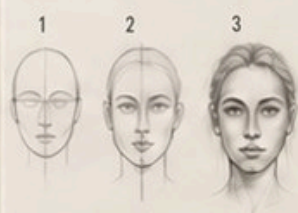
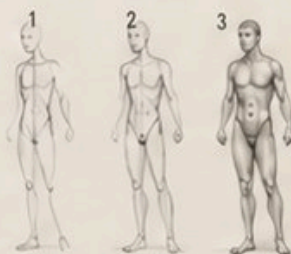


NAJWAŻNIEJSZE MOTYWY RYSUNKOWE

Twarze • Postacie • Zwierzęta • Natura • Obiekty



ANNA WIŚNIEWSKA

DOMOWA BIBLIOTEKA

TOM 2 · BONUS

Najważniejsze motywy rysunkowe

Twarze, postacie, zwierzęta, natura i obiekty

Krok po kroku

Anna Wiśniewska

DOMOWA BIBLIOTEKA · 2026

Twoja strefa klienta

Wszystkie książki z pakietu znajdziesz zawsze pod tym adresem:

<https://domowabiblioteka.store/pages/strefa-rysowanie-m3v8k2p>

Najważniejsze motywy rysunkowe – Twarze, postacie, zwierzęta, natura i obiekty
Anna Wiśniewska

© 2026 Domowa Biblioteka. Wszelkie prawa zastrzeżone. Publikacja przeznaczona wyłącznie do użytku osobistego nabywcy. Kopiowanie, rozpowszechnianie i odsprzedaż bez zgody wydawcy są zabronione.

Spis treści

1. Od autorki
2. Obserwacja przed rysowaniem
3. Twarze
4. Postacie
5. Zwierzęta
6. Natura
7. Przedmioty i martwa natura
8. Jak zbudować własny motyw
9. Filmy, które pomogą ci w nauce

Od autorki

Cześć i witaj! Nazywam się Anna Wiśniewska, a ta książka powstała dla ciebie, jeśli chcesz narysować coś, co naprawdę da się rozpoznać: twarz, psa, drzewo, filiżankę kawy. Pierwsze podstawy masz zapewne już za sobą: trzymanie ołówka, prowadzenie prostej kreski, cieniowanie kuli. Teraz pora zrobić z nich użytek.

Pomysł tej książki jest prosty. **Prawie wszystko można zbudować z kilku prostych kształtów:** kół, owali, kwadratów, trójkątów i linii. Głowa to okrągła bryła z liniami pomocniczymi. Kot to dwa koła, kilka owali i zakrzywiona linia grzbietu. Dom to prostokąt z trójkątem na górze. Kiedy najpierw widzisz kształty, a dopiero na końcu szczegóły, nawet trudne motywy stają się wykonalne.

Jak zbudowana jest ta książka

- **Rozdział 2** pokazuje, jak patrzeć, zanim zaczniesz rysować, wraz z listą kontrolną, do której warto wracać.
- **Rozdziały 3–7** zawierają łącznie 34 motywy: twarze, postacie, zwierzęta, naturę i obiekty. Każdy motyw ma rysunek z ponumerowanymi krokami, krótką listę rzeczy, o których warto pomyśleć na początku, oraz najczęstsze błędy.

- **Rozdział 8** daje metodę w pięciu krokach, dzięki której zbudujesz własne motywy, beze mnie.

Jak korzystać z rysunków

Rysunki w tej książce to *diagramy konstrukcyjne*, a nie gotowe dzieła. Pokazują kształty i linie pomocnicze, które kryją się pod każdym rysunkiem. Cyfry na rysunku odpowiadają krokom w tekście: wykonaj krok 1, spójrz na rysunek, wykonaj krok 2 i tak dalej. Linie pomocnicze są przerywane i należy rysować je bardzo jasno, żeby można je było zetrzeć, gdy kształt już „siedzi”.

Wskazówka: za pierwszym razem rysuj zwykłym ołówkiem HB w zwykłym bloku rysunkowym lub na papierze do kopiowania. Jest tanio, więc łatwiej odważyć się na błędy. Zachowaj swoje pierwsze próby: za kilka tygodni to właśnie one pokażą, jak daleko udało ci się dojść.

Co będzie potrzebne

- Ołówki, najlepiej HB i 2B
- Gumka (gumka chlebową jest łagodna dla papieru)
- Blok rysunkowy A4 lub A5, bez wymagań co do drogiego papieru
- Linijka, do pierwszych konstrukcji

- Czas: dziesięć do dwudziestu minut dziennie to naprawdę wiele

Każdy motyw w książce ma poziom (Początkujący, Łatwy, Średni) i orientacyjny czas. Czasy to tylko wskazówki. Poświęć tyle czasu, ile potrzebujesz: nikt nie zagląda ci przez ramię.

Jeszcze jedno

Rysowania nie nauczysz się przez czytanie. Uczysz się, rysując i poprawiając. Nieudana próba to nie strata, tylko krok na drodze. Warto zacząć od motywów, które cię przyciągają, przeskakiwać między rozdziałami i wracać do tego, co wydawało się trudne.

Powodzenia i dobrej zabawy!

Anna Wiśniewska

Obserwacja przed rysowaniem

Większość rysunków nie udaje się nie dlatego, że brakuje wprawy, ale dlatego, że oko pominęło jeden krok. Wydaje nam się, że wiemy, jak wygląda oko, kot czy jabłko, więc rysujemy obraz z własnej głowy zamiast tego, co naprawdę widzimy. Ta krótka część uczy oko patrzeć. Warto poświęcić jej pięć minut, bo cała reszta książki na niej się opiera.

Pięć pytań przed pierwszą kreską

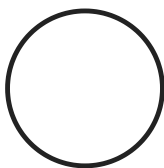
Zadawaj sobie te pytania za każdym razem, gdy zaczynasz nowy motyw. Po jakimś czasie zajmą ci zaledwie kilka sekund.

1. **Jaki prosty kształt przypomina całość?** Koło, owal, kwadrat, trójkąt, a może mieszanka kilku?
2. **Jak duży jest motyw w porównaniu z kartką?** Ustal wysokość i szerokość, zanim narysujesz choćby jeden szczegół.
3. **Gdzie leżą najważniejsze punkty?** Na przykład oczy na twarzy albo łapy zwierzęcia.
4. **Które części są tej samej wielkości?** Porównaj: czy głowa jest tak szeroka jak tułów? Czy ręka jest dłuższa od nogi?

5. **Jaki kierunek mają linie?** Czy się pochylają, zakrzywiają, biegną pionowo czy poziomo?

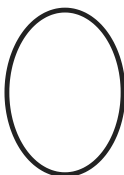
Szkielet kształtu

Wszystko, co rysujesz, można rozłożyć na bryły podstawowe. To nie żaden oszukańczy skrót, tak właśnie pracuje wielu doświadczonych rysowników. Najpierw budujesz szkielet, a szczegóły i charakter dodajesz na końcu.



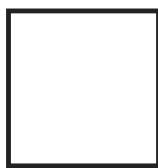
Koło

głowa, piłka



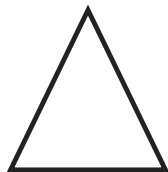
Owal

twarz, tułów



Kwadrat

dom, książka



Trójkąt

dach, ucho

Cztery kształty podstawowe wystarczą na długo: prawie wszystko w tej książce z nich powstaje.

Spróbuj samodzielnie: rozejrzyj się i wybierz trzy przedmioty. Jaki kształt podstawowy najbardziej przypomina każdy z nich? Filiżanka do kawy to walec (owal na prostokącie), okno to prostokąt, abażur lampy to ścięty stożek. Dzięki temu nawykowi motywy z kolejnych rozdziałów będą wydawać się znajome.

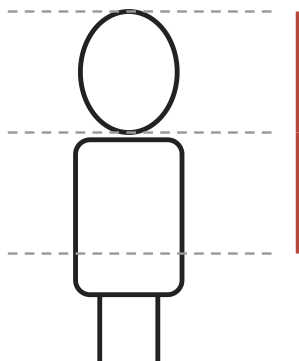
Linie pomocnicze: jasne i przerywane

Na wszystkich rysunkach w książce linie pomocnicze są *przerywane i szare*, a linie ostateczne *ciągłe i ciemne*. Rób tak samo na papierze. Linie pomocnicze rysuj tak delikatnie, żeby ledwo je było widać. Wtedy nie trzeba mocno ścierać, a papier dłużej wytrzyma.

Wskazówka: przy liniach pomocniczych trzymaj ołówek dalej od ostrza. Nacisk automatycznie się zmniejszy, a rysujesz wtedy ramieniem, nie tylko palcami.

Porównywanie i mierzenie okiem

Do sprawdzania proporcji nie jest potrzebna linijka. Wyciągnij rękę z ołówkiem, zamknij jedno oko i kciukiem zaznacz na ołówku wybraną miarę, na przykład wysokość głowy. Potem przesun ołówek i sprawdź, ile głów mieści się w długości ciała. To się nazywa **przyjmowanie miary** i jest to najprzydatniejszy trik w całej książce.



1 Wysokość głowy = 1 miara

2 Przesuń miarę w dół: 2, 3 ...

Przyjmij wysokość głowy za jednostkę i policz, ile takich miar ma ciało lub przedmiot.

Lista kontrolna do każdego rysunku

Przed	W trakcie	Po
Wybrany kształt podstawowy	Linie pomocnicze narysowane jasno	Zetrzyj linie pomocnicze, które przeszkadzają
Zaplanowana wielkość	Miary porównane w każdym kroku	Wzmocnij ważne linie
Naostrzony ołówek	Krok w tył i spojrzenie z oddali	Wpisz datę w rogu

Patrzanie od drugiej strony: odwróć rysunek

Gdy rysunek wydaje się nie taki, a nie wiadomo dlaczego, odwróć go do góry nogami albo obejrzyj w lustrze. Mózg przestaje wtedy „czytać” obraz jako twarz czy psa i widzi tylko

kształty i linie. Błędne proporcje nagle stają się wyraźne. Warto to robić po każdym większym kroku.

Wszystko w tej książce da się zrobić zwykłym ołówkiem. Droższe materiały na początku nic nie zmieniają: trenuje się oko.

Twarze

Twarze wydają się trudne, bo każdy jest w nich ekspertem. Od razu zauważamy, gdy oko jest źle osadzone albo usta za szerokie. Dobra wiadomość: u prawie wszystkich twarz ma te same zasady budowy, a zasady są proste do opanowania. W tym rozdziale zbudujesz twarz część po części: najpierw kształt i miary głowy, potem oczy, nos, usta, uszy, włosy, a na końcu wyraz twarzy.



Portret powstaje z lekkich linii pomocniczych i stopniowego cieniowania.

