PRPIER MONSTER

50 tolle Papertoys zum Selberbasteln!



CASTLEFORTE

und 24 der weltbesten Papertoy-Designer

Einführung

ALS ICH KIND WAR, gab es zwei Dinge, die mich mehr als alles andere interessierten. Das eine waren natürlich Spielzeuge. Wen wundert's, welches Kind mag keine Spielzeuge! Mich selbst begeisterten diejenigen Spielzeuge am meisten, die meine Kreativität herausforderten und bei denen ich meine eigenen Ideen umsetzen konnte: Ego, Etch A Sketch, Play-Doh-Knete. Spielzeuge, die ich selber machen oder zusammensetzen konnte.

DAS ZWEITE, DAS ES MIR ANGETAN HATTE, waren Monster wie Godzilla, King Kong, Bigfoot oder Frankenstein. Und mir gefielen auch die süßen kleinen Figuren aus den bekannten Zeichentrickserien, die man mit etwas Glück in manchen Verpackungen findet.

EINES TAGES BEGANN ICH, meine beiden Leidenschaften miteinander zu verbinden. Ich erfand selbst Monster und baute sie selbst, mit Lego-Bausteinen oder aus Knete. Ich spielte dabei gerne den verrückten Wissenschaftler und sah mir neugierig zu, wie ich immer ausgefallenere Ideen umsetzte.

MEIN INTERESSE VERSCHWAND AUCH NICHT, als ich älter wurde. Vielmehr entwickelte es sich bald zu einer Leidenschaft, und ich überlegte,

wie ich aus meinen Entwürfen richtiges Spielzeug machen konnte. Ich engagierte mich in der Vinyl-Kunst-Szene, entdeckte aber bald, dass es zwar toll ist, selbst entworfenes Spielzeug herstellen zu lassen, aber gleichzeitig auch ein teurer Spaß.

ICH FORSCHTE ALSO nach Alternativen – und plötzlich war die Lösung da. Ich stolperte zufällig über eine Website des norwegischen Künstlers Sjors. Er hatte eine tolle kleine Figur namens Brickboy aus kleinen Papierwürfeln gezaubert. Das war unglaublich. Außerdem stellte Sjors eine herunterladbare Papertoy-Vorlage kostenlos zur Verfügung, mit der jeder seine eigenen Monster kreieren konnte. Ihr könnt euch vorstellen, dass ich mir dieses Rohmodell – so schnell es mir mein Modem erlaubte – herunterlud, und nach ein paar Veränderungen hielt ich mein erstes Papertoy-Spielzeug in der Hand.

ICH NANNTE MEINE KREATION Nicebunny. Und dies war der Beginn einer Leidenschaft, die mein Leben veränderte: Papertoys. Ich bastelte insgesamt fünf Nicebunny-Papertoys, und sie wurden ein Hit. Mein kleiner geheimnisvoller Antiheld saß plötzlich auf der ganzen Welt auf mehr Schreibtischen, als ich mir je hätte vorstellen können. Mein Traum war erfüllt.

Entdeckt von Salazad

BRUANLEITUNG

- KOPF und BART heraustrennen. Lasche 1 von BART durch den Schlitz unter dem Mund des KOPF-Teils führen und auf graue Klebestelle 1 kleben.
- SCHWANZ heraustrennen. Laschen 2-3 durch die Schlitze am hinteren KOPF führen und auf graue Klebestellen 2-3 kleben.
- Laschen 4–14 des KOPFS auf graue Klebestellen 4-14 kleben.
- RECHTEN ARM heraustrennen. Laschen 15-24 auf graue Klebestellen 15-24 kleben.
- LINKEN ARM heraustrennen. Laschen 25-34 auf graue Klebestellen 25-34 kleben.

- RECHTEN ARM und KOPF an grauen Klebestellen 35 zusammenkleben.
- LINKEN ARM und KOPF an grauen Klebestellen 36 zusammenkleben.



