

Содержание

Введение	6
Галерея вышивок	9
Как вышивать гладью	39
Материалы и инструменты	40
Теория вышивки	45
Магические схемы	51
Ключ к схемам. Крылатый мяч	52
Волшебная палочка	56
Удивительная шляпа	58
Пожиратель душ	60
Эльф-ушастик	62
Сосуд с зельем	64
Василиск	66
Молния	68
Инициалы волшебника	70
Ключ с крыльями	72
Книги заклинаний	74
Котел	76
Крыса	78
Кубок	80
Корень мандрагоры	82
Метла	84
Очки	86
Перо	88
Письмо	90
Номер платформы	92
Волшебная колба	94
Форменный свитер	96
Сова	98
Телефонная будка	100
Магический кристалл	102
Хрустальный шар	104
Шарф	106
Лягушонок	108
Рукотворная красота вышивки	111
Вышивка вокруг нас	112
Благодарности	125

Введение

Дорогие друзья, мы рады приветствовать вас в этом пространстве, наполненном магией творчества.

Мы, мастера tvoristudio.ru Ксения Громова и Светлана Панина, всем сердцем любим свое дело и готовы поделиться знаниями с теми, кто разделяет нашу страсть.

Давайте соединим волшебные сюжеты любимой книги и прекрасный вид прикладного искусства – вышивку.

Каждый предмет, образ и персонаж, стежок за стежком оживающий на ткани, – это руками созданное чудо, которое непременно будет радовать своего владельца. Как же его сотворить и с чего начать? В этом вам поможет данное руководство, простые понятные схемы и немного магии, конечно.

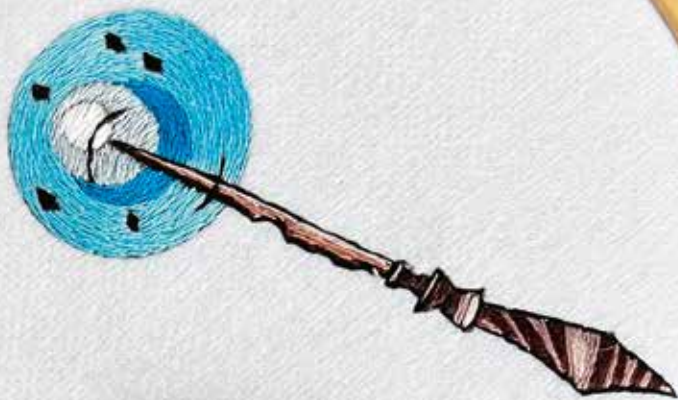
Начинаем колдовать!