Fot. Andrés Gómez / Unsplash

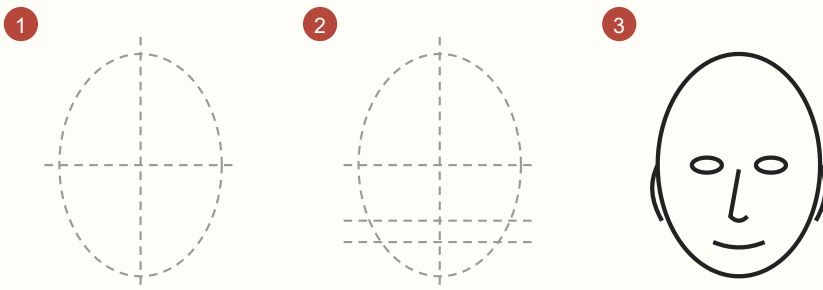
Twarze rysuj z wyobraźni albo na podstawie zdjęcia, własnego autorstwa. Unikaj zdjęć obcych osób. Najlepiej sprawdzają się

własne zdjęcia rodzinne albo lustro. Wszystkie rysunki w tym rozdziale są uproszczone i pokazują konstrukcję, a nie gotowy portret.

Proporcje głowy z przodu

Poziom: Początkujący · Czas: 15 min · Materiały: ołówek HB, gumka, linijka

Podstawa każdej twarzy. Dzięki owalowi i dwóm liniom pomocniczym za każdym razem umieścisz oczy, nos i usta na właściwym miejscu.



Krok 1: owal i linie środkowe. Krok 2: linia nosa i ust. Krok 3: rozmieszczenie rysów.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Oczy leżą mniej więcej w połowie wysokości głowy, a nie wysoko, jak wielu uważa.
- Między jednym okiem a drugim mieści się mniej więcej szerokość jednego oka.
- Uszy leżą między linią oczu a nasadą nosa.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj odwrócony owal w kształcie jajka, szeroki na około 4 cm i wysoki na 5–6 cm. Poprowadź jasną

pionową linię środkową i poziomą linię dokładnie w połowie: to linia oczu.

2. Podziel odcinek między linią oczu a brodą na trzy części. Spód nosa wypada przy pierwszej kresce, a usta nieco ponad jedną trzecią poniżej nosa. Narysuj obie linie jasno.
3. Umieść oczy na linii oczu, w odstępie szerokości jednego oka, nos na linii środkowej, a usta pod nim. Dodaj uszy między linią oczu a linią nosa. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

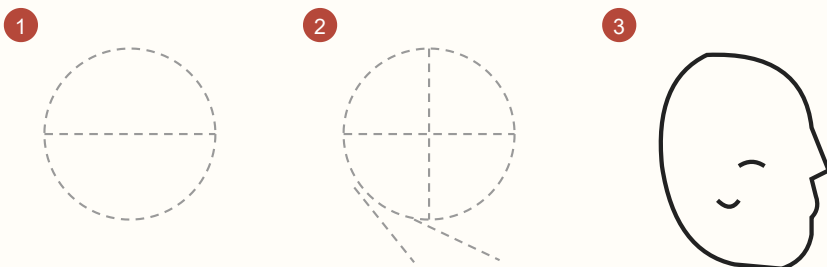
- Oczy umieszczone za wysoko, przez co czoło wychodzi za małe.
- Twarz wychodzi za wąską: oczy nie mieszczą się w odpowiednim odstępie.
- Linie pomocnicze narysowane za ciemno i widoczne na gotowym rysunku.

Ćwiczenie: narysuj pięć głów jedna po drugiej tą samą metodą. Już trzecia często zajmuje o połowę mniej czasu.

Głowa z profilu

Poziom: Łatwy · Czas: 15 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Widok z boku to prawie koło z doczepioną szczęką. Gdy zrozumiesz, jak głęboka jest głowa, profil staje się dużo prostszy do narysowania.



Koło na sklepienie czaszki, dodanie szczęki, potem profil z boku.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Z boku głowa jest prawie tak szeroka, jak wysoka.
- Ucho leży pośrodku koła, za linią środkową.
- Czoło, nos i broda tworzą z grubsza pionową linię z lekkimi wygięciami.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj koło o średnicy około 4 cm. Poprowadź poziomą linię przez środek: to linia oczu.
2. Dodaj jasną pionową linię w środku koła. Od dołu koła poprowadź policzek ukośnie do przodu w stronę brody,

a od karku linię w dół ku szyi.

3. Narysuj sam profil: czoło, kącik oka, nos, wargi i brodę jako ciąg łagodnych krzywizn. Umieść ucho przy linii pionowej i zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

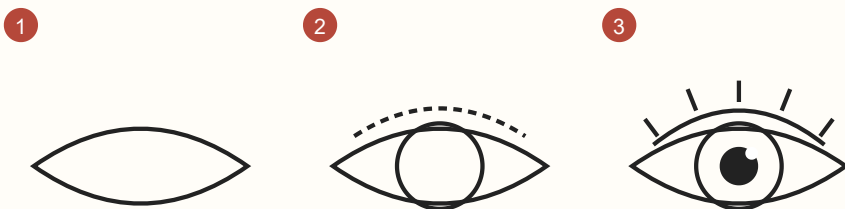
- Tył głowy wychodzi za mały i twarz wygląda płasko.
- Nos za bardzo wystaje: powinien tylko łagodnie odchodzić pod kątem.
- Ucho narysowane daleko z przodu, blisko oka.

Warto narysować tę samą głowę najpierw z przodu, a potem z profilu. Linia oczu powinna wypaść na tej samej wysokości w obu rysunkach.

Oko

Poziom: Łatwy · Czas: 20 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowa

Oko to kula pod powieką. Gdy tak o nim myślisz, powieka, odbłask i cień łatwo ułożyć na swoich miejscach.



Ostry owal, tęczęwka pod górną powieką, źrenica z odbłaskiem i rzęsy.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Tęczęwka jest prawie zawsze częściowo zakryta przez górną powiekę.
- Wewnętrzny kącik oka leży nieco niżej niż zewnętrzny.
- Odbłask (biała kropka) wskazuje, skąd pada światło.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj zarys w kształcie ostrego owalu, szeroki na około 3 cm. Zewnętrzny kącik zrób nieco ostrzejszy niż wewnętrzny.

2. Narysuj koło tęczęwki tak, aby dotykało górnej i dolnej krawędzi, ale było częściowo przykryte górną powieką. Nad nim poprowadź szeroką, jasną linię jako fałd powieki.
3. Wypełnij źrenicę pośrodku i zostaw nietknięty mały, okrągły odblask. Narysuj kilka krótkich rzęs, zagiętych ku górze i na zewnątrz, i lekko zacieniuj górną część tęczęwki.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Cała tęczęwka widoczna jako koło, przez co spojrzenie jest martwe.
- Rzęsy narysowane jako proste kreski dookoła całego oka.
- Pominięty odblask, przez co oko wygląda płasko.

Narysuj najpierw jedno oko, a potem drugie obok: porównuj wysokość i szerokość, aż będą wyglądać tak samo.

Nos

Poziom: Łatwy · Czas: 15 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Nos to głównie cień. Prawie nie rysuje się linii, tylko buduje go z trzech małych kształtów i miękkiego cieniowania.

1



2



3



Kulka i dwa skrzydełka, potem boki nosa, na końcu nozdrza i cień.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Grzbiet nosa ledwo widać jako linię, raczej jako zacieniony bok.
- Nozdrza powinny być miękkimi, ciemnymi owalami, a nie czarnymi dziurami.
- Światło decyduje, która strona jest w cieniu.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj małe koło (czubek nosa) i po jednym mniejszym kole z każdej strony poniżej (skrzydełka nosa). Wszystko bardzo jasno.

2. Poprowadź dwie słabe linie w górę od skrzydełek w stronę brwi: to boki grzbietu nosa. Zaokrąglaj zewnętrzne krawędzie skrzydełek.
3. Wypełnij nozdrza jako małe owale, zacieniuj pod czubkiem i wzdłuż jednego boku. Zetrzyj koła.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Nozdrza narysowane za duże i za czarne.
- Cały nos obwiedziony twardym konturem.
- Nos umieszczony zbyt nisko, za blisko ust.

Zaczynij od delikatnego cienia: zawsze można go pogłębić, ale trudno rozjaśnić.

Usta

Poziom: Łatwy · Czas: 15 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowa

Usta buduje się wokół jednej linii, czyli linii ust. Wargi to tylko ukształtowane cienie dookoła niej.

1



2



3



Linia środkowa, kształt warg i cień pod dolną wargą.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Górna warga jest zwykle ciemniejsza niż dolna, bo jest skierowana w dół.
- Szerokość ust odpowiada mniej więcej odległości między źrenicami.
- Zębów nigdy nie rysuje się jako rzędu pojedynczych kwadratów.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj jasną poziomą linię i pionową linię środkową. Odmierz szerokość ust według oczu.

2. Narysuj linię ust jako miękką falę. Dodaj łuk górnej wargi nad nią i pełniejszą dolną wargę pod nią.
3. Zacieniuj górną wargę i kąciki ust, a pod dolną wargą połóż miękki cień. Pośrodku dolnej wargi zostaw jaśniejszy fragment.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Wargi obrysowane twardymi konturami, przez co usta wyglądają jak naklejka.
- Usta wychodzą za szerokie.
- Kąciki ust na różnej wysokości, choć twarz nie wyraża żadnej emocji.

Szminka nie jest potrzebna: cienka linia i miękki cień dają bardziej realistyczny efekt.

Ucho

Poziom: Średni · Czas: 15 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Ucho wygląda na skomplikowane, ale da się je zbudować z owalu i dwóch zagiętych linii. Rzadko bywa mocno widoczne, więc prostota wystarczy na długo.

1



2



3



Pochylony owal, wewnętrzne zwoje, potem płatek i cieniowanie.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Górna krawędź ucha leży na wysokości brwi, a dolna przy nasadzie nosa.
- Ucho jest u góry odchylone do tyłu, mniej więcej tak jak grzbiet nosa.
- To, co wygląda na skomplikowane, jest w gruncie rzeczy zagiętym kształtem litery C wewnątrz.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj wąski owal lekko odchylony do tyłu. Sprawdź miarą, czy wysokość zgadza się między brwią a nosem.

2. Narysuj krzywą w kształcie odwróconej litery C wewnątrz owalu oraz krótką krzywą oznaczającą przewód słuchowy.
3. Dodaj małe wygięcie dla płatka ucha i delikatnie zacieniuj wewnątrz. Zewnętrzne linie zostaw cienkie.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Ucho narysowane za duże albo osadzone za wysoko.
- Wnętrze z wieloma szczegółami zamiast kilku prostych zakrętów.
- Ucho pochylone w złą stronę.

