

Светлана Слижен

# КОНСТРУКТОР ВЯЗАНЫХ ИГРУШЕК

Универсальные схемы для вязания  
крючком АМИГУРУМИ



МОСКВА  
2017

## ОБ АВТОРЕ

Светлана Слижен – признанный и известный в России автор книг по вязанию крючком. Дебютная книга Светланы «Вязание крючком: самый полный и понятный самоучитель» вышла в издательстве «Эксмо» в 2013 году и стала бестселлером: за три года ее тираж превысил 25 000 экземпляров. В 2015 году «Самоучитель» стал лауреатом национальной премии индустрии рукоделия «Золотая пуговица» в номинации «Лучшая книга по рукоделию, творчеству и хобби».

Все книги автора пользуются большой популярностью у читателей и это не случайность! Ведь успех книг Светланы Слижен кроется в уникальной авторской методике обучения вязанию крючком. Благодаря удобной форме подачи материала в схемах и мастер-классах, пошаговому объяснению простым и понятным языком даже самого сложного материала, научиться мастерски владеть крючком сможет каждый! Работать по книгам автора легко и приятно, а результаты работы всегда радуют рукодельниц.

По книгам Светланы можно сразу связать готовое изделие, даже если вы никогда не брали в руки крючок! Для опытных вязальщиц книги автора – источник новых идей для творчества и возможность повысить свое мастерство.

В этом новом самоучителе собраны и систематизированы лучшие приемы создания игрушек-амигуруми, которые сейчас очень популярны. На страницах книги максимально понятно представлен каждый этап работы над игрушками: детали разных форм выполнены в трех цветах (зона прибавок, убавок и ровных рядов) и подкреплены наглядными описаниями и схемами в тех же цветах. Кроме того, игрушки из этой книги настолько очаровательны, что стали героями детских сказок, автором и иллюстратором которых тоже является Светлана.

Пообщаться с автором напрямую и узнать о ближайших мероприятиях, в которых она примет участие, вы можете в социальных сетях и по электронной почте:

[vk.com/slizhen](https://vk.com/slizhen)

[facebook.com/slizhen](https://facebook.com/slizhen)

[slizhen@yandex.ru](mailto:slizhen@yandex.ru)

## Лучшая книга 2015 года

в области рукоделия среди российских авторов

## Более 20 тысяч читателей

уже научились вязать крючком по этой книге



## Другие книги автора:

«Самые красивые шали и палантины для вязания крючком»

«Самые красивые детские пледы, подушки-игрушки и слингобусы, связанные крючком»

«Амигуруми: очаровательные зверушки, связанные крючком»

«Амигуруми: веселый зоопарк. Вяжем крючком»

«Красивые цветы и листики: мастер-классы по вязанию крючком»

«Вязаные шарфы и палантины: пошаговые мастер-классы для начинающих»

Если вы хотите продавать изделия, в том числе игрушки, связанные по описаниям Светланы Слижен, обязательно получите разрешение у автора, написав ей личное сообщение в ВКонтакте, Facebook или по электронной почте.

## ВВЕДЕНИЕ: КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Искусство амигуруми зародилось в Японии и традиционно подразумевало вязание очень маленьких зверушек и человекоподобных существ, причем изначально только самых простых дизайнов и только по спирали. В России же словом «амигуруми» стали называть любые не слишком крупные вязаные игрушки. Уместился на ладони – значит амигуруми!

С каждым годом игрушки становятся разнообразнее, крупнее, заимствуя приемы из других техник, прежде всего из кукольного дела (каркасы, утяжки, тонировку, парики, одежду). Расширяется ассортимент готовых деталей и аксессуаров, которые можно купить в магазинах рукоделия и товаров для творчества: глазки, носики, зубы, когти и пр. Кроме того, все чаще предлагается самостоятельно изготавливать фурнитуру для игрушек из полимерной глины или свалить из шерсти. В книгах и интернете можно легко найти подробные мастер-классы на эти темы.