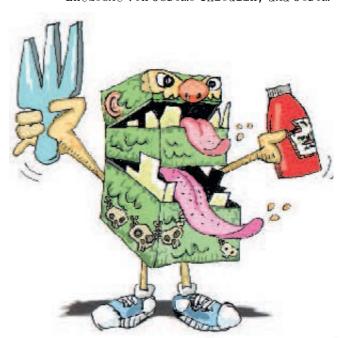
cy Huggy ist ein langbärtiges Schnee-Monster aus dem Himalaya-Gebirge, wo es auf einem Berg aus Eis und in einer Höhle wohnt. Icy ist freundlich (und etwas schüchtern), er kann schnell laufen und mit seinen gewaltigen Beinen von Gipfel zu Gipfel springen. Sein Lieblings-Hobby ist Rutschsingen: auf dem Rücken den Berg hinunterrutschen und dabei lauthals singen. Wenn Icy rutschsingt, hört sich das für manche Bergsteiger wie ein durch Mark und Bein gehendes Knurren an – daher kommen die vielen Geschichten vom "grausigen Schneemenschen", der hoch oben in den Bergen wohnt. Icy ist weder grausig noch ein Schneemensch, aber er legt sich gerne in den Schnee und macht Schnee-Engel. Erschrick nicht, wenn du Icy Huggy siehst. Biete ihm einen Apfel an und ihr seid Freunde fürs Leben.



Entdeckt von Jérôme Thieulin, aka Jerom

BAUANLEITUNG

- ROPF heraustrennen. Laschen 1–7 auf graue Klebestellen 1–7 kleben.
- OBERKIEFER heraustrennen. Laschen 8-14 auf graue Klebestellen 8-14 kleben.
- KÖRPER heraustrennen. Laschen 15–19 auf graue Klebestellen 15–19 kleben.
- RÜCKEN heraustrennen. KOPF und RÜCKEN an grauer Klebestelle 20 zusammenkleben. OBERKIEFER an grauer Klebestelle 21 an RÜCKEN kleben. KÖRPER und RÜCKEN an grauer Klebestelle 22 zusammenkleben.



oorgue, ein menschenfressendes Ungeheuer mit sechs genauso langen wie flinken Beinen, zwei Mäulern und drei Mägen, hat ungefähr die Größe eines dreistöckigen Hauses und deshalb kein Problem, an seine Lieblingsbeute ranzukommen: Riesenkinder. Diese etwa drei Meter großen wilden Kinder leben zuhauf im "Land der Riesen" auf der Insel Skye im schottischen Hochland. Obwohl sie sich vor Hoorgue schrecklich fürchten, haben sie doch ihren Spaß daran, ihn zu ärgern und zu drangsalieren, wo sie nur können. Sie beschimpfen ihn als "Stinkenden Hoorgue" oder "Hoorgue den sechsbeinigen Kacke-Haufen" und werfen kleine Felsbrocken nach ihm, wenn er, gierig vor Hunger, hinter ihnen herjagt.

COM COM COM SOM

OctoPup

Entdeckt von Rememberthelittleguy

BAUANLEITUNG

- KÖRPER heraustrennen. Laschen 1-4 auf graue Klebestellen 1-4 kleben.
- TENTAKEL A-H heraustrennen. Nach oben biegen und Laschen 5–12 auf graue Klebestellen 5–12 auf der Innenseite des KÖRPERS kleben.
- KOPF heraustrennen. Laschen 13–17 auf graue Klebestellen 13–17 kleben.
- Graue Klebestelle 18 auf der Innenseite des KOPFS auf graue Klebestelle 18 des KÖRPERS kleben.

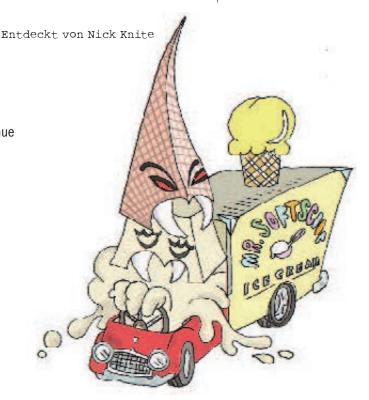


nders als Squidbeak, der auf ziemlich unnatürliche Weise bei einem gescheiterten, von Menschen durchgeführten Experiment entstand, ist OctoPup ein natürliches, zuvor unbekanntes Seeungeheuer, das in den Tiefen des Pazifischen Ozeans geboren wurde. Er ist erst vier Jahre alt und schon fast 8 Meter groß, und bald wird er in der Lage sein, sich ganze Frachtschiffe auf einen Satz einzuverleiben. Wie sein Vater, der für das Verschwinden von mehr als 40 Schiffen im Lauf der Jahrhunderte verantwortlich gemacht wird, soll OctoPup bis heute schon etwa ein Dutzend kleinerer Schiffe verzehrt haben. Die gute Nachricht: OctoPup frisst keine Menschen wie sein Vater, er spuckt die Passagiere immer aus, bevor er die Schiffe verdaut.