*Пройдите по ссылке и узнайте
больше об авторах:
<http://tvoristudio.ru>*









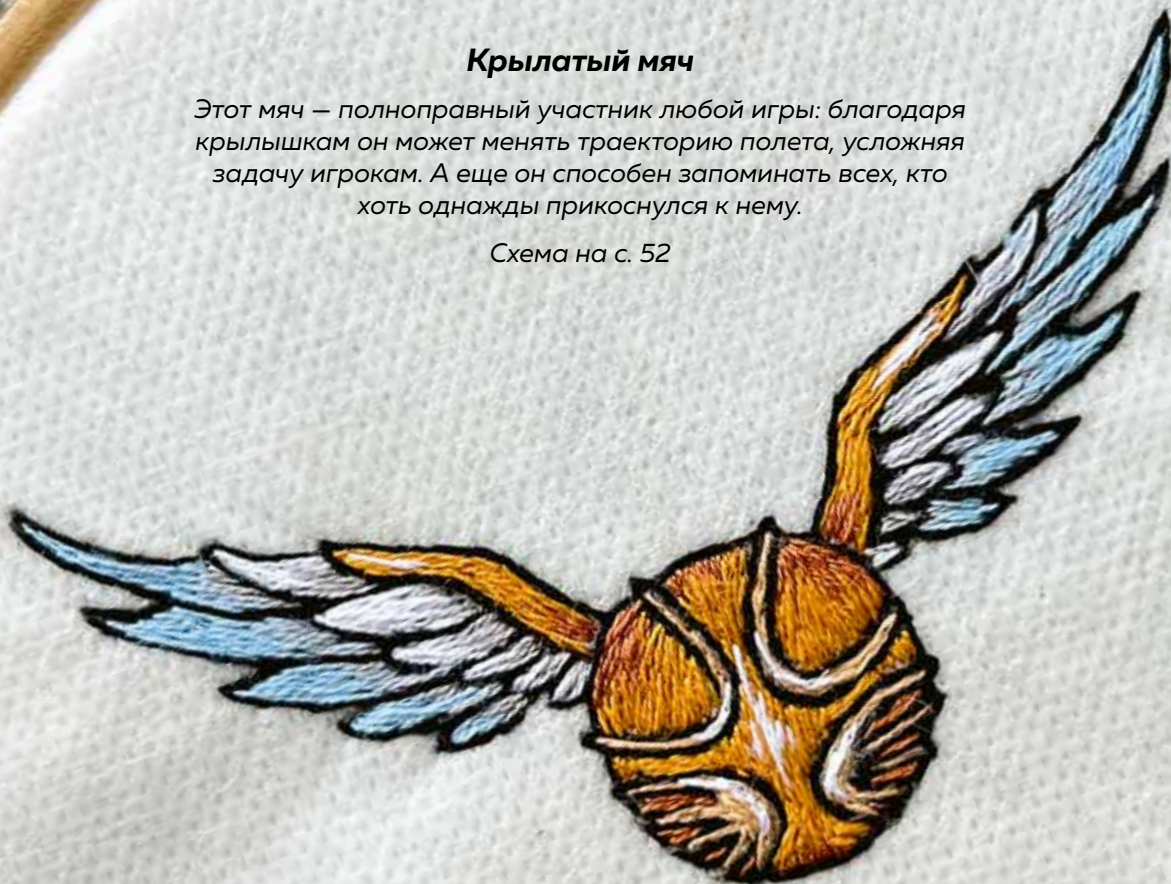
Галерея
вышивок



Крылатый мяч

Этот мяч – полноправный участник любой игры: благодаря крылышкам он может менять траекторию полета, усложняя задачу игрокам. А еще он способен запоминать всех, кто хоть однажды прикоснулся к нему.