### Примеры деталей –

здесь собраны различные части тел зверушек (тела, головы, руки, носы и пр.), из которых можно собрать любую игрушку, которую вы найдете в главе «Примеры игрушек» или придумаете самостоятельно.

### Учимся вязать –

это самая большая глава, в которой рассматриваются все этапы работы: от выбора пряжи и инструментов до принципов вязания деталей разных форм и особенностей их соединения друг с другом.

### Примеры игрушек –

здесь представлено более 30 игрушек, собранных из деталей и по технологиям, описанным в предыдущих главах. Для каждой игрушки звездочками указана сложность – от одной до четырех.

Таким образом, это самый настоящий конструктор, с помощью которого можно выполнить бесконечное количество игрушек. А начинающие вязальщицы могут осваивать азы вязания амигуруми крючком сразу на примере милых игрушек, выбирая для начала модели с одной, а затем с двумя звездочками и так далее, совершенствуя свои навыки.

«Конструктор вязаных игрушек» – хорошо систематизированный учебник, по которому можно научиться вязать крючком любые игрушки, начиная с того уровня, на котором находится читатель, в том числе с нулевого. Новичкам также будет полезно ознакомиться с первой книгой автора «Вязание крючком: самый полный и понятный самоучитель», где более подробно раскрыты тонкости вязания крючком базовых элементов.

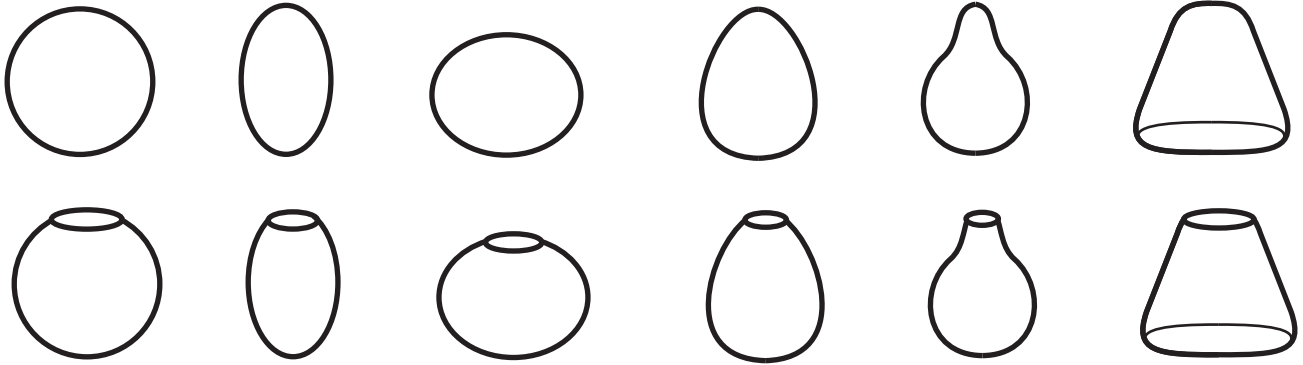
Данная книга посвящена вязанию классических игрушек–амигуруми и различных предметов. Автор сознательно не стал затрагивать тему вязаных кукол и каркасных игрушек. Это большая тема, которая требует отдельной книги, а не нескольких страниц внутри этого практического пособия.

Структура «Конструктора вязаных игрушек» логична и подчинена принципу «кратко, понятно, наглядно». Весь обучающий материал разбит на тематические главы. Их легко можно найти не только с помощью оглавления, но и по цвету верха каждой страницы.