Często ucho zasłaniają włosy. Wtedy wystarczy pokazać mały kawałek krawędzi.

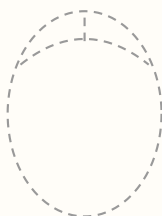
Włosy

Poziom: Średni · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowka

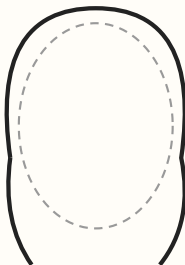
Włosy rysuj jako grupy, a nie pojedyncze pasma.

Najpierw objętość, potem kierunek, na końcu kilka linii dla wrażenia.

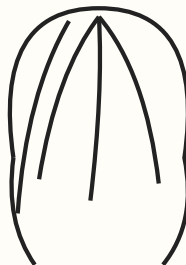
1



2



3



Linia włosów i przedziałek, objętość masy włosów, pasma zgodne z kierunkiem wzrostu.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Włosy wyrastają z jednego punktu na czubku głowy i opadają na zewnątrz.
- Masa włosów leży na czaszce: jest większa niż głowa bez włosów.
- Jasnych partii nie trzeba rysować, to po prostu papier.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Zaznacz linię włosów nad czołem i przedziałek albo wir jasnym łukiem.

2. Narysuj zewnętrzny kontur fryzury: mniej więcej na szerokość palca poza czaszką. Krawędź niech będzie nieregularna.
3. Poprowadź 4–6 długich, zakrzywionych linii od przedziałka zgodnie z kierunkiem włosów. Zacieniuj między nimi i zostaw jasne partie.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Włosy narysowane jako pojedyncze linie na całej głowie, przez co wyglądają jak peruka.
- Masa włosów równie duża jak głowa.
- Linia włosów narysowana jako prosta linia nad czołem.

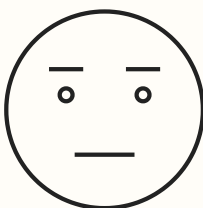
Krótkie, długie, kręcone: wszystko buduje się tak samo, tylko z innymi konturami i kierunkami.

Wyraz twarzy: radość i smutek

Poziom: Średni · Czas: 25 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Wyraz twarzy tworzą brwi, oczy i usta. Zmień tylko kilka linii, a ta sama twarz nagle wygląda na wesołą albo smutną.

1



2



3



Twarz neutralna, wesoła (brwi i kąciki ust w górę), smutna (brwi i kąciki ust w dół).

NAJPIERW OBSERWUJ

- Wyraz twarzy tkwi bardziej w brwiach i ustach niż w oczach.
- Przy uśmiechu policzki się unoszą, a oczy zwięzają.
- Przy smutku brwi pochylają się ku górze w stronę nosa.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj twarz neutralną z liniami pomocniczymi, które już znasz. Wszystko rysuj lekko, żeby można było to zmienić.

2. Dla radości: wygnij usta ku górze, lekko unieś brwi, a z oczu zrób łuki wygięte w dół albo węższe owale.
3. Dla smutku: wygnij usta ku dołowi, wewnętrzne końce brwi skieruj ku górze i lekko opuść powieki. Jeśli chcesz, narysuj małą łzę.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Zmienione są tylko usta, a twarz wygląda dziwnie.
- Wyraz jest przesadzony i wychodzi komiksowy grymas.
- Brwi narysowane symetrycznie, przez co wyraz wydaje się sztywny.

Spójrz na siebie w lustrze i zrób te miny. Od razu widać, co się porusza.

Postacie

Narysowanie całego człowieka wydaje się często trudniejsze niż twarz, ale pod jednym względem jest łatwiejsze: możesz zacząć od jednej linii. Postać powstaje w trzech warstwach. Najpierw ruch, potem duże bryły ciała, na końcu szczegóły i ubranie. Dzięki temu nawet wysoka, żywa postać łatwiej poddaje się kontroli.



Drewniany manekin z ruchomymi stawami pomaga zrozumieć proporcje i ruch.

Fot. gabrielfam / Pixabay

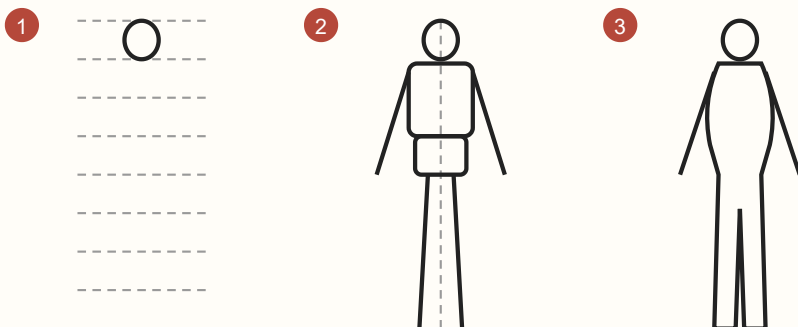
W tym rozdziale zbudujesz sześć motywów: proporcje ciała, pozę z ruchem, dłonie, stopę, ubranie i fałdy oraz postać w pozycji siedzącej. Na rozgrzewkę rysuj małe patyczaki: dziesięć

sekund na postać w zupełności wystarcza, żeby nauczyć się ruchu.

Proporcje ciała

Poziom: Początkujący · Czas: 20 min · Materiały: ołówek HB, linijka, gumka

Mierz ciało w wysokościach głowy. Dorosła postać ma mniej więcej siedem i pół do ośmiu głów wysokości, a z taką miarą wszystko trafia na swoje miejsce.



Osiem wysokości głowy, bryły tułowia i miednicy, potem cała postać.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Środek ciała leży mniej więcej na wysokości bioder, a nie talii.
- Ręce opuszczone swobodnie sięgają do połowy ud.
- Dzieci mają większą głowę w stosunku do ciała: licz pięć do sześciu głów.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj pionową linię, na przykład o długości 16 cm, i podziel ją na osiem równych części. Głowę narysuj w najwyższej części.

2. Tułów narysuj jako bryłę od brody w dół do trzeciej kreski, a miednicę jako mniejszą bryłę poniżej. Ręce poprowadź jako linie, a nogi jako dwie linie w dół do ostatniej kreski.
3. Zaokrąglaj bryły, nadaj rękom i nogom grubość i zetrzyj linie pomocnicze. Warto dodać barki, kolana i stopy.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Nogi narysowane za krótkie, przez co postać wygląda przysadziście.
- Głowa wychodzi za duża.
- Barki narysowane wężiej niż biodra bez powodu.

Ćwiczenie: narysuj tę samą postać z 7, 8 i 9 głowami, żeby zobaczyć, jak proporcje zmieniają wrażenie.

Gest i poza

Poziom: Łatwy · Czas: 15 min · Materiały: miękki ołówek (2B), blok rysunkowy

Linia gestu to jedna zakrzywiona linia ruchu przez całe ciało. Jeśli od niej zaczniesz, postać zyska życie i równowagę, zanim narysujesz choćby jeden szczegół.



Linia ruchu, potem linie barków i bioder pochylone w przeciwne strony, potem kończyny.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Barki i biodra często pochylają się w przeciwne strony: to daje równowagę.
- Ciężar spoczywa na nodze, która niesie ciało.
- Ruch jest ważniejszy niż szczegóły.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj zakrzywioną linię jednym szybkim ruchem, od głowy do stopy. Może mieć kształt litery C albo S.

2. Dodaj koło na głowę, ukośną linię na barki i linię w przeciwnym kierunku na biodra.
3. Dołóż ręce i nogi jako proste linie z załamaniami w łokciu i kolanie. Następnie narysuj ciało na patyczaku.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

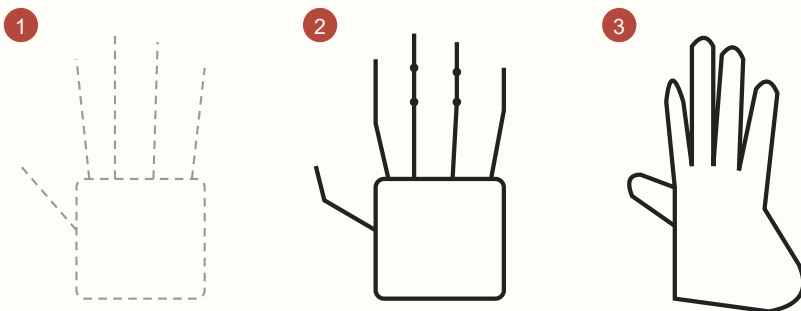
- Patyczak jest prosty i sztywny jak drabina.
- Obie stopy obciążone tak samo, przez co postać wygląda, jakby wisiała.
- Kończyny narysowane, zanim ruch jest uchwycony.

Narysuj dziesięć szybkich póz po dziesięć sekund każda. To najlepsza rozgrzewka, jaka istnieje.

Dłonie

Poziom: Średni · Czas: 30 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Dłonie wyglądają na trudne, ale składają się z płaskiego kwadratu i pięciu palców, z których cztery mają po trzy człony, a kciuk dwa. Budujemy je z pudełek.



Kwadratowy rdzeń (nasada kciuka i powierzchnia dłoni) i linie palców, potem stawy, potem kontur.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Palce mają różną długość: środkowy jest najdłuższy, mały najkrótszy.
- Kciuk leży niżej i wystaje z boku.
- Zmarszczki na stawach sprawiają, że palce wyglądają żywo.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj kwadratowy rdzeń dla powierzchni dłoni, mniej więcej tak samo szeroki jak długi. Narysuj pięć

prostych linii na palce i jedną na kciuk.

2. Podziel każdy z czterech palców na trzy części (trzy człony) małymi kółkami, a kciuk na dwie. Opuszki palców powinny być lekko zaokrąglone.
3. Narysuj miękki kontur dookoła kształtów. Dodaj paznokcie i kilka zmarszczek przy stawach. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Wszystkie palce wychodzą jednakowo długie i proste jak patyki.
- Rdzeń jest za mały w stosunku do palców.
- Zbyt wiele linii przy stawach, przez co palce wyglądają jak dziergana rękawiczka.

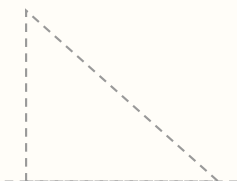
Zacznij od zaciśniętej pięści: jest łatwiejsza niż otwarta dłoń, bo palce są na rysunku krótsze.

Stopa

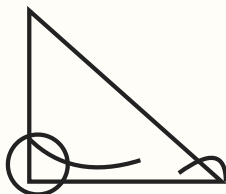
Poziom: Średni · Czas: 20 min · Materiały: ołówek HB, gumka

*Stopa to klin: wysoki przy pięcie, niski przy palcach.
Zbuduj ją w widoku z boku z trójkąta i kilku łuków.*

1



2



3



Klin jako podstawa, pięta i łuk palców, potem kontur z palcami.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Stopa jest mniej więcej tak długa jak przedramię.
- Pięta jest okrągła i wystaje do tyłu.
- Łukowaty kształt podeszwy unosi się nad podłogą i podtrzymuje stopę.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj klin w kształcie trójkąta widziany z boku: krótki i wysoki z tyłu, długi i niski z przodu. Poprowadź linię podłoża.