冒侧队

BAUANLEITUNG

- EISCREME heraustrennen. Laschen 1–8 auf graue Klebestellen 1–8 kleben.
- EISTÜTE heraustrennen. Lasche 9 auf graue Klebestelle 9 kleben.
- EISTÜTE auf EISCREME setzen.



vil Icy ist eine grantige kleine Eiskugel aus mutierender Eiscreme. Es heißt, dass aus der ehemaligen Leckerei ein schreckliches Monster wurde, nachdem ein Gespräch zwischen einem Hexenmeister und einem verrückten Wissenschaftler zu einem hässlichen Streit ausgeartet war. Beide Seiten erhoben Anspruch auf ein verlassenes Gebäude, das – praktisch und köstlich zugleich – direkt neben einem Parkplatz für die Kühlwagen des Eisverkäufers Softscoop lag und das sie beide gerne als Hauptquartier für ihre üblen Machenschaften nutzen wollten. Als keiner nachgeben wollte, verwandelte die unerbittliche Machtprobe zwischen Wissenschaft und Magie den gesamten Inhalt von Softscoops Kühlwagen in brüllende Eiscreme-Monster. Kurz danach brachte eine Hitzewelle alle zum Schmelzen – bis auf Evil Icy, der im Inneren des Kühlwagens ausharrte. Wenn du deinen festen Körper behalten und keine geschmolzene Pampe werden willst, kommst du Evil Icy besser nicht zu nah.

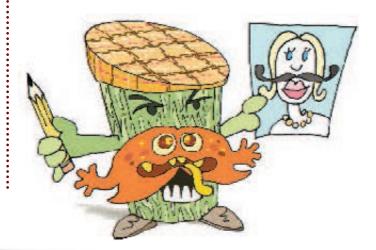
BRANPS

Entdeckt von Ben the Illustrator

BRURNLEITUNG

- KOPF heraustrennen. Laschen 1-7 auf graue Klebestellen 1-7 kleben.
- B LINKEN ARM heraustrennen. Lasche 8 durch den Schlitz auf der linken Seite des KOPFS führen.
- RECHTEN ARM heraustrennen. Lasche 9 durch den Schlitz auf der rechten Seite des KOPFS führen.
- HUT heraustrennen. Den längeren Abschnitt biegen und Laschen 10–25 auf graue Klebestellen 10–25 kleben. HUT und KOPF an grauer Klebestelle 26 zusammenkleben.

Einen der SCHNAUZBÄRTE heraustrennen und die Laschen durch die Schlitze über dem Mund führen. Die Bärte von Grumpy Gramps sind jederzeit auswechselbar!



rumpy Gramps ist ein 99-jähriges Monster aus Tweed in Schottland. Er wurde in einem modrigen Koffer des einzigen Friseurs im Ort gefunden. Seine Sammlung von Schnauzbärten aller Formen und Größen ist beachtlich. Jeden Tag wählt er den Schnauzer aus, der gerade am
besten zu einer seiner sieben schrulligen Stimmungen passt: mürrisch, streitsüchtig, gereizt, nörglerisch, grollend, ungeduldig oder aggressiv. Warum er so ein Griesgram ist, weiß keiner. Vielleicht ist
ihm seine Ernährung aus überreifem Käse auf kaltem trockenen Toast und lauem Wasser zu eintönig
geworden. Vielleicht fühlt er sich nicht gut, weil er seit 50 Jahren nicht geduscht hat. Jedenfalls mag
Grumpy Gramps nichts (außer klassischer Musik) und niemanden (außer "seinem" Frisö). Nur wenn
er den Fotos in Zeitschriften falsche Bärte malt, sieht man ihn lachen.