## ТЕЛО И ГОЛОВА

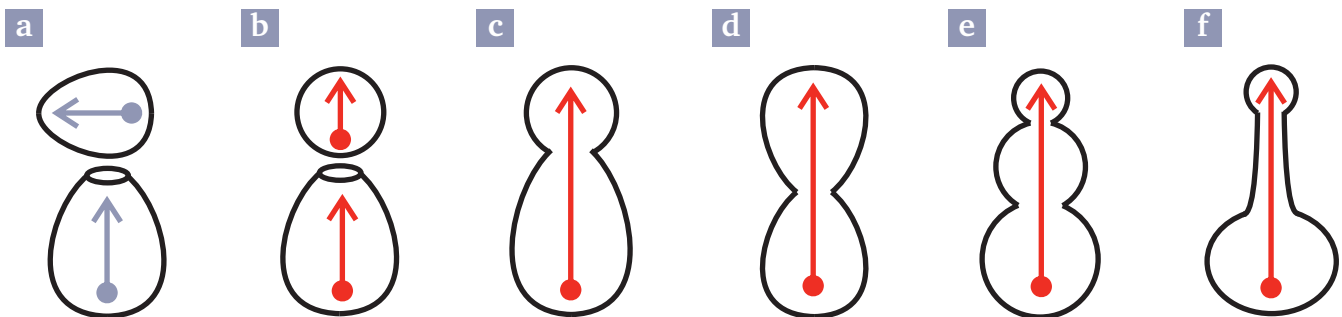
В роли головы или тела обычно выступают шар (и все его разновидности: вытянутая, приплюснутая, яйцо – и грушевидная) или трапеция. Разница лишь в том, что голову чаще всего завершают финальным кольцом, а тело оставляют с открытым краем. О том, как вязать детали разной формы, читайте в главе «Объемные детали» на с. 42–53.



Как правило, тело и голова имеют очень простые формы, потому что узнаваемость игрушке придают именно детали: руки/ноги, крылья, хвосты и особенно оформление мордочки (уши, нос, глаза). Сравните, например, эти три игрушки: у них абсолютно одинаковое тело в форме трапеции.



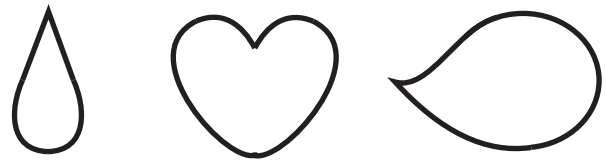
Выполнить функцию и головы, и тела может всего одна деталь простой формы (например, цилиндр или параллелепипед). Несмотря на анатомическую неправдоподобность, формы остальных деталей позволяют узнать зверушку.



Если направление вязания тела и головы совпадает (b), то можно связать их как одну деталь (c). На с. 46 вы найдете принцип выполнения такой формы, а на с. 82 – примеры игрушек с ней. Две одинаковые части (d) отлично выполняют роль щек для кошек и собак (примеры игрушек –

на с. 78 и 87). Подобный принцип удобно применять и при вязании снеговиков, гусениц или бус (e). Между телом и шеей можно выполнить шею любой длины и формы (f), в том числе изгибающуюся и изменяющую толщину (подробнее – на с. 33 внизу).

**!** В создании игрушек крайне **важны пропорции всех деталей**, но особенно головы и тела. У детенышей голова по отношению к телу должна быть более крупной (сравните маму и детеныша на с. 92). Кроме того, малышам часто делают более крупные глаза.

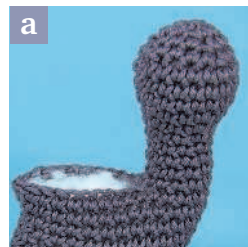


Принципы вязания объемных деталей крючком (глава «Объемные детали» на с. 42–53 и «Метод частично продолженного вязания» на с. 60–63) позволяют создать практически любые формы, разнообразие которых может быть ограничено только фантазией.

Обратите внимание на то, что одна и та же деталь может выполнять разные функции в разных игрушках, например быть и головой с носом для мышей со с. 76, и телом с хвостом для птичек со с. 74.



Если тело вяжется снизу вверх, его открытый край можно частично зашить, а частично продолжить вязать шею. Голова может вязаться в продолжении (фото а) или пришиваться затем отдельно. Можно даже оставить несколько оснований для хвоста (фото б). Подобным образом удобно создавать четырехногих зверушек (например, лошадок со с. 92) или птиц на длинных шеях.