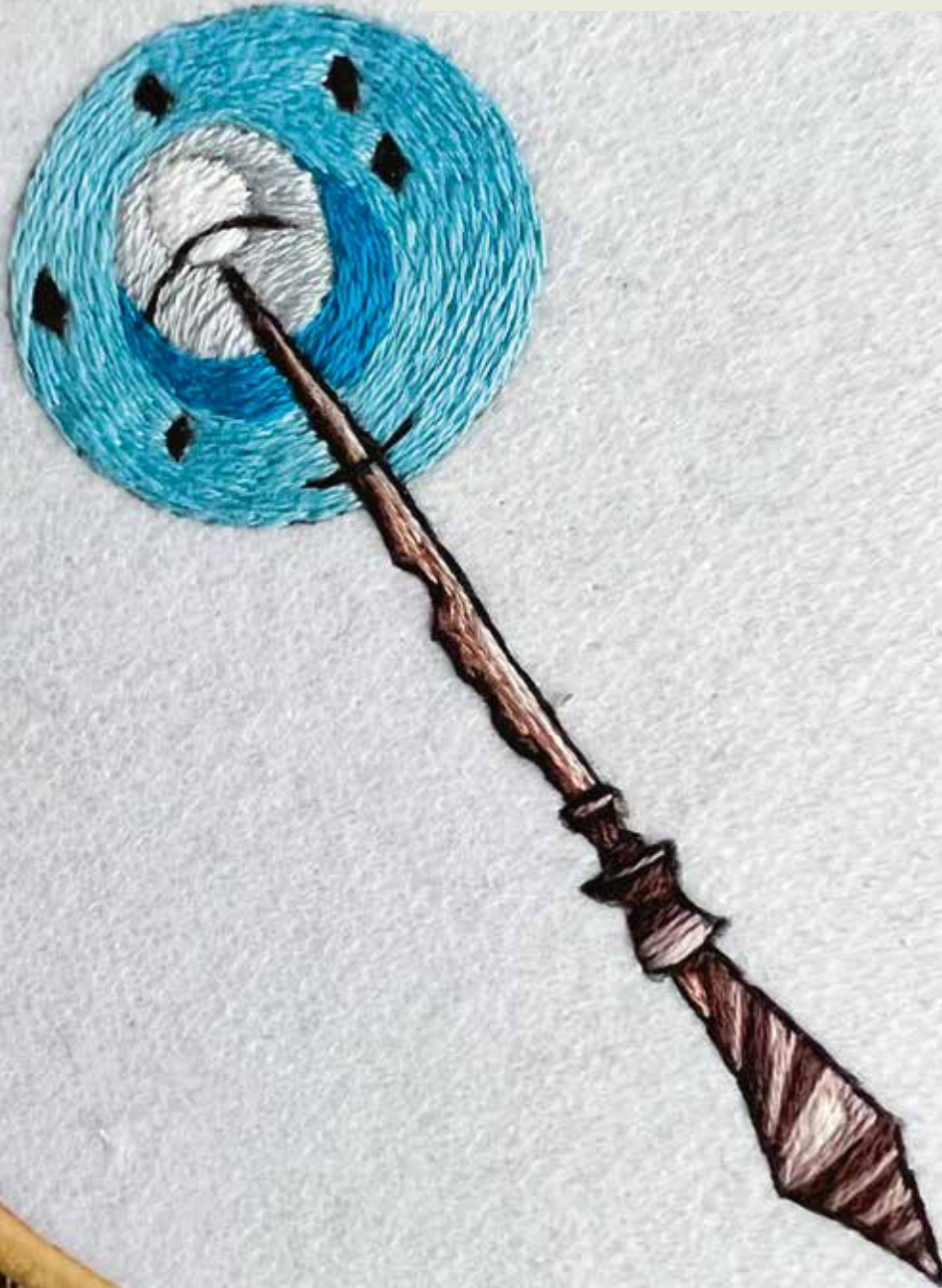
Схема на с. 52



Волшебная палочка

Непременный атрибут любого волшебника. Вот только научиться обращаться с ней не так-то просто: как и любой магический предмет, палочка обладает собственным непростым характером!

Схема на с. 56





Удивительная шляпа

Эта шляпа умеет не только думать (что само по себе совсем не удивительно, ведь ее не раз надевали на самые умные головы, которые только можно отыскать в мире магов), но и говорить, и давать советы. А еще она умеет «считывать» характер, способности и потенциал будущих волшебников.

Схема на с. 58



Пожиратель душ

Неприятный персонаж. Он питается добрыми чувствами и светлыми эмоциями. А главное – способен высосать из человека душу, превратив его в такое же бесчувственное страшное существо, каким является сам.

Схема на с. 60

Эльф-ушастик

Он чем-то напоминает нашего домового: добрый, наивный и при этом довольно упрямый. А еще — эльф всегда готов помочь тем, кого считает своими друзьями.