BAUANLEITUNG

- KÖRPER heraustrennen. Laschen 1–20 auf graue Klebestellen 1–20 kleben.
- BELLAS KOSTÜM heraustrennen. Laschen 21–22 durch die Schlitze neben Bellas Armen zwischen vorderem und seitlichem KÖRPER führen.
- BELLAS MASKE heraustrennen. Laschen 23–24 durch die seitlichen Schlitze in Bellas Kopf zwischen vorderem und seitlichem KÖRPER führen.
- COOPERS KOSTÜM heraustrennen. Laschen 25–26 durch die Schlitze neben Coopers Armen zwischen vorderem und seitlichem KÖRPER führen.
- E COOPERS MASKE heraustrennen. Laschen 27–28 durch die seitlichen Schlitze in Coopers Kopf zwischen vorderem und seitlichem KÖRPER führen.

BELLAS BONBON-TASCHE heraustrennen. Laschen 29–30 auf graue Klebestellen 29–30 kleben. BONBON-TASCHE an einen von Bellas Armen hängen.



ooper und Bella, ein menschliches Bruder-Schwester-Paar, sind alles andere als Monster. Wir nennen sie Monsterhüter – Kinder, die großen Respekt und eine tiefe Zuneigung Monstern gegenüber haben, was von der Gesellschaft meist missverstanden wird. Sie glauben, dass die meisten Monster gute Bürger werden können, wenn man sie mitfühlend behandelt. Um das Vertrauen und den Respekt der Monster zu gewinnen, tragen die Zwillinge raffinierte Outfits, die geschickt als Halloween-Kostüme getarnt sind, um Fragen neugieriger Eltern zu vermeiden. Herumstreunende Monster-Babys werden häufig zu ihnen zur Pflege und Aufzucht gebracht, bis sie stark oder alt genug sind, um allein in der Welt zu überleben. Viele Monster aus diesem Buch haben eine gewisse Zeit mit Cooper und Bella verbracht, und selbst die bösesten, schmutzigsten und gruseligsten Monster lieben diese netten Monsterhüter.

Über die Künstler



CASTLEFORTE

Confetti Yeti, Seite 43; The Monster-Keepers,

Seite 205

Wohnhaft in: Los Angeles, Kalifornien, USA

Ich arbeite als: Artist, Designer, Illustrator, Animationsgrafiker, Unternehmer

Über mich: Ich bin Initiator von NicePapertoys.com. Ich bin selbst ein Nicebunny. Ich habe für jeden ein Lächeln. Ich versuche, im Jetzt zu leben. Ich liebe meinen Hund Soul. Eines Tages möchte ich auf einer Insel leben. Ich wünschte, es wäre immer Sommer.

Was ich an Papertoys mag: Über Papertoys kann ich immer wieder staunen. Sie machen Freude, fordern mich heraus, sind originell, für jeden zugänglich, erschwinglich und machen süchtig. Sie fördern Kooperation und Kreativität.

www.castleforte.com www.nicebunny.com www.nicePapertoys.com

MARSHALL ALEXANDER

Heidi, Seite 139; Zeke, Seite 143

Wohnhaft in: Arnhem, Niederlande

Ich arbeite als: Papieringenieur und Grafikdesigner

Über mich: Ich habe Angst vor Treibsand, ich mag Sandwichs mit Erdnussbutter und Honig, ich halte Retro für die neue Zukunft, ich schaue mir gern richtig schlechte Filme an, ich verwende das Wort "oldschool" viel zu oft, und ich glaube, Zombies und Roboter sind das Tollste, was es gibt.

Was ich an Papertoys mag: Sie kosten wenig, sind leicht zu verbreiten, jeder kann mit Entwürfen beginnen, sie schauen in kleinen Nischen cool aus, sie eignen sich für jedes Alter, sie verwandeln flaches Papier in eine dreidimensionale Form, sie ermöglichen Interaktion zwischen Designer und Fans, sie sind inspirierend.

www.marshallalexander.net

FAISAL AZAD, AKA SALAZAD

Icy Huggy, Seite 3; Wingy Wingy, Seite 113

Wohnhaft in: Bandung, Indonesien

Ich arbeite als: Grafikdesigner und Erforscher der Papertoy-Welt

Über mich: Ich integriere gern die traditionelle indonesische Kunst und Kultur in jede Arbeit, die ich mache. Ich spiele besonders gern mit Farben.