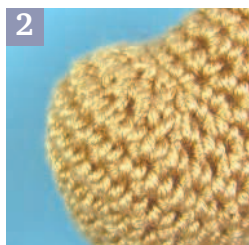
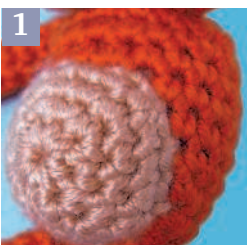
## Создаем выпуклости

Часто на теле или голове нужно создать выпуклости (щеки, животик, попку). Варианты:

- связать примерно 1/3 шара и потом нашить его по периметру открытого края (фото 1);
- в нужном месте (а не по всему ряду!) сделать прибавки в одном–трех рядах, затем провязать прямые ряды и потом убавки там же, где делали прибавки (фото 2);
- чтобы сделать маленькую выпуклость, напри-

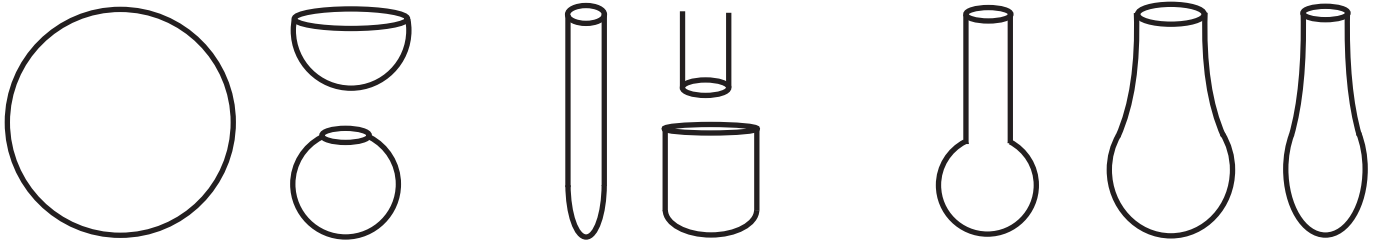
мер для носика или хвостика, можно вместо одного из СБН тела (головы) 3–6 ПС или С1Н, а в следующем ряду строго над ними – столько же таких же столбиков с общей вершиной (на фото 3 – три полуторных столбика).

При необходимости на выпуклости можно сделать длинный разделительный стежок такой же нитью (фото 4) или утяжку, например для пупочка (фото 5).



## КОНЕЧНОСТИ

Самые распространенные варианты рук и ног – шарики и шнуры. Все остальное – их комбинации и разновидности (завершенные или с открытым краем). Часто в качестве ладошки или ступни на конце шнура вяжут шар (с резким или плавным переходом к нему).

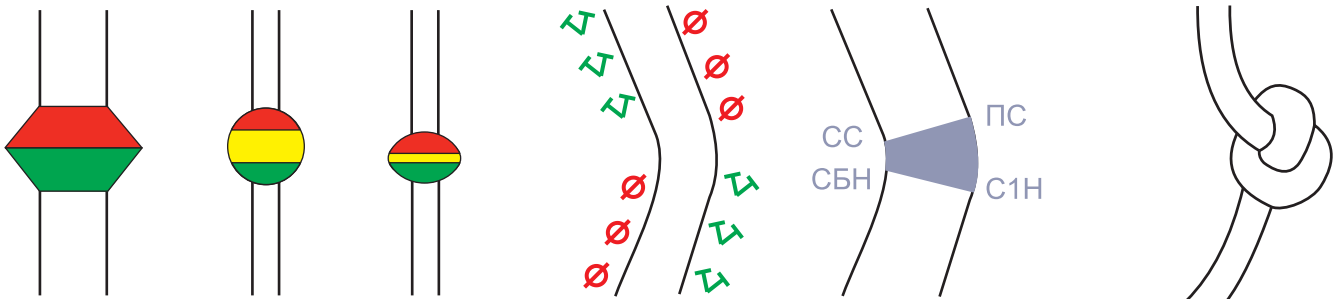


### Локти и колени

На мелких игрушках добиться утолщения можно резкими (за 1–2 ряда) **прибавками** и резкими **убавками**, а на крупных – вывязывая шар, в том числе приплюснутый.

