

Моргачёва Лариса Алексеевна
педагог дополнительного образования



**«Технология изготовления
мягкой игрушки медведя»**
МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Настоящее пособие предназначено для взрослых и детей, имеющих сформированные навыки работы по изготовлению швейных изделий.

Предполагается, что каждый, кто ознакомится с данным пособием, может самостоятельно изготовить мягкую игрушку, так как в нем подробно изложена технология изготовления нескольких видов мягких игрушек - медвежат.

Настоящим методическим пособием могут воспользоваться и педагоги дополнительного образования по декоративно-прикладному творчеству. Пособие содержит всю необходимую информацию для проведения занятий с учащимися от 8 до 12 лет.

Моргачёва Л.А. Методическое пособие «Технология изготовления мягкой игрушки медведя». – Заречный: ДТДМ, 2017. – 41 с.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Введение.....	4
II. Цель и задачи пособия	5
III. История появления первой куклы	5
IV. История плюшевых медвежат	6
V. Перечень материалов и инструментов, необходимых для изготовления мягких игрушек.....	8
VI. Правила изготовления лекала выкройки.....	14
VII. Виды швов	16
VIII. Правила сшивания деталей мягкой игрушки	20
IX. Шарниры и каркасы.....	21
XI. Технология изготовления мягкой игрушки «Медвежонок»	29
XII. Технология изготовления мягкой игрушки «Мишка»	31
XIII. Технология изготовления мягкой игрушки «Мишутка»	32
XIV. Технология изготовления мягкой игрушки «Медвежонок Мишутка»	35
XV. Технология изготовления игрушки «Панда».....	38

I. ВВЕДЕНИЕ

Детство каждого человека всегда запоминается именно любимыми игрушками, с которыми он не расставался даже во сне. Многие детские психологи считают, что начиная с трехлетнего возраста, каждый ребенок должен иметь хотя бы несколько мягких игрушек, так как они нужны для их правильного развития. Лучший подарок для ребенка – это, конечно мягкая игрушка. Кто из нас не мечтал в детстве прижать к груди плюшевого мишку, поведать ему свою тайну.

Наверное, вы неоднократно были в магазинах, где продаются мягкие игрушки? Каких только игрушек там не увидишь - на любой вкус! Но среди такого большого разнообразия бывает очень сложно найти действительно качественную вещь. Поэтому в последнее время многие задумываются над тем, как изготовить игрушку самостоятельно?



Мы с одинаковой радостью дарим игрушки детям, своим любимым, друзьям, вне зависимости от их возраста. Выбрать игрушку для подарка не такая простая задача, как кажется на первый взгляд. Вы никогда не ошибетесь, если сделаете игрушку - мишку в подарок своими руками. Вы зарядитесь

такими положительными эмоциями! А сколько радости вы доставите близким и любимым людям, ведь эта игрушка сохранит тепло ваших рук!

Если вы хотите научиться шить мягкие игрушки своими руками, тогда воспользуйтесь данным пособием. Чтобы самостоятельно сшить мягкую игрушку, вам понадобится только немного усидчивости и материал, из которого вы будете создавать игрушки. Так что, смело приступайте к изготовлению симпатичного плюшевого мишки!

II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПОСОБИЯ

Цель и задачи данного методического пособия – научить детей и взрослых самостоятельно изготавливать мягкую игрушку, пробудить у них желание самостоятельного творчества при изготовлении сувениров от создания желаемого образа до его реального воплощения в изделии.

Во время изготовления игрушек дети вовлекаются в процесс формирования практических трудовых навыков и воспитания художественного вкуса. Такие занятия открывают детям прекрасный мир народного искусства, который несёт в себе многовековые представления о красоте и гармонии. При этом следует иметь в виду, что игрушка, изготовленная своими руками, более дорога, чем любая другая.

В пособии подробно рассказывается, как легко и просто своими руками шить мягкие игрушки по выкройкам и схемам. Шаг за шагом осваивается работа с выкройкой, отрабатываются навыки кройки и шитья. Одним словом, дети учатся мастерить, творить чудо своими руками. Перед ними открывается добрый мир понимания творчества и красоты. И, как добрые волшебники, они смогут открыть этот мир и другим людям. Игрушки – мишутки, изготовленные своими руками, станут для них самыми любимыми игрушками.

III. ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ПЕРВОЙ КУКЛЫ

В настоящее время поэтапную эволюцию куклы выяснить до конца невозможно. Сведения, найденные в различных источниках, насыщены легендами, похожими на факты и фактами, похожими на легенды.

Куклы появились практически одновременно с людьми. Человек создаёт куклы около сорока тысяч лет. В 1983 году журнал «Наука и жизнь» опубликовал заметку, где описывалась кукла, найденная в древнеримской гробнице в 1885 году. Кукла была сделана более 1800 лет назад, во 2-ом веке нашей эры, и принадлежала девочке по имени Креперия-Трифэна. Автор заметки называет римскую находку самой древней куклой в мире.

А в журнале «Декоративное искусство» 1998 года сообщалось, что возраст одной из самых древних кукол, маленькой фигурки из мамонтовой кости с подвижными конечностями, найденной в Брно, колеблется между 30 и 35 тысячами лет.

IV. ИСТОРИЯ ПЛЮШЕВЫХ МЕДВЕЖАТ

С доисторических времён в различных культурах, мифах, фольклоре и сказках присутствует медведь. Игрушечные медведи стали возникли в середине 19 века в Германии, как игрушки на колёсиках, которых возили за верёвочку. Мишки на задних лапах были похожи на цирковых медведей. Однако первый плюшевый мишка появился только в 1902-1903 годах.