Was ich an Papertoys mag: Abgesehen davon, dass sie nicht viel kosten und einfach herzustellen sind, sind sie für mich nicht nur Spielzeuge; sie ermöglichen es, sich mit vielen Menschen auszutauschen und die eigenen Design-Fähigkeiten zu erweitern.

www.salazad.com

CHRISTOPHER BONNETTE, AKA MACULA

Li'l Vamp, Seite 35; Mega Larb, Seite 89

Wohnhaft in: Inland Empire, Süd-Kalifornien, USA

Ich arbeite als: Künstlerischer Leiter und Grafikdesigner

Über mich: Meine Entwürfe sind skurril, niedlich und etwas gruselig. Nichts macht mir mehr Spaß als mir einen Charakter, ein Symbol oder ein ganzes Universum für sie auszudenken und dann zu sehen, wie es sich vom Konzept zum fertigen Produkt entwickelt – vor allem wenn es dabei um Monster, Außerirdische oder Roboter geht.

Was ich an Papertoys mag: Papertoys bereiten Freude und man kann sie mit anderen überall auf der Welt teilen. Man muss etwas Zeit investieren, um ein Papertoy zu bauen, aber danach fühlt es sich umso besser an, es zu besitzen. Es ist schön zu sehen, wenn jemand sich für eine deiner Kreationen entscheidet und stolz ist, sie selbst gebaut zu haben.

www.macula.tv

JENNI BRYAN, AKA CREATUREKEBAB



The Doctor, Seite 189; The Experiment, Seite 193

Wohnhaft in: Saltaire, Bradford, Großbritannien

Ich arbeite als: Erfinder von Figuren, der sich in Illustrations-, Zeichentrick- und Spielzeugentwürfen versucht.

Über mich: Ich erfinde gerne seltsame kleine sabbernde Bestien mit Glotzaugen und wunderlichen Bärten.

Was ich an Papertoys mag: Papertoys bieten uns Designern und Papertoy-Künstlern die hervorragende Möglichkeit, unsere Figuren mit beliebig vielen zu teilen. Es fühlt sich gut an, wenn ich mir vorstelle, dass vielleicht eines meiner kleinen Monster auf deinem Schreibtisch sitzt und allmählich dein bester Freund wird.

www.creaturekebab.co.uk

JON GREENWELL, AKA JONNY CHIBA

Medusa, Seite 19; Nom Nom, Seite 117

Wohnhaft in: Liverpool, Großbritannien

Ich arbeite als: Computerspiel-Designer

Über mich: Mein Interesse an Kunst wurde in den 1980er-Jahren mit dem Graffiti-Boom geweckt, auch wenn ich im Augenblick nicht mehr zur Szene gehöre.

Was ich an Papertoys mag: Ich finde es gut, dass jeder Papertoys bauen und individuell gestalten kann.

http://jonnychiba.blogspot.com

JACK HANKINS, AKA HORRORWOOD

Lord Leonard, Seite 177; Lambert, Seite 181

Wohnhaft in: Takamatsu, Japan

Ich arbeite als: Englischlehrer tagsüber, Illustrator am Abend

Über mich: Ich bin begeisterter Film- und Musikliebhaber und ein geradezu fanatischer Sammler von Vinyl-Spielzeug.

Was ich an Papertoys mag: Das Potenzial von Papier hat seine Grenzen allein in deiner Vorstellungskraft. Und dank Internet kannst du deine Entwürfe allen auf der Welt vorstellen und sie direkt in die Hände deiner Fans spielen. Es ist ein einzigartiges modernes Medium.

www.horrorwood.info

JASON HARLAN, AKA HARLANCORE

Scarleah, Seite 7; Nishwyndym, Seite 105

Wohnhaft in: Austin, Texas, USA

Ich arbeite als: Manchmal bin ich Typograf, manchmal schreibe ich.

Über mich: Ich spiele gerne Videospiele und lese gern. Die Spielzeuge, die ich mache, heißen Boxpunx.