Деталь можно заставить изгибаться, используя прибавки и убавки (с. 33 внизу) или провязывая по одной стороне более низкие столбики, а по другой – более высокие.

Если позволяет стилистика игрушки, можно просто завязать узел.

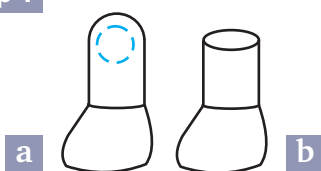


### Ноги для стоящих и сидящих игрушек

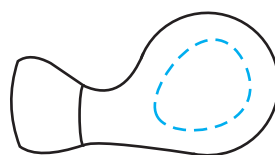
Если двуногая игрушка должна самостоятельно (без опоры) стоять или сидеть, то ее поза будет влиять на форму ног: для стоящих самой мощной частью должна быть стопа (**Пр. 1**), а для сидящих – бедро (**Пр. 2**). Сымитировать согнутое колено сидящей зверушки можно и другим способом: не вывязывать сложную форму, а просто пришить узкую часть детали к шарообразной (**Пр. 3**). Для игрушек на шарнирах (с. 59) ноги делайте такие же, как и у стоящих.

Бедро для сидящих игрушек обычно набивают неплотно и пришивают к телу по некоему овалу (в **Пр. 1** и **2** – синим цветом). Для стоящих плотнее всего набивают стопу, иногда даже вставляя в нее утяжелители (гранулят, камешки, монетки) и/или картон (пластик) по форме подошвы. Неподвижные стоячие ноги можно пришить к телу так же, как и сидячие (**Пр. 1а**), но самый устойчивый вариант описан на следующей странице к рисункам **d–e**.

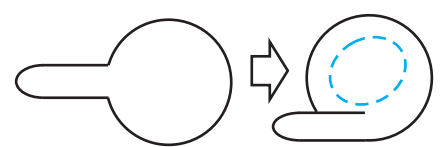
Пример 1



Пример 2



Пример 3



## Соединение конечностей с телом

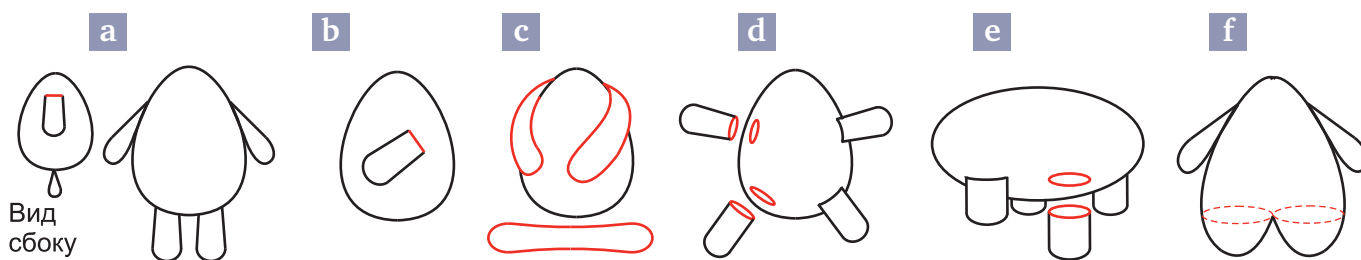
На внешний вид и функциональность игрушки влияет не только форма детали, но и способ ее соединения с телом. Чтобы получить висящие ручки и ножки, край детали нужно оставить открытым, чуть набить только самый низ лап и вязать их или пришить вдоль рядов СБН тела (а). Если так же набитую лапу пришить поперек рядов тела, то она уже не будет выглядеть безвольно висящей, особенно если детали некрупные (б). Иногда руки вяжут одной деталью (набивая только ладошки) и оборачивают ее вокруг шеи, как шарф, а затем пришивают только за ту часть «шнура», которая ближе к телу (с).