2. Dodaj koło na piętę i łuk na sklepienie stopy. Część palców z przodu zaznacz jako zaokrąglony prostokąt.
3. Narysuj kontur jako miękką linię dookoła kształtów. Podziel palce na krótkie, zaokrąglone kawałki, największy jest paluch. Zacieniuj pod stopą.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

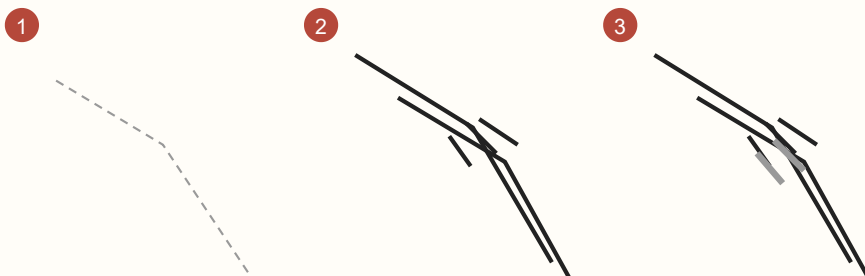
- Stopa narysowana płasko, bez sklepienia i pięty.
- Palce wychodzą tak długie jak palce u rąk.
- Stopa nie stoi stabilnie na podłożu: zawsze dodaj linię podłoża.

Rysuj stopę z butem i bez. But to po prostu większy klin z podeszwą.

Ubranie i fałdy

Poziom: Średni · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowka

Fałdy powstają tam, gdzie tkanina się naciąga albo zbiera, głównie przy stawach. Znajdź punkty naciągu, a fałdy będą nieliczne i wyraźne.



Kierunek ręki, fałdy rozchodzące się od łokcia, miękkie cieniowanie między fałdami.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Fałdy wskazują punkt, w którym tkanina się naciąga, na przykład łokieć lub kolano.
- Obcisła tkanina daje mało prostych fałd, luźna wiele miękkich.
- Tkanina podąża za ciałem: najpierw narysuj ciało.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Zaznacz kierunek ręki zagiętą, jasną linią, a zewnętrzne krawędzie rękawa dookoła niej.

2. Narysuj 3–4 fałdy rozchodzące się od wewnętrznej strony łokcia jak wachlarz. Zróźnicuj ich długość.
3. Zaciemnij miętko jedną stronę każdej fałdy, a przeciwną zostaw jasną. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

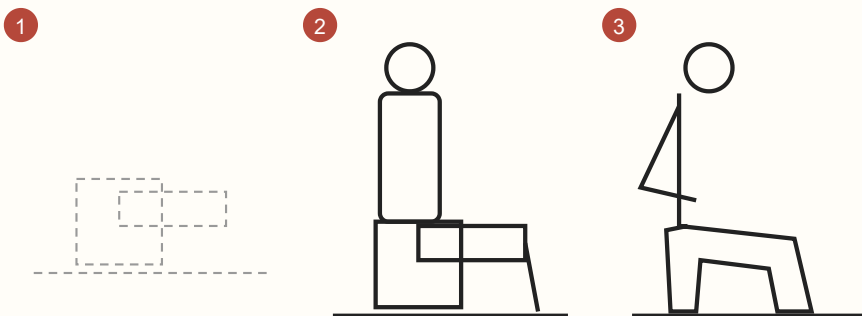
- Fałdy narysowane jak równe paski na całym rękawie.
- Pominięta tkanina, przez co ręka wygląda, jakby leżała na ubraniu.
- Wszystkie fałdy równie ciemne, a rysunek wychodzi bardziej płaski.

Grube tkaniny (dżins, wełna) dają okrągłe fałdy, cienkie (jedwab, bawełna) ostre. Dostosuj nacisk linii.

Postać w pozycji siedzącej

Poziom: Średni · Czas: 30 min · Materiały: ołówek HB, gumka, linijka

Postać siedząca jest krótsza, niż wygląda: uda są skierowane ku tobie i ulegają skróceniu. Dlatego buduj z brył i odmierzaj odcinki.



Linia podłoża i siedzisko, tułów i głowa, potem ręce i nogi nad siedziskiem.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Patrząc wprost z przodu, kolano często sięga tak samo wysoko jak broda.
- Uda są skrócone: narysuj je krótkie, ale grube.
- Nogi krzesła stoją na podłodze: są częścią równowagi postaci.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj linię podłogi i krzesło jako prostokąt z siedziskiem i oparciem. Wszystko jasno.

2. Narysuj tułów jako bryłę na siedzisku, a głowę jako koło, półtorej wysokości głowy nad barkami.
3. Dodaj bryły ud do przodu, podudzia w dół i ręce.
Zaokrąglaj wszystkie kształty i zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Uda są tak długie jak przy stojącej postaci, a postać wygląda, jakby unosiła się przed krzesłem.
- Krzesło narysowane w innej perspektywie niż postać.
- Stopy nie dotykają podłogi.

Postaw krzesło przed sobą i narysuj je najpierw, bez postaci. Gdy krzesło jest gotowe, postać jest już w połowie narysowana.

Zwierzęta

Zwierzęta są wdzięcznym tematem i łatwiejsze, niż wielu sądzi. Pod sierścią, piórami i łuskami kryje się prosty szkielet z kół, owali i linii. Twoje zadanie to odnaleźć kształty, na których zwierzę się opiera, a potem krok po kroku je rozbudowywać. Sierść, pióra i wszystkie drobne szczegóły dochodzą na końcu.



Zwierzęta to piękne motywy: zacznij od dużych kształtów.

Fot. Davex Video / Unsplash

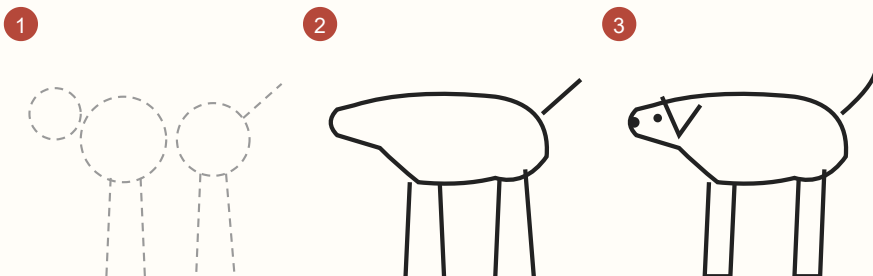
Wszystkie zwierzęta w tym rozdziale rysujemy z boku, bo w tym widoku kształty są najlepiej widoczne. Gdy zbudujesz zwierzę z boku, w następnej próbie możesz je obrócić. Dobrym sposobem ćwiczeń jest rysowanie zwierząt domowych albo

ptaków za oknem, po kilka minut naraz. Poruszają się, więc uczysz się szybko chwycić to, co ważne.

Pies z boku

Poziom: Łatwy · Czas: 25 min · Materiały: ołówek HB, gumka

*Psa budujesz z trzech kół: głowa, klatka piersiowa i zad.
Potem łączysz je linią grzbietu i dodajesz łapy oraz ogon.*



Trzy koła i linie nóg, kontur ciała, potem ucho, pysk, łapy i ogon.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Klatka piersiowa jest największym kształtem psa, zad drugim co do wielkości.
- Przednie łapy stoją pod środkiem klatki piersiowej, tylne za zadem.
- Kolano tylnej nogi skierowane jest do przodu, a staw skokowy (tylny staw) do tyłu.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj małe koło na głowę, większe na klatkę piersiową i średnie na zad. Grzbiet biegnie wzdłuż górnej części kół. Dodaj linie nóg w dół do ziemi.

2. Połącz koła miękkim konturem: szyja, grzbiet, brzuch.
Dodaj pysk jako mały prostokąt przed głową.
3. Narysuj opadające albo sterczące ucho, oko blisko pyska i łapy z grubością. Zakończ ogonem, który podąża za łukiem grzbietu.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Grzbiet narysowany prosto jak stół.
- Wszystkie łapy jednakowo grube i proste.
- Głowa za duża w stosunku do ciała.

Rasy różnicujesz zmianą wielkości kół: wydłużony tułów daje jamnika, długie nogi charta.

Kot siedzący

Poziom: Łatwy · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Kot to miękki kształt: okrągła głowa z dwoma trójkątami, gruszkowaty tułów i długi ogon, który zwijają się dookoła.



Koło i gruszka, trójkątne uszy i ogon, potem pyszczek i wąsy.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Oczy leżą poniżej środkowej linii głowy, szeroko od siebie.
- Uszy to trójkąty osadzone po bokach górnej części głowy, w sporej odległości od siebie.
- Ogon jest tak samo ważny jak ciało: pokazuje nastrój kota.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj koło na głowę i kształt gruszki na tułów. Tułów niech będzie najszerszy na dole.

2. Dodaj dwa trójkąty jako uszy, a ogon niech zwija się z boku tułowia wokół łap.
3. Narysuj oczy jako ostre owalne łuki, mały trójkąt jako nos, małą buzię i po trzy wąsy z każdej strony. Na samym dole dodaj małe łapki.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Uszy osadzone za wysoko albo za blisko siebie.
- Tułów narysowany jak walec, bez miękkich kształtów.
- Wąsy narysowane zbyt grubo i sztywno.

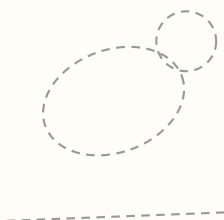
Jeśli chcesz narysować kota w ruchu, wygnij tułów jak łuk, a ogon wyciągnij prosto do tyłu.

Ptaka na gałęzi

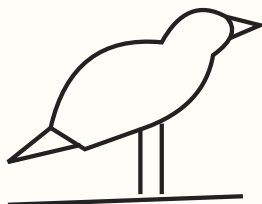
Poziom: Łatwy · Czas: 20 min · Materiały: ołówek HB, 2B do cieni

Ptaka to jajko z głową: duży owalny tułów, mniejsze koło i kilka prostych linii na dziób, ogon i nogi.

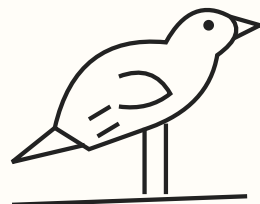
1



2



3



Owalny tułów i okrągła głowa, potem dziób, ogon i gałąź, potem oko, skrzydło i nogi.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Dziób jest mniej więcej tak długi jak połowa szerokości głowy i najgrubszy u nasady.
- Skrzydło leży jak skorupa na boku tułowia.
- Ptaki nie mają widocznych kolan: to, co wygląda na kolano, jest stawem skokowym.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj pochylony owal na tułów i koło na głowę, które częściowo zakrywa tułów. Poprowadź jasną linię gałęzi.