Was ich an Papertoys mag: Sie machen mir Freude, weil mir einfach alle Arten von Spielzeugen Freude machen: aus Papier, Vinyl, Plastik, ich sammle sie alle.

www.harlancore.com



MATT HAWKINS

Cab & Lyle, Seite 147; Rottenbottom, Seite 185

Wohnhaft in: Kansas City, Missouri, USA

Ich arbeite als: Papertoy-Designer, Karikaturist und Illustrator

Über mich: Abends mache ich Kunst und Papertoys, die ich in meinen Blog stelle; viele sind kostenlos. Wenn ich nicht zeichne oder Spielzeuge baue, höre ich gern Musik.

Was ich an Papertoys mag: Dass man die Spielzeuge mit einer großen Gemeinschaft teilen kann, finde ich gut.

www.customPapertoys.com

MAARTEN JANSSENS, AKA 3EYEDBOHR

Zwart, Seite 93; Grimp, Seite 135

Wohnhaft in: Amsterdam, Niederlande

Ich arbeite als: Comic- und Animations-Designer

Über mich: Als Miteigentümer der unabhängigen holländischen Zeitschrift "Bloeddorst" verbinden Papertoys für mich alles, was mich interessiert: Papier, Design und Monster!

Was ich an Papertoys mag: Die Möglichkeit der schnellen Verbreitung fasziniert mich. Noch am selben Tag, an dem du etwas machst, ist es draußen in aller Welt. Das ist zwar etwas beängstigend, aber auch sehr spannend.

www.3eyedbear.com



MATTHIJS KAMSTRA, AKA [MCK]

Squidbeak, Seite 65; Scorpion Robot, Seite 97

Wohnhaft in: Amsterdam, Niederlande

Ich arbeite als: Flash-Entwickler

Über mich: Papertoys zu entwerfen ist für mich ein guter Ausgleich. Tagsüber entwickle ich Flash-Anwendungen in einer Werbeagentur, und abends verwandle ich mich in einen Papertoy-Helden.

Was ich an Papertoys mag: Ich mache gerne Dinge mit Papier, die ganz schwer hinzukriegen sind, darum verwende ich immer mehr runde Formen. Am liebsten mache ich Roboter. Als Kind liebte ich sie und jetzt, als Erwachsener, möchte ich sie selbst bauen. Vielleicht will ich einfach nicht erwachsen werden.

www.matthijskamstra.nl/blog

NICK KNITE

Evil Icy, Seite 159; Tongue Toastie, Seite 163

Wohnhaft in: Essen, Deutschland

Ich arbeite als: Designer und Papieringenieur; ich bin auch DJ und mache selbst Musik.

Über mich: Ich hatte mal Segelohren. Ich möchte eines Tages einen Wombat besitzen. Ich Ierne schnell und vergesse fast ebenso schnell wieder. Ich habe ein wirklich gutes Ohr für Musik. Vor Kurzem entdeckte ich das Surfen, es ist jetzt mein Lieblingssport.

Was ich an Papertoys mag: Mit Papertoys sind wir der Technik einen Schritt voraus. Wir können dreidimensionale Dinge durch die ganze Welt schicken. Aus 2-D-Papierteilen werden 3-D-Spielzeuge.

www.nickknite.com

LOULOU & TUMMIE

Lobo, Seite 27; Polyphemus, Seite 31

Wohnhaft in: Tilburg, Niederlande

Wir arbeiten als: Illustratoren, die versuchen, mit dem Entwerfen von Robotern und anderen netten Sachen unseren Lebensunterhalt zu verdienen.

Über uns: Wir haben einen süßen weißen gescheckten Hund mit großen Ohren und ohne Schwanz. Er heißt Bowser. Er schläft oft, sabbert viel und schnarcht laut. Er hört nicht auf uns, aber wir lieben ihn einfach – er ist viel interessanter als wir.

Was wir an Papertoys mögen: Man kann mit Spaß und wenig Geld seine eigenen Spielzeuge bauen. Aus einem flachen Stück Papier eine Gestalt zum Leben zu erwecken ist ein bisschen wie Zauberei!

www.loulouandtummie.com

JOSH MCKIBLE, AKA MCKIBILLO

Zogg!, Seite 81; Zombunny, Seite 121

Wohnhaft in: Ich wohne an einem netten kleinen Strand außerhalb von Tokio, Japan

Ich arbeite als: Illustrator und Eigentümer von MCKIBILLO, Inc.