Если нужно, чтобы конечности торчали в стороны или чтобы игрушка могла на них стоять, деталь нужно плотно набить и пришить к телу по всему периметру открытого края. При этом длина и форма этого периметра должны совпадать и на теле, и на конечности (d–e – красным цветом).

Если этот периметр принимает форму овала, то конечность ближе к телу тоже примет такую же форму, что часто уместно для верхних лап.

Ноги должны обеспечивать игрушке устойчивость, поэтому их нужно сначала приколоть и проверить, может ли игрушка стоять (если она должна это делать), при необходимости переколоть и только потом пришивать. Чтобы игрушка была максимально устойчивой, ноги нужно пришивать не по овалу, а по кругу и вводить иглу в основания, а не за одну из полупетель. И никогда нельзя стягивать шов: это некрасиво и может изменить положение конечности относительно тела.

Очень эстетично выглядят конечности, присоединенные методом частично продолженного вязания (f), а четвероногим еще и обеспечивают хорошую устойчивость (игрушки на с. 90–92).

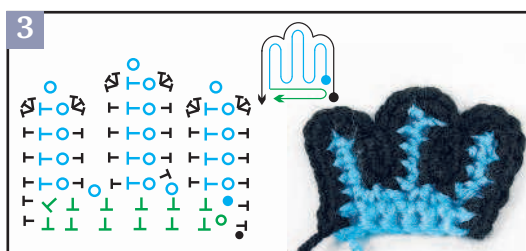
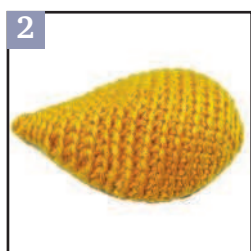
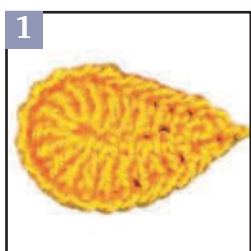
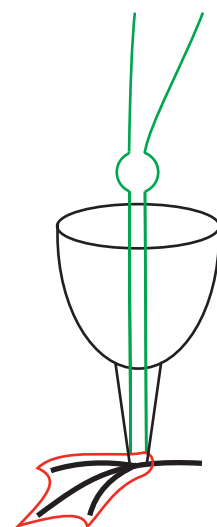


## Конечности для птиц

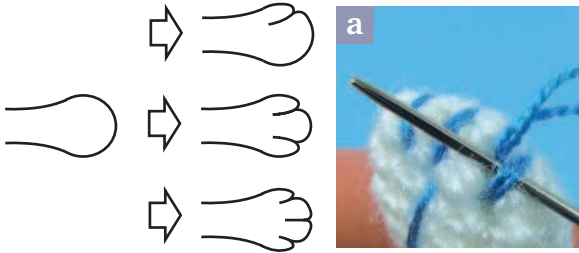
Конечности птиц – особый случай. Крыло можно связать в форме капли с загнутым кончиком: как плоскую деталь (фото 1) или как объемную, но оставить полый (фото 2). Сымитировать перья на плоских деталях можно, вывязывая полосы, объединенные затем общей обвязкой, (фото 3), или на объемных – методом частично продолженного вязания (фото 4).

Нога птицы обычно состоит из четырех пальцев, три из которых направлены вперед (у водоплавающих – с перепонками), далее форма, длина и толщина ноги

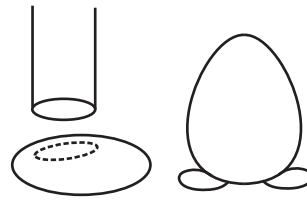
может существенно отличаться (рисунок справа). В данной книге подробно разбирается выполнение основы птичьей ноги (с. 55), которая при правильном присоединении к телу обеспечивает игрушке даже без каркаса. Однако часто в ноги вставляют проволоку (тогда внутренний край ее надо загнуть и замотать пластырем) или целиком их из нее выполняют (как на фото с на с. 8). Для крупной игрушки каждый палец можно связать как объемный шнур и соединить пальцы друг с другом методом частично продолженного вязания (с. 60–63).