2. Dodaj dziób jako mały klin, ogon jako długi, wąski trójkąt do tyłu, a skrzydło jako kształt kropli na boku.
3. Umieść małe oko blisko dzioba. Narysuj dwie cienkie nogi w dół ku gałęzi i kilka krótkich linii na skrzydle jako pióra.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

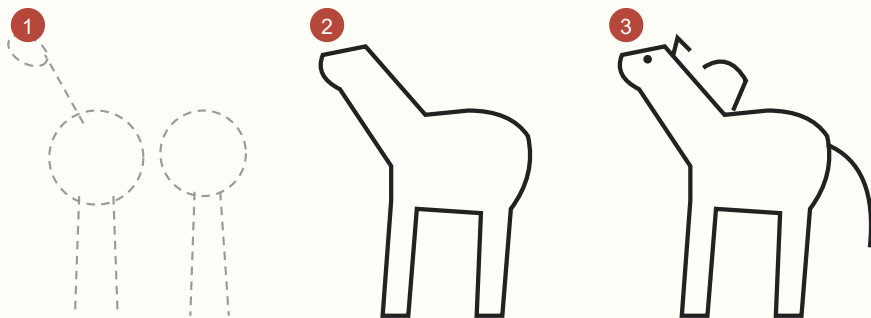
- Głowa narysowana za mała albo za duża.
- Nogi osadzone daleko z tyłu, przez co ptak wygląda, jakby spadał.
- Każde pióro rysowane osobno. Rysuj raczej grupy.

Zacznij od sikorki albo wróbla: mają proste, okrągłe kształty i przypominają jajka.

Koń z profilu

Poziom: Średni · Czas: 40 min · Materiały: ołówki HB i 2B, linijka

Koń wymaga cierpliwości, ale opiera się na tej samej zasadzie co pies: najpierw duże kształty. Pilnuj stawów nóg i długości tułowia.



Klatka piersiowa i zad jako koła, potem szyja, głowa i nogi, potem grzywa i ogon.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Tułów jest mniej więcej tak długi, jak koń jest wysoki.
- Nogi są długie i cienkie, z widocznymi stawami w kolanie i stawie skokowym.
- Szyja wyrasta wysoko z piersi i wygina się w długi łuk.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj koło na pierś i koło na zad, w odstępnie niemal równym jednemu kołu. Poprowadź szyję w górę jako jasną linię.

2. Głowę narysuj jako wydłużony prostokąt na samej górze. Dodaj linie nóg z małymi kółkami przy stawach i kopyta jako małe prostokąty.
3. Narysuj kontur dookoła całości, dodaj uszy, grzywę i ogon opadający miękkim łukiem. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

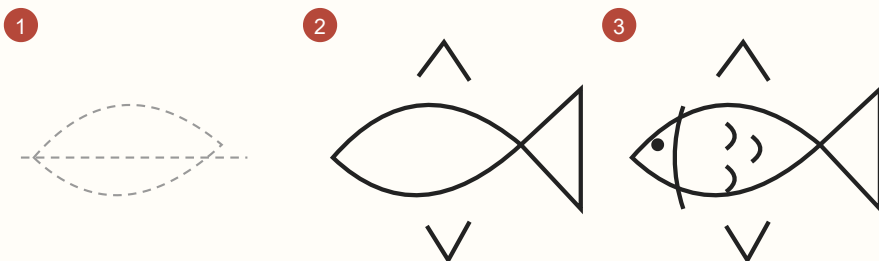
- Nogę narysowaną prostą, bez stawów.
- Tułów za krótki, przez co koń wygląda jak pies.
- Głowa za mała w stosunku do szyi.

Na początek narysuj konia stojącego w miejscu. Galop przyjdzie w następnym kroku, gdy poznasz już kształty.

Ryba

Poziom: Początkujący · Czas: 15 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Ryba to najprostsze zwierzę w tej książce: tułów w kształcie kropli z poziomą linią środkową i płetwy jak trójkąty.



Kształt kropli, płetwy i ogon, potem oko, łuk skrzel i łuski.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Ciało zwęża się ku tyłowi, w stronę ogona.
- Oko leży wysoko i blisko pyska.
- Łuski są najlepiej widoczne pośrodku ciała, a przy krawędziach stają się niewyraźne.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj kropkę zwróconą głową w lewo, z poziomą linią środkową przez środek.
2. Dołącz trójkątną płetwę ogonową na wąskim końcu.
Dodaj płetwę grzbietową i brzuszную jako małe trójkąty.

3. Narysuj oko jako koło ze źrenicą, zakrzywiony łuk skrzeli za okiem i łuski jako małe łuki w rzędach. Niech niektóre rzędy zanikają ku krawędzi.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

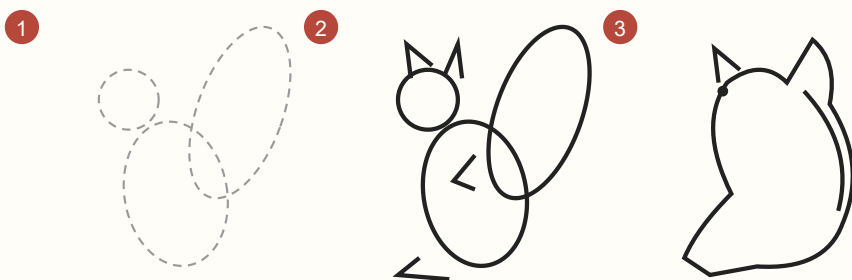
- Łuski narysowane równie wyraźnie na całym ciele.
- Ogon przyczepiony twardą linią i wygląda jak chorągiewka.
- Oko za małe, a spojrzenie puste.

Narysuj rząd ryb o różnych rozmiarach i w różnych pozycjach.
Różnorodność daje obrazowi ruch.

Wiewiórka

Poziom: Średni · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Znakiem rozpoznawczym wiewiórki jest duży, puszysty ogon i wygięty grzbiet. Zbuduj je jako dwa duże kształty, a reszta sama trafi na miejsce.



Tułów, głowa i ogon jako kształty, uszy i łapki, potem połączony kontur.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Ogon jest prawie tak duży jak ciało i wygina się nad grzbietem.
- Tylne łapy są duże i mocne, przednie małe.
- Uszy mają często pędzelki na czubkach.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj pochylony owal na tułów, małe koło na głowę i duży, wydłużony owal na ogon za nim.
2. Dodaj dwa małe uszy ze szpiczastymi końcami, mocne udo tylnej łapy i małe przednie łapki, które trzymają coś

przy pyszczku.

3. Narysuj miękki kontur dookoła kształtów, z drobnymi wcięciami na krawędzi dla sierści. Dodaj oko jako ciemną kropkę i kilka linii pokazujących strukturę ogona.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

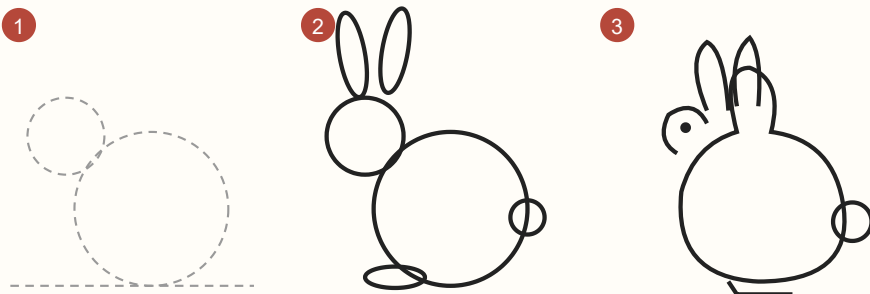
- Ogon wychodzi za cienki, jak u myszy.
- Tułów jest prosty i wiewiórka wygląda sztywno.
- Sierść narysowana jako równe kreski na całym zwierzęciu.

Posadź wiewiórkę na gałęzi albo pniaku: to nadaje ciężar i daje proste tło.

Królik

Poziom: Łatwy · Czas: 20 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Królik to duży, okrągły tułów, mała głowa i długie uszy. To doskonałe ćwiczenie pokazujące, jak z kół powstaje zwierzę.



Duży tułów i mała głowa, długie uszy i tylna łapa, potem kontur i ogon.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Uszy są prawie tak długie, jak głowa jest wysoka.
- Tylnie łapy są długie i przylegają do ciała, gdy królik siedzi.
- Ogon to mała, okrągła kulka.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj duże koło na tułów i mniejsze na głowę, częściowo schowane za tułowiem. Poprowadź linię zaznaczającą podłoże.

2. Dodaj dwa długie, owalne uszy, owalną tylną łapę wzdłuż ziemi i małe koło jako ogon.
3. Narysuj kontur miękką linią. Oko umieść wysoko na głowie, dodaj mały nos w kształcie litery Y i kilka krótkich kresek jako wąsy. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Uszy wychodzą za krótkie i wyglądają jak uszy kota.
- Tułów narysowany jak kula, bez tylnych łap.
- Oko wypada za nisko na pyszczku.

Zmieniając położenie uszu, pokażesz nastrój: sterczące oznaczają czujność, położone do tyłu strach.

Sierść i pióra

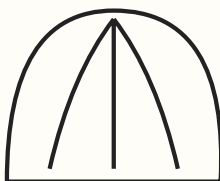
Poziom: Średni · Czas: 30 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowa

Sierści i piór nie rysuje się włosku po włosku. Pokazujesz kierunek, grupy i cienie, a resztę dopełni oko.

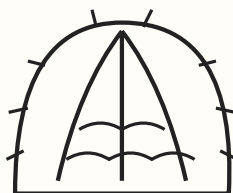
1



2



3



Kształt podstawowy, linie kierunku wzrostu sierści, krótkie kreski na brzegu dla sierści i łuki dla piór.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Sierść rośnie w określonym kierunku, często od twarzy i w dół wzdłuż ciała.
- Pióra układają się jak dachówki: widać dolną krawędź każdego rzędu.
- Wystarczy narysować tylko ciemne cienie i krawędzie.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj podstawowy kształt zwierzęcia zupełnie bez szczegółów, z miękkimi krawędziami.

2. Poprowadź 4–6 długich, jasnych linii przez kształt w kierunku, w którym rośnie sierść albo pióra.
3. Dla sierści: dodaj krótkie, ukośne kreski wzdłuż konturu i kilka dłuższych tam, gdzie leży cień. Dla piór: narysuj rzędy małych łuków, większe na dole i mniejsze na górze. Zacieniuj między rzędami.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Sierść narysowana jak równa siatka kresek.
- Pióra jednakowej wielkości wszędzie.
- Gładki kontur, przez co zwierzę wygląda jak plastikowa figurka.