Схема на с. 62



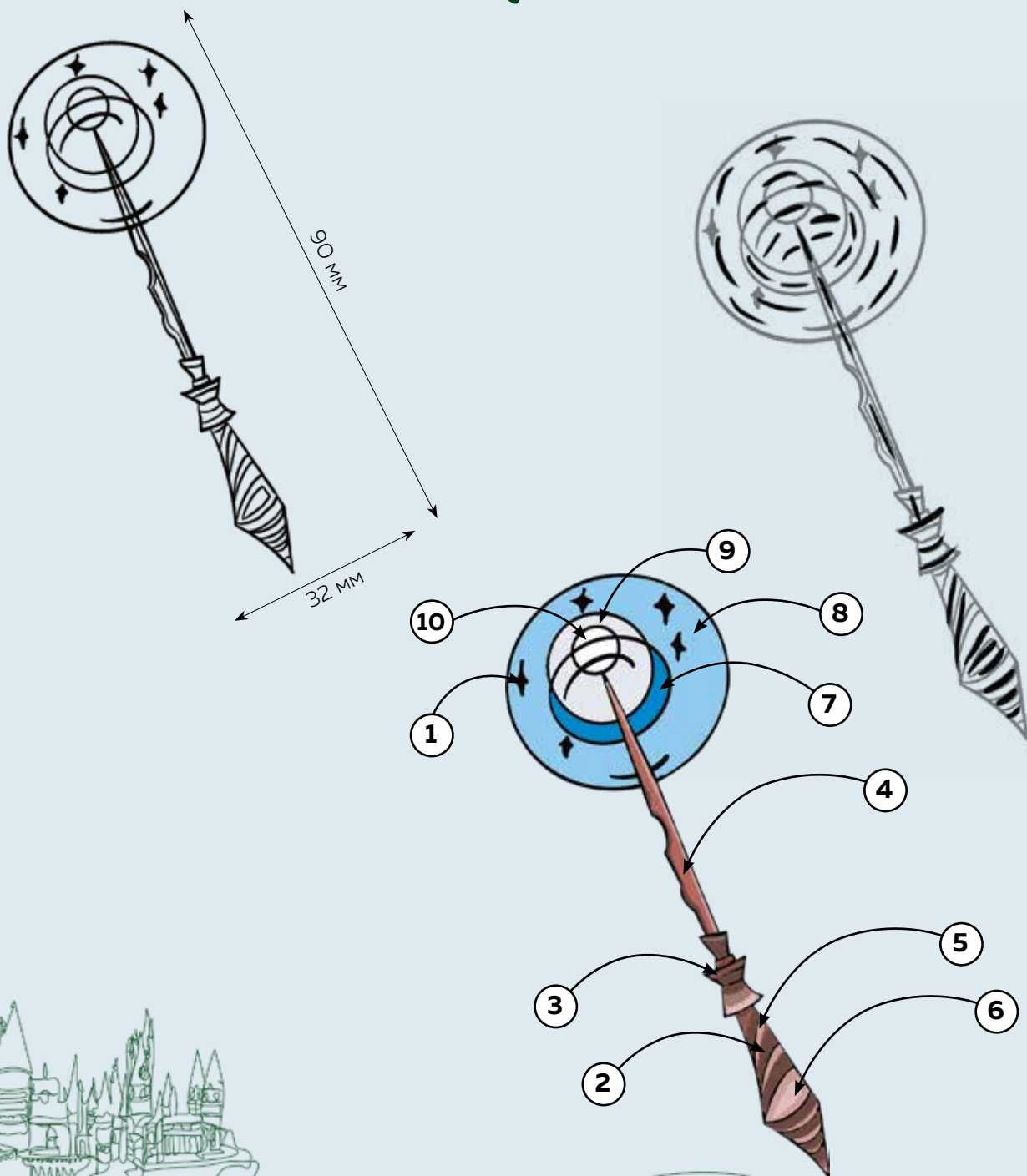


Сосуд с зельем











Это зелье золотистого цвета поистине замечательное — оно приносит удачу во всем. И именно поэтому его запрещено использовать, например, во время экзаменов или спортивных состязаний.

Схема на с. 64

Волшебная палочка



Номера ниток по порядку	Номера ниток в DMC	Номера ниток в «Гамме»	Номера ниток в «Анкор»
1	310	0 420	403
2	838	08 11	1088
3	779	32 49	1086
4	407	30 31	914
5	3861	32 17	378
6	3743	07 25	234
7	995	00 86	410
8	996	31 21	1090
9	341	30 47	117
10	5200	04 15	2

- 1  Контур и участки между деталями палочки.
- 2  Тень на левой стороне палочки и узор на рукоятке.
- 3  Грани между палочкой и рукояткой. Стежки короткие.
- 4  Верхняя часть палочки. Стежки прямые вертикальные.
- 5  Узоры на нижней части палочки.
- 6  Блики на палочке.
- 7  Свет от палочки. Вышиваем по дуге.
- 8  Обод шара. Вышиваем по кругу.
- 9  Большой из двух внутренних кругов. Меняем направление.
- 10  Меньший из внутренних кругов и блики на палочке.