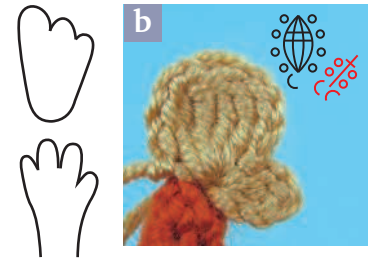
## СТУПНИ И ЛАДОШКИ



Чаще всего конечности имеют форму шара или овала, поэтому их удобно неплотно набивать и делить стежками на пальцы (как – читайте на с. 66). А чтобы фиксировать положение нити, можно делать маленькие поперечные стежки (фото а).



Стопу можно вязать отдельно (как любую вариацию шара), неплотно набивать и затем пришивать к ноге или телу.



Пальцы (любой формы) удобно вязать методом частично продолженного вязания (с. 60–63), а маленькие ладошки/ступни – как на фото b.

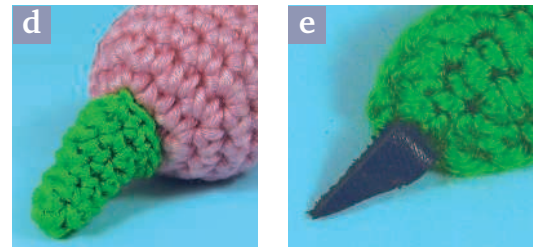
## Пальцы для мелких игрушек

Совсем маленькие пальчики можно связать пышными столбиками (фото а) или шишечками (подробнее – фото 5 на с. 11). Можно связать плоскую ладошку с пальчиками (фото б) и потом пришить или привязать ее к руке, как у хомячков со с. 88. Как вариант – пальцы из проволоки: приклеить к ней начало нити и обвить пряжей или обвязать СБН, а затем соединить пальцы вместе (фото с).



## Когти

Крупным игрушкам каждый коготь можно связать как конус из более тонких нитей, набить и пришить по периметру открытого края (фото d), мелким – вырезать из фетра или кожи и приклеить или вшить (фото e).



## Копыта

Если нога завершается круглым или овальным доньшком, то она уже похожа на копыто. Дополнительно можно связать доньшко и первые несколько рядов после него другим цветом (фото 1). Копыто можно сделать шире ноги и затем резко сузить его убавками (фото 2). На этом же примере видно, что верхнюю часть копыта можно выполнить только за задние полупетли, фактурно отделяя от ноги и подошвы. Более опытные могут усложнить форму копыта (фото 3),

добавляя высоту по переду (используя более высокие столбики) и скошенность (используя прибавки и убавки в определенных местах – на с. 33 внизу).

На мелкой игрушке копыто можно симитировать стежком, а на крупной – выполнить методом частично продолженного вязания (фото 4). Отдельно связанное доньшко по периметру можно обвязать рачьим шагом, имитируя, например, пальцы для маленького слоника (фото 5).

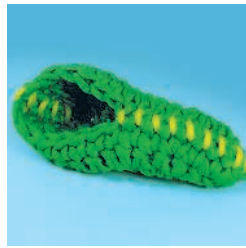
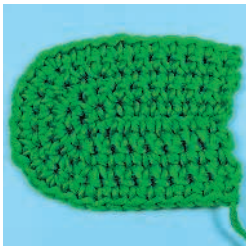




**Стопа цельносвязанная**

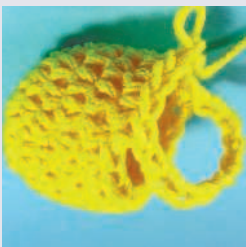


Убавки по переду стопы можно сделать в один прием (здесь – 9 С1Н с общей вершиной), а для более крупных деталей – за несколько рядов.