Najjaśniejsze partie sierści zostaw jako nietknięty papier. To daje połysk bardziej niż cokolwiek innego.

Natura

Natura wydaje się pełna szczegółów, ale rządzi nią ta sama zasada co wszystkim innym: najpierw duże kształty, na końcu małe. Drzewo to pień i korona, góra to trójkąt o nierównych bokach, chmura to kępa kół. To, co odróżnia nudny rysunek od żywego, rzadko zależy od liczby szczegółów. Zależy od wyborów: co uwzględnisz, a co pominiesz?



Drzewo: najpierw spójrz na całość, potem na pień, gałęzie i korę.

Fot. RegalShave / Pixabay

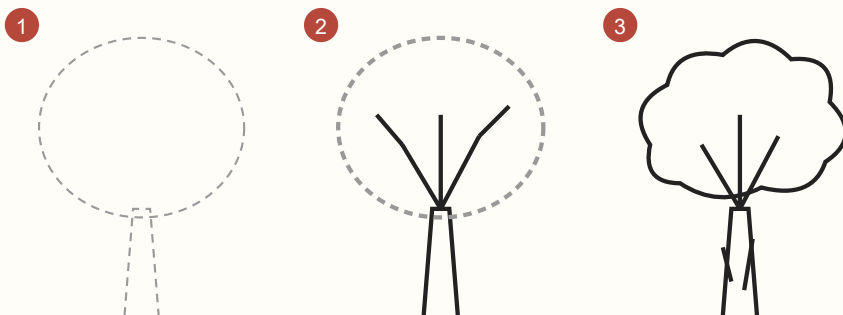
Gdy rysujesz naturę, wyjdź na zewnątrz, usiądź i długo patrz, zanim zaczniesz. Weź ze sobą blok i ołówek, ale nie bój się rysować ze zdjęcia, gdy pogoda nie dopisuje. Czeka na ciebie

sześć motywów, z których złożysz własne krajobrazy: drzewa, liście i kwiaty, chmury, góry, woda i kamień.

Drzewo

Poziom: Łatwy · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Drzewo składa się z pnia, który rozdziela się na gałęzie, i z korony z kęp liści. Nigdy nie rysuj każdego liścia: rysuj kępy.



Pień i kształt korony, gałęzie, korona jako kępy.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Pień jest grubszy przy podstawie i zwęża się ku górze.
- Gałęzie rozdzielają się w kształcie litery Y, nigdy pod kątem prostym.
- Korona ma jasne i ciemne kępy: cień leży pod każdą kępą.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj pień jako dwie lekko zakrzywione linie, szersze u dołu. Duży kształt korony narysuj jako owal nad nim, mniej więcej połowę wysokości drzewa.

2. Narysuj trzy główne gałęzie, które rozdzielają się na mniejsze i znikają w koronie.
3. Narysuj linię konturu korony jako ciąg małych łuków, jak brzeg chmury. Dodaj kilka kresek kory na pniu i mały cień u korzenia.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Pień ma tę samą szerokość na całej wysokości, jak słup.
- Korona jest idealnym kołem, bez nierówności.
- Liście rysowane pojedynczo, przez co rysunek traci czytelność.

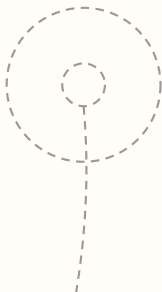
Narysuj brzozę, dąb i świerk. To ta sama metoda, tylko z innymi kształtami korony: okrągłą, szeroką i spiczastą.

Liście i kwiaty

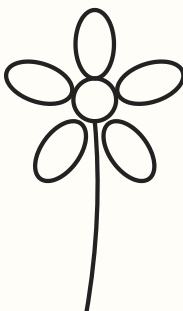
Poziom: Początkujący · Czas: 20 min · Materiały: ołówek HB, gumka

Zaczniij od linii środkowej. Liść to nerw środkowy z konturem dookoła, a kwiat to koło z płatkami dookoła.

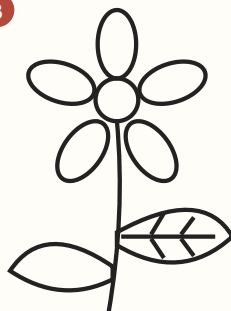
1



2



3



Środkowe koło i łodyga, pięć płatków, potem liść z nerwem środkowym i nerwami bocznymi.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Płatków jest prawie zawsze tyle samo i rozmieszczone są równomiernie wokół środka.
- Nerwy liścia rozgałęziają się od nerwu środkowego jak ości ryby.
- Łodyga jest wygięta, nie prosta.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj małe koło na środek kwiatu i jasny łuk w dół na łodygę. Wokół środka narysuj większe, jasne koło, które pokazuje, gdzie kończą się płatki.

2. Narysuj pięć wydłużonych owali jako płatki, równomiernie rozmieszczone wokół środka. Zetrzyj koło.
3. Narysuj liście jako krople przy łodydze. Poprowadź nerw środkowy przez każdy liść i krótkie nerwy boczne ukośnie w dół. Delikatnie zacieniuj jedną połowę liścia.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Płatki wychodzą różnej wielkości i wyglądają niedbale.
- Nerwy liścia narysowane jako proste, równoległe kreski.
- Łodyga narysowana prosto i sztywno.

Zmieniaj kwiat: sześć płatków, długie wąskie płatki albo kępa jak u stokrotki. Metoda jest ta sama.

Chmury

Poziom: Początkujący · Czas: 15 min · Materiały: ołówek HB, gumka chlebową

Chmury to miękkie kępy kół z płaskim spodem. Zrób górę lekką, a spód zacieniowany, a chmury nabiorą objętości.

1



2



3



Koła na linii, miękki kontur bez ostrych rogów, zacieniowany spód.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Górna część chmury jest jasna, spód szary i płaski.
- Kontur jest miękki, nigdy twardy ani przerywany.
- Gdy rysujesz kilka chmur, niech będą różnej wielkości i na różnej wysokości.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj jasną poziomą linię. Umieść nad nią od trzech do pięciu kół różnej wielkości, z największym pośrodku.
2. Narysuj wspólny kontur na zewnątrz kół, jako ciąg okrągłych łuków. Zetrzyj linie pomocnicze.

3. Zaciemnij spód lekkimi, poziomymi kreskami. Gumką chlebową wydobądź jasne partie na górze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Chmura narysowana twardym konturem jak kłębek waty.
- Wszystkie chmury wyglądają tak samo.
- Cień położony na wierzchu chmury, przez co kształt staje się niewyraźny.

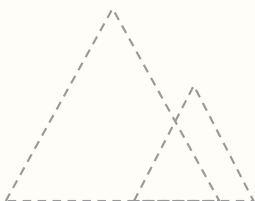
Rysuj po jednej chmurze, a potem ułóż je w grupę. Mniejsze chmury w oddali dają głębię.

Góry

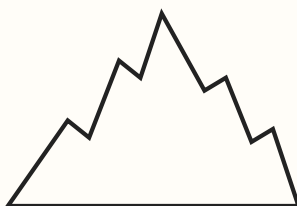
Poziom: Łatwy · Czas: 30 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Góry to trójkąty o nierównych bokach. Pomyśl o świetle: jedna strona jest jasna, przeciwna ciemna, i od razu pojawia się objętość. Z kilku gór i chmur złożysz cały krajobraz.

1



2



3



Trójkąty jako podstawa, nierówny zygzakowaty kontur, cień po jednej stronie i śnieg na szczycie.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Szczyty gór mają różną wysokość. To daje rytm.
- Z daleka góry stają się jaśniejsze i bardziej mgliste.
- Zygzakowaty kontur ma być nieregularny, z ostrymi i miękkimi kątami.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj duży trójkąt i jeden lub dwa mniejsze obok, tak aby się nakładały.

2. Narysuj kontur góry krótkimi liniami pod różnymi kątami, żeby grzbiet wyglądał na postrzępiony i naturalny. Zetrzyj trójkąty.
3. Zdecyduj, skąd pada światło. Zaciemnij przeciwną stronę ukośnymi kreskami. Szczyt zostaw białym jak śnieg i poprowadź kilka pionowych kresek dla skał.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Wszystkie góry są równie spiczaste i gładkie, jak namioty.
- Cienie narysowane po obu stronach.
- Góry najdalsze są tak samo ciemne jak najbliższe.

Warto narysować trzy warstwy gór jedna za drugą, każda jaśniejsza od poprzedniej. To prosty trik, który daje głębię krajobrazu.

Woda i odbicia

Poziom: Średni · Czas: 25 min · Materiały: ołówek HB, linijka

Spokojna woda odbija, niespokojna rozbija odbicie na poziome pasy. Dlatego wodę rysuj poziomymi liniami.

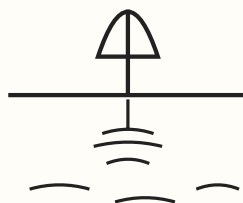
1



2



3



Horyzont i linie powierzchni wody, miękkie fale, drzewo i jego odbicie w przerywanych kreskach.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Odbicie jest tak długie jak przedmiot i odwrócone do góry nogami.
- Fale nadają odbiciu załamania: dzieli się ono na poziome kawałki.
- Woda jest ciemniejsza blisko ciebie i jaśniejsza przy horyzoncie.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj horyzont jako prostą, poziomą linię. Poniżej poprowadź trzy do czterech poziomych linii

pomocniczych, gęściej przy horyzoncie.

2. Narysuj fale jako płaskie łuki w kształcie litery S wzdłuż linii. Niech fale będą większe z przodu i mniejsze z tyłu.
3. Narysuj przedmiot przy horyzoncie, na przykład drzewo. Odbij je prosto w dół i poszarpu odbicie małymi poziomymi przerwami oraz kilkoma ciemnymi kreskami.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Woda narysowana pionowymi kreskami, przez co wygląda jak deszcz.
- Odbicie jest tak samo ostre jak przedmiot.
- Fale są jednakowej wielkości na całej szerokości.

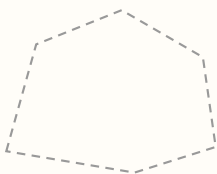
Zostaw w wodzie szerokie jasne pasy. Wyglądają jak odbite światło, a nic nie musisz dodawać.

Kamień

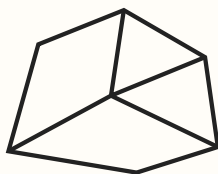
Poziom: Początkujący · Czas: 20 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowka

Kamień to kanciasta kula. Najpierw narysuj płaszczyzny, potem zaokrąglij rogi i połów cień na spodzie.