Über mich: Ich habe die sonderbare Fähigkeit, meine Kleider mit Dingen zu beschmutzen, die andere Leute verschüttet haben.

Was ich an Papertoys mag: Sie sind billig herzustellen. Es macht Spaß, sie zu entwerfen, und es ist einfach, sie zusammenzuhauen



DOLLY OBLONG

The X from Outer Space, Seite 85; The Blob, Seite 131 Wohnhaft in: Niederlande

Ich arbeite als: Autodidaktischer Plüschtier-Hersteller und Papertoy-Designer.

Über mich: Ich habe mich immer schon für kleine Figürchen mit Pfiff interessiert, und das Papertoy-Design habe ich anfänglich als Werbung für meine handgestrickten Plüschtiere verwendet. Nach den ersten Entwürfen – Häschen mit gestreiftem Rumpf – hat mich der Papertoy-Virus erwischt, und seitdem tue ich nichts anderes mehr.

Was ich an Papertoys mag: Jeder, der einen Drucker, eine Schere und Klebstoff hat, kann seine eigene Spielzeugserie in Angriff nehmen.

www.dollyoblong.com



BEN O'BRIEN, AKA BEN THE ILLUSTRATOR

Yucky Chuck, Seite 127; Grumpy Gramps,

Seite 173

Wohnhaft in: Cornwall, Großbritannien

Ich arbeite als: Illustrator

Über mich: Meine Frau Fi und ich betreiben ein kleines Designstudio. Wir erhalten Aufträge für Illustration und Design, aber wir produzieren und verkaufen auch hochwertige Drucke und Haushaltsprodukte. Ich bekomme meine Inspiration aus unserer direkten Umgebung: Natur, Architektur, Menschen und Tiere.

Was ich an Papertoys mag: Ich mag Papertoys, weil sie so einfach sind; aus einem einzigen Blatt Papier lässt sich eine ganze Märchen-Welt voll Fantasie zaubern.

www.benthelllustrator.com

FILIPPO PERIN, AKA PHIL

Frankie, Seite 39; Cubetto, Seite 167

Wohnhaft in: Conegliano in der Nähe von Venedig, Italien

Ich arbeite als: Mein Geld verdiene ich mit Werbung und Handel, aber meine Leidenschaft gilt Papertoys.

Über mich: Ich habe die Hoffnung, meine Kunst auf der ganzen Welt verbreiten zu können, deshalb arbeite ich kontinuierlich an meinen Spielzeugen und meinem eigenen Stil, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Um meine Figuren zu beleben, bediene ich mich meiner eigenen Lebenserfahrungen.

Was ich an Papertoys mag: Man gewinnt viele Freunde, das erfahre ich seit Jahren immer wieder.

http://fi lippoperin.blogspot.com

NANA PONG, AKA ROOMISM

Wolfman Joe, Seite 23; Rockmon, Seite 109

Wohnhaft in: Singapur

Ich arbeite als: Figurenentwickler, Raumgestalter und Illustrator

Über mich: Es gibt nichts Spezielles über mich zu sagen, außer dass ich Papertoys liebe.

Was ich an Papertoys mag: Sie geben mir die Möglichkeit, das Unmögliche wahr werden und Fantasien Gestalt annehmen zu lassen. Es ist faszinierend, was sich mit Materialien wie Farbstiften, Papier und Stoff alles anstellen lässt. Papertoys sind einfach und kompliziert zugleich.

www.roomism.net

QUARTO CHILDREN'S BOOKS

This book was designed and produced by Quarto Children's Book Ltd for h.f.ullmann publishing GmbH
Birkenstraße 10, 14469 Potsdam

Copyright © Quarto Children's Books Ltd, 2014 Originaltitel: A History of Cars Original-ISBN: 978-1-162686-154-1

© für die deutsche Ausgabe: h.f.ullmann publishing GmbH

Übersetzung aus dem Englischen: Silke Schürrer für writehouse, Köln Satztechnische Bearbeitung: InterMedia, Ratingen, für writehouse

Printed and manufactured in China, 2016

ISBN 978-3-8480-0916-9

10 9 8 7 6 5 4 3 2 X IX VIII VII VI V IV III II I

www.ullmann-publishing.com newsletter@ullmann-publishing.com facebook.com/hfullmann twitter.com/hfullmann