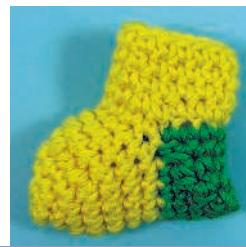


Узконосную стопу можно связать одной плоской деталью, зашить ее сзади и спереди и продолжить вязать ногу по оставшимся краям.

**Стопа-носок** (все три варианта начинаются как шар + прямые ряды)

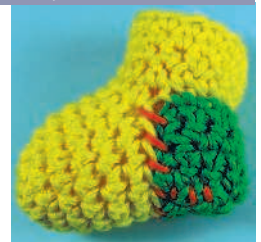
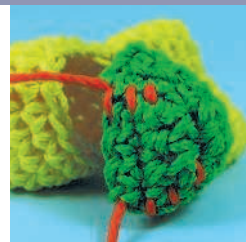


Половину СБН заменить на ВП и продолжить прямые ряды



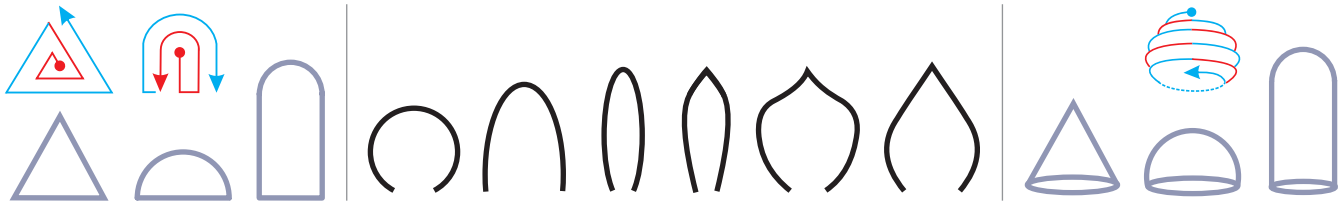
Вязать по спирали, делая по 2 убавки в ряду, затем зашить пятку

Вязать рядами туда-обратно, потом вывязать пятку и вшить ее



## УШИ

Большинство ушей вяжется по отдельности и имеет форму треугольника, полушария или овала.



## Плоские детали

Форма детали зависит от высоты столбиков и арок (глава «Плоские детали», с. 38–41).

Форма и плоских, и объемных деталей может быть любой, разница лишь в том, за счет чего она в первую очередь создается.

## Объемные детали

Форма детали зависит от прибавок/убавок (глава «Объемные детали», с. 42–53).

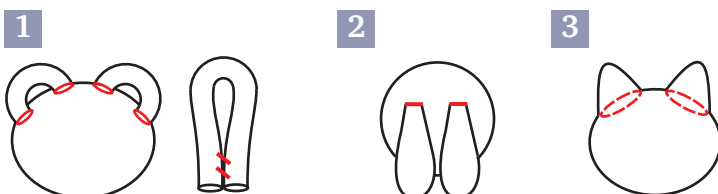
## Особенности присоединения ушей к голове

Самый простой вариант – пришить уши по прямой по обеим сторонам от ФК или НК головы (а), в том числе под наклоном (b) или по изогнутой линии (c). Так можно пришить как плоские уши, так и объемные, открытый край которых предварительно сложили пополам и зашили через край.

Объемные уши можно пришить и по периметру открытого края, что подчеркнет их объемность (d–e). И плоские, и объемные уши можно пришить практически в одной точке несколькими стежками, предварительно сложив их (f).



Уши можно сделать из полых шнуров, длинные – предварительно сшив внизу (1). Объемные уши обычно вообще не набивают, исключение – висящие, которым иногда вниз насыпают немного утяжелителя (2), и выполненные методом частично продолженного вязания, которые набивают вместе с головой (3).



! Если нужно, чтобы ушки (одинарные или двойные) загибались, то при обвязке не надо делать прибавки.