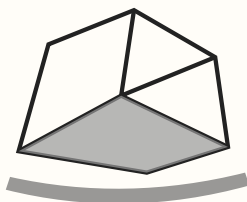
1



2



3



Kanciasta bryła podstawowa, jasne i ciemne płaszczyzny, zacieniony spód i cień na podłożu.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Kamień ma kilka dużych płaszczyzn, a nie tysiąc drobnych linii.
- Światło pada z jednej strony, a płaszczyzny zwrócone do światła są najjaśniejsze.
- Kamień rzuca cień na podłoże, bez niego unosiłby się w powietrzu.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj nieregularny wielokąt, szerszy niż wysoki. Nie powinien być symetryczny.

2. Podziel kształt na 3–4 płaszczyzny prostymi liniami wychodzącymi ze wspólnego rogu: jedna na górę, pozostałe na boki.
3. Lekko zaokrąglaj rogi. Najciemniejszą płaszczyznę zacieniuj ołówkiem 2B i połóż miękkiego cienia pod kamieniem na podłożu.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Kamień wychodzi jak okrągła kula, bez krawędzi.
- Powierzchnia wypełniona drobnymi kropkami wygląda jak gąbka.
- Brak cienia na podłożu.

Narysuj kilka kamieni w rzędzie, różnej wielkości. Zobaczysz wtedy, że płaszczyzny podlegają temu samemu światłu.

Przedmioty i martwa natura

Przedmioty to najlepszy trening, jeśli chcesz zrozumieć formę, światło i perspektywę. Nie poruszają się, możesz patrzeć na nie, jak długo chcesz, i możesz je przedstawiać. Szklanka, filiżanka, jabłko: trzy codzienne przedmioty, które uczą prawie wszystkiego o walcach, kulach i elipsach.



Codzienne przedmioty – walce, elipsy i odbicia światła do ćwiczeń.

Fot. ahgomaaz / Pixabay

Ustaw przedmioty przy oknie albo pod lampą z jednej strony, żeby były widoczne cienie. Najpierw rysuj lekką ręką, a ciemniej dopiero na końcu. Czeka na ciebie sześć motywów:

szklanka i butelka, dom, rower, filiżanka, krzesło i owoce. Gdy poćwiczysz je osobno, zestaw je w martwą naturę.

Szklanka i butelka

Poziom: Średni · Czas: 30 min · Materiały: ołówki HB i 2B, linijka

Zarówno szklanka, jak i butelka to walce. Zacznij od linii środkowej i symetrycznych elips, a kształt za każdym razem wyjdzie równy.



Linia środkowa i elipsy, boczne linie z szyjką i dnem, cień i odbicie światła.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Elipsa jest tym bardziej okrągła, im wyżej patrzysz: wysokość oczu decyduje, jak płaska jest.
- Elipsa dolna jest zawsze nieco bardziej okrągła niż górna.
- Odbicia światła to po prostu jasne pasy, które zostawiasz nietknięte.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Poprowadź pionową linię środkową. Narysuj elipsę na górze i na dole, obie tak samo szerokie i symetryczne

względem linii. Do butelki narysuj też małą elipsę na szyjkę.

2. Połącz elipsy prostymi lub lekko wygiętymi bokami. Zaokrąglaj dno wzdłuż dolnej połowy elipsy. Szyjkę zaznacz dwiema pionowymi kreskami.
3. Zaciemnij jedną stronę, zostaw wąski pionowy pas nietknięty jako odbicie i połóż ciemny cień na stole. Przyciemnij krawędź szkła.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

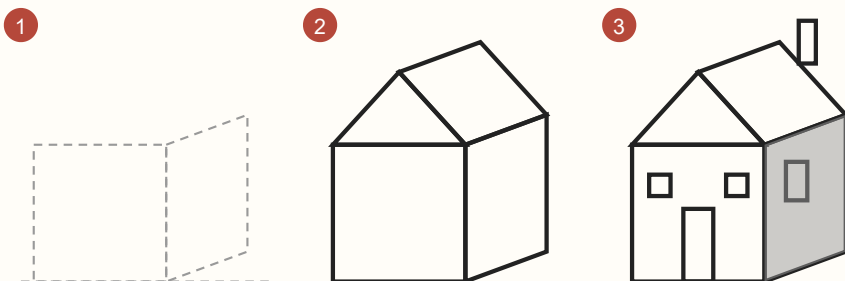
- Elipsy narysowane ostro na końcach zamiast okrągło.
- Boki pochylone w różne strony, przez co szklanka jest krzywa.
- Pominięty cień na stole i szklanka unosi się w powietrzu.

Wskazówka do rysowania symetrycznego: złoż kartkę na pół i narysuj jedną połowę albo odwróć rysunek, żeby zobaczyć błędy.

Dom z dachem dwuspadowym

Poziom: Łatwy · Czas: 30 min · Materiały: ołówek HB, linijka

Dom to prostopadłościan z dachem. Dzięki prostemu widokowi ukośnemu zyskuje głębię i wygląda jak prawdziwy dom.



Fasada i ściana boczna, trójkąt i długość dachu, potem drzwi, okna i komin.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Wszystkie pionowe linie są pionowe na całym rysunku.
- Linie biegnące w głąb zbiegają się w jednym punkcie na horyzoncie.
- Drzwi są mniej więcej dwa razy wyższe niż okno.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj fasadę jako prostokąt. Następnie narysuj ścianę boczną jako równoległobok po prawej, w którym górna i dolna krawędź lekko wznoszą się ku górze.

2. Narysuj trójkąt nad fasadą jako szczyt i poprowadź skośną krawędź dachu w głąb wzdłuż boku. Zakończ tylną krawędzią dachu.
3. Dodaj drzwi, okna i komin. Zaciemnij ścianę boczną i dach pod okapem. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Ściana boczna narysowana tak wysoko jak fasada i nie cofa się w głąb.
- Okna na różnej wysokości.
- Dach nie wystaje poza ścianę i dom wygląda płasko.

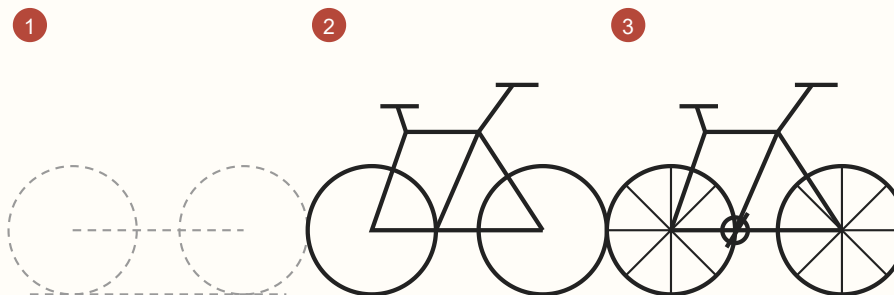
Zacznij od małej chatki. Gdy ci się to uda, dodawaj po kawałku ganek, garaż albo wieżę.

Rower

Poziom: Średni · Czas: 40 min · Materiały: ołówek HB, cyrkiel lub szklanka jako szablon

Sekret roweru tkwi w kołach: dwa jednakowe okręgi.

Reszta to rama z prostych linii między nimi.



Dwa jednakowe koła, trójkąty ramy, potem szprychy, pedały i zębatka.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Odstęp między kołami to mniej więcej półtorej średnicy koła.
- Rama składa się z dwóch trójkątów, które mają wspólny bok.
- Siodełko leży nad tylnym kołem, a kierownica nad przednim.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj dwa jednakowe koła na tej samej wysokości, z jasną linią między środkami. Użyj szklanki jako

szablonu.

2. Narysuj ramę: trójkąt od środka tylnego koła w górę do siodełka i do przodu do kierownicy, oraz prostą linię od punktu pedałów do przedniego koła. Na górze dodaj siodełko i kierownicę.
3. Narysuj szprychy jako cienkie linie od piasty. Dodaj pedał, zębatkę i cienki łańcuch. Opony zrób nieco grubsze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Koła wychodzą różnej wielkości i rower wygląda krzywo.
- Rama narysowana bez geometrii i wychodzi krzywa.
- Zbyt wiele szprych daje ciemną plamę. Dziesięć albo dwanaście wystarczy.

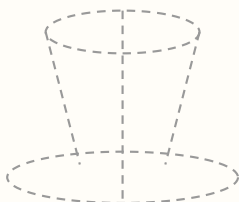
Rower z boku jest najłatwiejszy. Rysuj go z przodu albo pod kątem dopiero wtedy, gdy widok z boku nie sprawia ci już trudności.

Filizanka kawy ze spodkiem

Poziom: Łatwy · Czas: 25 min · Materiały: ołówki HB i 2B

Filizanka to ścięty stożek z elipsą na górze, uszkiem z boku i spodem pod spodem. Kluczem są elipsy.

1



2



3



Elipsa i zwężające się boki, potem krzywa dna, uszko i spodek, potem cieniowanie.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Spodek to szeroka, płaska elipsa: szersza niż filizanka, ale nie wyższa.
- Uszko wyrasta z boku, na wysokości środka elipsy.
- Wnętrze widać jako węższą elipsę wewnątrz górnej.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj elipsę i pionową linię środkową. Poprowadź boki lekko do wewnątrz ku dołowi. Pod spodem narysuj szeroką elipsę na spodek.

2. Połącz boki okrągłym dnem. Narysuj uszko jako krzywą, która wygina się na zewnątrz i z powrotem do środka.
3. Narysuj węższą elipsę w filiżance jako kawę. Zacieniuj jedną stronę filiżanki i połów cień na spodku.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

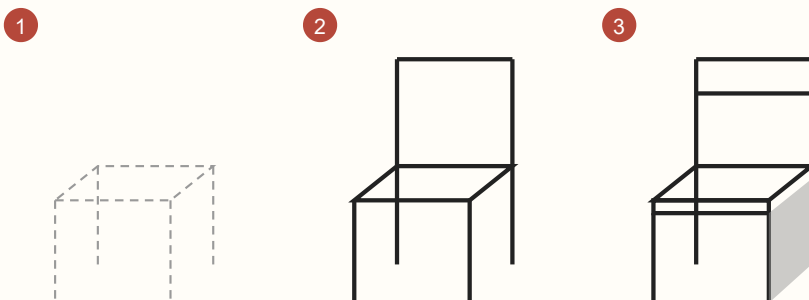
- Elipsa wychodzi spiczasta na brzegach.
- Uszko osadzone za wysoko lub za nisko.
- Spodek narysowany jako prosta linia, bez głębi.

Dodaj filiżance odrobinę wyobraźni: para jako miękka krzywa S nad nią od razu daje przytulny nastrój.