Papiertechniker Richard Ferguson, Alan Brown; Grafikdesigner Alan Brown, Simon Morse; Illustratoren Mat Edwards, Jerry Pyke, Nigel Chilvers, Stefano Azzalin Redaktionsleitung Diane Pengelly; Creative Director Jonathan Gilbert; Herausgeberin Zeta Jones

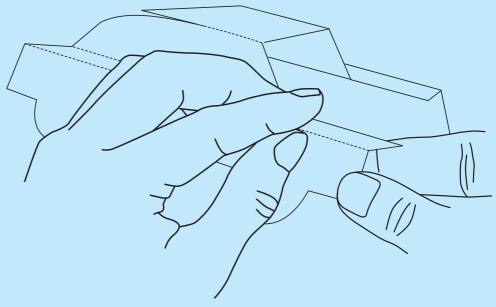
DIE AUTOMODELLE BAUEN

GRUNDTECHNIKEN

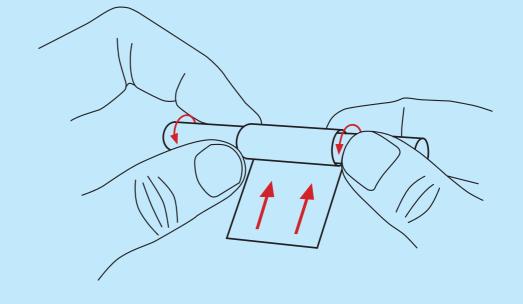
Für das Zusammenbauen der einzelnen Autos gibt es ab S. 103 Anleitungen und Fotos.

Hier ein paar Grundtechniken, die beim Bauen vieler Modelle zum Einsatz kommen.

FORMEN Vor dem Zusammenbauen des Modells mithilfe der Faltlinien den Rumpf in Form bringen. Dabei könnt ihr euch nach dem Foto des fertigen Modells richten.



RUNDEN Werden runde, gerollte Teile gebraucht, hilft ein runder Stift beim Formen der Pappe. Dazu das Stück Pappe vorsichtig um den Stift wickeln, immer unter Spannung halten und dann wieder loslassen.



Ich möchte dieses Buch meiner wunderbaren Frau Linda widmen und meinem einzigartigen felligen Freund – meinem Hund Soul. Beide liebe ich sehr, sie haben mich in meinem Leben ungeheuer inspiriert.

Außerdem meinem guten Freund Super Cooper. Er ist mein größter Fan, die Nummer eins der Papertoy-Freaks und der coolste Typ, den ich kenne. Durch ihn habe ich das Kind in mir neu entdeckt und den alten Mann aus meinem Leben verbannt. Das Buch ist für dich, mein Freund.

Und schließlich seiner hübschen kleinen Schwester Bella, die jeden Tag aufs Neue mein Herz erfreut.



Originalausgabe erschienen in den USA unter dem Titel PAPERTOY MONSTERS: 50 Cool Papertoys You Can Make Yourself!

Copyright © 2010 by Workman Publishing Design Copyright © by Workman Publishing

ISBN der Originalausgabe: 978-0-7611-5882-0 Erschienen mit freundlicher Genehmigung von Workman Publishing Company, Inc., New York

Text: Brian Castleforte
Design: Netta Rabin
Illustrationen: Robert James
Fotografien: Jen Browning und Netta Rabin

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Buch darf ohne vorherige Zustimmung des Verlags weder ganz noch teilweise in elektronischer oder mechanischer Form reproduziert oder anderweitig verwertet werden.

© für die deutsche Ausgabe: h.f.ullmann publishing GmbH

Übersetzung aus dem Englischen: Claudia Mantel-Rehbach Projektleitung für h.f.ullmann: Isabel Weiler Gesamtherstellung: h.f.ullmann publishing GmbH

ISBN 978-3-8480-0020-3

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 X IX VIII VII VI V IV III II I

www.ullmann-publishing.com newsletter@ullmann-publishing.com



Dies ist eine unverkäufliche Leseprobe des Verlags h.f.ullmann publishing.

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© *h.f.*ullmann publishing, Potsdam (2016)

Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.ullmann-publishing.com.