

Ganz einfach
Tiere
zeichnen

Robert Lambry

Der
Klassiker
seit
100 Jahren

Ganz einfach
Tiere
zeichnen

Über 150 Motive
mit vielen Varianten
Schritt für Schritt

Bassermann

ISBN 978-3-8094-4299-8

1. Auflage

© der deutschen Ausgabe 2020 by
Bassermann Verlag, einem Unternehmen der
Verlagsgruppe Random House GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München

Copyright © 2019 Quarto Publishing Plc

Die amerikanische Originalausgabe erschien
erstmals 2019 bei Quarry Books unter dem Titel
»The Draw Any Animal Book«.

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch
auszugsweise, ist ohne die Zustimmung des Verlags
urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch
für Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit
elektronischen Systemen.

Projektkoordination: Dr. Iris Hahner
Umschlaggestaltung: Atelier Versen, Bad Aibling
Übersetzung und Producing: Dr. Alex Klubertanz,
Garmisch-Partenkirchen
Herstellung: Elke Cramer

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter
enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte
keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen
machen, sondern lediglich auf deren Stand zum
Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Die Informationen in diesem Buch sind von Autor
und Verlag sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch
kann eine Garantie nicht übernommen werden.
Eine Haftung des Autors bzw. des Verlags und
seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und
Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Verlagsgruppe Random House FSC® N001967



Printed in China

Inhalt

Einleitung	6
Einfache Formen	8

Hunde	10
Katzen.	12
Noch mehr Katzen	14

Mäuse	16
Ratten und Wasserratten.	18
Kleine Nagetiere	20
Spitzmäuse.	22
Maulwürfe	24
Murmeltiere, Mungos und Biber . 26	
Noch mehr Biber	28
Eichhörnchen	30
Wiesel & Co.	32
Hermeline und Zobel	34
Eier.	36
Igel und Stachelschweine	38

Kaninchen	40
Hasen	42
Füchse	44
Wölfe	46
Bären	48
Rotwild und Rentiere.	50
Otter	52

Frösche	54
Fische	56
Kühe	58

Schafe und Ziegen	60
Pferde	62
Noch mehr Pferde	64
Esel und Maultiere	66
Schweine und Eber	68
Hähne	70
Hähne und Hennen	72
Hennen und Küken	74
Truthähne	76
Truthähne und Perlhühner	78
Rebhühner und Wachteln	80
Fasane	82
Enten	84
Gänse und Schwäne	86
Eulen und Fledermäuse	88

Schwalben	90
Spatzen	92
Krähen und Elstern	94
Möwen und Tauben	96
Sittiche	98
Papageien	100
Greifvögel	102
Flamingos	104
Watvögel	106
Flugunfähige Vögel	108
Pfauen	110

Löwen	112
Noch mehr Löwen	114
Großkatzen	116
Noch mehr Großkatzen	118

Tiger	120
Flusspferde	122
Nashörner	124
Zebras	126
Affen	128
Rinder	130
Hyänen und Schakale	132
Luchse und Geparden	134
Antilopen und Gazellen	136
Kamele	138
Giraffen	140
Elefanten	142
Kängurus	144

Echsen und Krokodile	146
Schildkröten	148
Reptilien	150

Wale	152
Walrosse	154
Robben und Seelöwen	156
Schalentiere	158
Noch mehr Schalentiere	160
Schnecken	162
Pinguine und Alkenvögel	164

Insekten	166
Noch mehr Insekten	168
Schmetterlinge	170
Schmetterlinge und Motten	172
Heuschrecken, Grillen und Ohrwürmer	174

EINLEITUNG

Parallele Linien

Kurven

Bogen

Gekreuzte Linien

Winkel

Spirale

Gebrochene Linie

Spitzbogen

Wendel

Birne

11

Einsatz von parallelen
Linien: Hund

12

Einsatz eines Bogens:
Elefant

13

Einsatz einer gebrochenen
Linie: Storch

14

Einsatz von Spiralen:
Enten

15

Einsatz von Wendeln:
Libelle

16

Einsatz einer Birne:
Kaninchen

EINFACHE FORMEN

Auf den vorstehenden Seiten haben wir gesehen, wie wir geometrische Linien zur Darstellung von Tieren nutzen können. Einfache Formen sind genauso nützlich.

Dreieck

Quadrat

Rechteck

Pentagon
(Fünfeck)

Kreis

Oval

Spindel

8

Einsatz eines Dreiecks: Schmetterling

9

Einsatz von Kreisen: Katze

10

Einsatz eines Pentagons: Seestern

11

Einsatz einer Spindel: Fisch

HUNDE

1 2 3 4 5

1 2 3

1 2 3 4 5 6

1 2 3 1 2 3

1 2 3 4 5

Jetzt bist du dran!

KATZEN

1

2

3

4

5

Male der Katze zum Abschluss einen großen, flauschigen Schwanz!

1

2

3

4

Beachte den Winkel zwischen Kopf und Körper.

1

2

3

4

5

1

2

3

4

1

2

3

4

Aus dieser Perspektive ist nur ein Teil des Kopfes sichtbar.

Jetzt bist du dran!

NOCH MEHR KATZEN

1

2

3

Beginne mit einer
Reihe von sich
überschneidenden
Ovalen.

1

2

3

1

2

3

1

2

3

1

2

3

Achte darauf, welche
Beine gerade und welche
abgewinkelt sind!

1

2

3

4

Jetzt bist du dran!

MÄUSE

Schnüffeln - der Kopf wird
gesenkt, die Schnurrhaare
werden gespreizt. 4

1 2 3

1 2 3 4
Durch das Anheben
eines Fußes kann
die Maus ihren
Kopf anheben und
drehen.

1 2 3 4 5

1 2 3 4

Ein gestauchter
Halbkreis bildet
den Körper.

2 3 1 2 3
1 2 1

Jetzt bist du dran!