Krzesło

Poziom: Średni · Czas: 35 min · Materiały: ołówek HB, linijka

Krzesło to skrzynia z czterema nogami i oparciem. Gdy siedzisko narysujesz jako równoległobok, perspektywa od razu będzie poprawna.



Siedzisko jako równoległobok, cztery nogi i oparcie, potem grubość i cień.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Tylne nogi są na rysunku nieco krótsze niż przednie, bo są dalej.
- Oparcie jest mniej więcej tak wysokie, jak siedzisko szerokie.
- Siedzisko ma grubość: przy krawędzi zawsze rysuj dwie linie.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj siedzisko jako równoległobok: krawędź przednia pozioma, krawędzie boczne wznoszące się

ukośnie w prawo.

2. Narysuj cztery nogi pionowo z rogów, tylne krótsze. Poprowadź dwa słupki oparcia prosto w górę od tylnych rogów i poprzeczkę na górze.
3. Nadaj siedzisku grubość dodatkową linią. Narysuj poprzeczkę w oparciu. Zacieniuj bok nóg i spód siedziska. Zetrzyj linie pomocnicze.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

- Nogi pochylone w różne strony i krzesło wygląda na niestabilne.
- Siedzisko narysowane jako płaski prostokąt, bez głębi.
- Oparcie za małe.

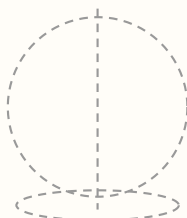
Narysuj krzesło, które masz w domu. Gdy zrobisz to z prawdziwym krzesłem obok siebie, od razu zobaczysz wszystkie błędy.

Owoce: jabłko i gruszka

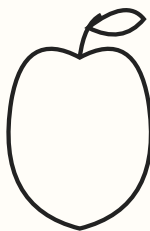
Poziom: Początkujący · Czas: 20 min · Materiały: ołówki HB i 2B, gumka chlebowa

Owoce to kule z drobnymi odchyleniami. Narysuj kulę, dodaj cechy owocu i nadaj mu trzy cienie: cień własny, światło odbite i cień rzucony.

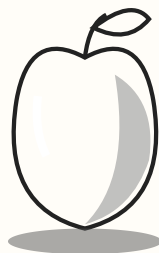
1



2



3



Koło z linią środkową, kształt jabłka z ogonkiem i listkiem, potem cienie i odbłask.

NAJPIERW OBSERWUJ

- Jabłko jest najszersze w górnej części i ma zagłębienie wokół ogonka.
- Cień własny nie leży na samej krawędzi, tylko kawałek w głąb.
- Światło odbite od stołu sprawia, że dolna krawędź jest trochę jaśniejsza niż cień.

KROKI 1–2–3 (KIERUJ SIĘ CYFRAMI NA RYSUNKU)

1. Narysuj koło i pionową linię środkową. Pod kołem narysuj elipsę, która zaznacza stół.
2. Zamień koło w jabłko: zagłębienie na górze, gdzie siedzi ogonek, i małe wgłębienie na dole. Dodaj ogonek jako krótką, zagiętą linię oraz listek.
3. Zaciemnij stronę odwróconą od światła. Zostaw jasny odbłask w górze, w świetle. Połóż ciemny cień pod jabłkiem na stole.

NAJCZĘSTSZE BŁĘDY

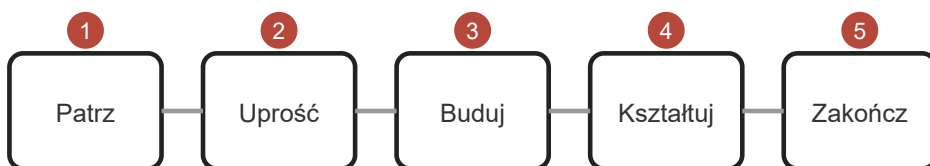
- Jabłko wychodzi jak zupełnie okrągła kula, bez zagłębienia.
- Cień jest płaski, bez miękkiego przejścia.
- Brak cienia rzuconego i jabłko wydaje się unosić.

Gruszkę rysuje się tak samo, z mniejszym kołem na górze i większym na dole. Połącz je miękkimi bokami.

Jak zbudować własny motyw

Masz już za sobą 34 motywy zbudowane według jednej zasady: patrz, znajdź kształty, buduj od góry do dołu. Ta zasada działa na wszystko, co chcesz narysować, także na to, czego nie ma w tej książce. Ten rozdział zbiera ją w metodę o pięciu krokach, którą możesz zastosować do dowolnego motywu, od starego samochodu po chomika.

Metoda w pięciu krokach



Pięć kroków od spojrzenia do gotowego rysunku.

1. **Patrz.** Przyglądaj się motywowi przez minutę, nie rysując. Jaki kształt ma całość? Gdzie są największe krzywizny i najwyraźniejsze linie? Które części są tej samej wielkości? Warto zapisać na kartce dwa, trzy słowa.
2. **Uprość.** Naszkicuj całość jako jeden lub dwa kształty podstawowe: koło, kwadrat, trójkąt, owal. Narysuj linie

pomocnicze dla środka, dla punktów orientacyjnych i dla kierunków. Wszystko ma być jasne i szybkie.

3. **Buduj.** Dodaj największe części jako osobne kształty: głowę, tułów, nogi, dach, ściany. Sprawdź miary: czy jedna część jest o połowę mniejsza od drugiej? Poprawiaj teraz, gdy łatwo coś zmienić.
4. **Kształtuj.** Połącz kształty konturem. Rysuj lekką i pewną ręką, zaokrąglaj rogi, dodaj ważne szczegóły, takie jak oczy, okna czy liście. Zetrzyj linie pomocnicze, które przeszkadzają.
5. **Zakończ.** Zacieniuj jedną stronę, wzmocnij najważniejsze linie i zostaw jasne partie nietknięte. Odsuń się o krok, odwróć rysunek do góry nogami albo spójrz na niego w lustrze. Popraw to, co się wyróżnia.

Przykład: dzbanek

Tak może wyglądać ta metoda na motywie, którego nie ma w książce. Weźmy ceramiczny dzbanek.

1. **Patrz:** korpus przypomina jajko, szyjka to wąski walec, dziobek to mały trójkąt, a uchwyt to zagięty łuk.
2. **Uprość:** narysuj pionową linię środkową, owal na korpus i wąski prostokąt nad nim.
3. **Buduj:** umieść dziobek z jednej strony, a uchwyt z drugiej. Sprawdź, czy obie strony mają mniej więcej tę samą

wysokość.

4. **Kształtuj:** narysuj wspólny kontur, zaokrąglaj dziobek, dodaj krawędź na górze i pokrywkę, jeśli chcesz.
5. **Zakończ:** zacieniuj jedną stronę i zostaw wąski pas odbicia światła. Narysuj cień na stole.

Tabela: popularne motywy i ich kształty podstawowe

Użyj tabeli jako szybkiego przewodnika, gdy planujesz nowy motyw. Najpierw znajdź kształty, potem wybierz kolejność.

Motyw	Kształty podstawowe	Zacznij od	Narysuj na końcu
Twarz	Owal, linie pomocnicze	Linia oczu	Włosy i wyraz twarzy
Człowiek	Bryły, linie	Linia ruchu	Ubranie i fałdy
Pies lub kot	Trzy koła	Klatka piersiowa	Sierść i wąsy
Ptak	Jajko i koło	Pochylenie tułowia	Pióra
Drzewo	Pień i owal	Podstawa pnia	Liście i kora
Góry	Trójkąty	Najwyższy szczyt	Skały i śnieg
Dom	Prostokąt i trójkąt	Fasada	Okna i drzwi
Szklanka lub filiżanka	Walec, elipsy	Linia środkowa	Odbicia światła

Motyw	Kształty podstawowe	Zacznij od	Narysuj na końcu
Rower lub pojazd	Koła, trójkąty	Koła	Szprychy i szczegóły
Owoce	Kule	Kula i stół	Ogonek i cienie

Własne motywy: plan ćwiczeń

- **Tydzień 1:** wybierz trzy codzienne przedmioty i narysuj każdy zgodnie z pięcioma krokami. Pod rysunkiem zapisz, jakie kształty podstawowe udało się znaleźć.
- **Tydzień 2:** narysuj swoje zwierzę domowe, ptaka za oknem albo zwierzę ze zdjęcia. Zacznij od linii gestu.
- **Tydzień 3:** narysuj twarz, własną w lustrze albo znajomą. Zawsze najpierw odmierz linię oczu i nos.
- **Tydzień 4:** ułóż martwą naturę: trzy przedmioty w grupie, ze światłem z jednej strony, i narysuj ją w jednym rysunku.

Wskazówka: zapisuj datę w rogu każdego rysunku. Po czterech tygodniach połóż ostatni obok pierwszego. Różnica zwykle zaskakuje.

Najczęstsze pytania

Nigdy nie udaje mi się trafić z proporcjami. Co robić?

Przyjmuj miarę ołówkiem i licz wysokości głowy albo szerokości koła. Odwróć rysunek do góry nogami. Narysuj ten sam motyw trzy razy szybko, zamiast poprawiać jeden rysunek przez godzinę.

Rysunek wychodzi sztywny. Jak go ożywić?

Rysuj szybciej, większym ruchem od barku. Zawsze zaczynaj od zakrzywionej linii ruchu. Zmieniaj grubość linii: cienka dla tła, gruba dla tego, co jest najbliżej.

Skąd mam wiedzieć, że rysunek jest skończony?

Gdy widać to, co miało być pokazane, bez potrzeby tłumaczenia. Więcej szczegółów nie zawsze znaczy lepiej. Odłóż rysunek na jeden dzień i spójrz na niego świeżym okiem.

Na ćwiczenia nie ma skrótu, ale jest dobra ścieżka: trochę każdego dnia, jeden motyw naraz i z radością. Powodzenia przy kolejnym motywie!

Filmy, które pomogą ci w nauce

Książka daje ci plan i wyjaśnienia, a film pozwala zobaczyć ruch ręki i tempo pracy. Poniżej znajdziesz bezpłatne kanały na YouTube, które sprawdziliśmy w październiku 2026 roku. Nie są z nami powiązane, a ich treść zależy od autorów.

Po polsku

- **Pracownia OKO** – youtube.com/@pracowniaoko
- **SealArt Szkoła Rysunku** – youtube.com/@sealartszkolarysunku

Po angielsku (możesz włączyć napisy i automatyczne tłumaczenie)

- **Proko** – youtube.com/@ProkoTV
- **Draw like a Sir** – youtube.com/@DrawlikeaSir
- **Circle Line Art School** – youtube.com/@Circlelineartschool
- **The Virtual Instructor** – youtube.com/@TheVirtualInstructor

Wskazówka: najpierw przeczytaj ćwiczenie w książce, potem obejrzyj film na ten sam temat, a na koniec wykonaj ćwiczenie samodzielnie.