Американцы и немцы оспаривают честь изобретения этой игрушки, а случилось на самом деле вот что. В ноябре 1902 года 26-й президент США Теодор Рузвельт отправился улаживать пограничный спор между Миссисипи и Луизианой. Страстный охотник, он был расстроен неудачной охотой на медведей. Единственный медведь, которого смогли выгнать из леса, был такой маленький и жалкий, что президент отказался в него стрелять, он пощадил медвежонка.

Об этом случае написала газета «Вашингтон Пост», событие стало поводом для шуток. Например, в одной из карикатур делегация медведей требовала от Рузвельта заключить с человечеством пакт о ненападении, а карикатурист Клиффорд К. Берриман нарисовал карикатуру на Рузвельта, озаглавленную «Проведение границы в штате Миссисипи». Рисунок медвежонка получился такой милый, что карикатура всех очаровала.

Одна из карикатур в газете Washington Evening Star (ныне она уже не существует) попала на глаза Моррису Миктому (это псевдоним, его подлинное имя, увы, неизвестно) - эмигранту из России, владельцу мелочной лавки в Бруклине, в Нью-Йорке.

Моррис Миктом поручил своей жене сделать несколько игрушечных медведей на шарнирах, чтобы продать их в своём магазине. Жена Морриса Роуз изготовила первого игрушечного медвежонка по образу и подобию персонажа карикатуры. Медвежонок был установлен в витрине магазина рядом с этой карикатурой.



Миктом был поражен, сколько людей начали обращаться к нему с просьбой о покупке этой игрушки. Медвежонок имел огромный успех, и Миктом, по-видимому, написал Теодору Рузвельту, спросив его, можно ли использовать имя Президента и назвать свои игрушки «мишки Тедди». Говорят, что Президент ответил, что он не думал, что его имя что-то значит в бизнесе игрушечных медведей, но Миктом всё - же получил разрешение использовать его имя.

Так, в честь Президента США, плюшевый мишка получил имя «Медвежонок Тедди» (Тедди - ласкательный вариант имени Теодор).

Мишки Миктома имели такой успех, что он решил продолжить это дело и

в 1903 году создал крупнейший игрушечный бизнес в Америке - компанию «Ideal Toy».

Однако, Миктому этот бизнес не принес богатства. Он не запатентовал новую игрушку и ее название. В результате в начале XX века практически во всех странах мира были созданы компании, специализирующиеся на выпуске медвежат. Только в Европе их насчитывалось более сорока.


Компания «Ideal Toy Company» просуществовала до 1982 года, когда её приобрела корпорация CBN. Хотя она и продолжает выпускать игрушки, однако, она больше не делает плюшевых мишек.

Независимо от Миктома аналогичного медвежонка изобрели и в Австрии. Маргарет Штейфф, основательница и владелица маленькой семейной фирмы «Steiff» по производству игрушек, добавила к своему ассортименту набивного мишку. Рихард Штейфф, её племянник, сделал для Лейпцигской ярмарки игрушек в 1903 году мишку на шарнирах, у которого двигались лапы и голова.

Австрийских медвежат стали экспортировать в США. Успех плюшевых созданий был ошеломляющим. Менеджер компании «Джордж Боргфельц» в Нью-Йорке просто влюбился в игрушку и немедленно заказал три тысячи таких мишек. К 1907 году производство мишек достигло 975 000 штук в год. «Steiff» и сегодня продолжает выпускать плюшевых мишек наивысшего качества.

Хотя, возможно, есть некоторая путаница в том, кто же из двух первым открыл миру эту игрушку, нет сомнения в неизменной популярности самой игрушки. Надо сказать, что у плюшевого медвежонка есть даже конкретный день рождения. В США, Великобритании и Скандинавских странах День Плюшевого Мишки отмечают 27 октября.

Исполнилось уже 100 лет со дня начала массового выпуска плюшевых мишек. За прошедшее столетие в мире были проданы миллионы плюшевых медвежат всех размеров и цветов. Они стали самой популярной игрушкой в мире.



V. ПЕРЕЧЕНЬ МАТЕРИАЛОВ И ИНСТРУМЕНТОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ МЯГКИХ ИГРУШЕК.

Итак, подготовимся к работе. Что нам может понадобиться?

- В первую очередь, материалы, из которых мы будем шить наши игрушки. К каждой выкройке прилагается список материалов, необходимых для изготовления конкретной игрушки. Здесь же мы просто перечислим то, что может пригодиться нам в работе:

- искусственный мех с ворсом различной длины - коротким, средним и длинным (натуральный мех лучше не использовать);

- различные, по возможности неэластичные, ткани;

- нитки покрупнее (лучше взять армированные, подобрав их к цвету материала, чтобы швы не портили внешний вид игрушки);

- кусочки белой, чёрной или цветной кожи (искусственной или натуральной) или клеёнки;

- набивочные материалы (вата, синтепон, синтепух, поролон и другие объёмные материалы);

- проволока (лучше медная) толщиной 1,5-2 см - для игрушек с каркасом;

- картон;

- фурнитура: различные бусинки, пуговицы, бисер, ненужная бижутерия (клипсы, серьги и др.), тесьма, кружево, кусочки кожи, клеенки, обрезки всевозможных лент, резинки и тому подобные мелочи.

- Кроме материалов нам понадобятся также некоторые инструменты:

- иглы различной длины (от 4 до 10 см). Длинные иглы должны иметь большое ушко;

- портновские булавки;

- ножницы - обычные портновские и маникюрные кусачки;

- наперсток;

- шило и плоскогубцы;

- карандаши и мел (лучше использовать плоский портновский мел разных цветов для белых и цветных материалов. Если такого мела нет, можно заменить его тонким обмылком - он рисует на ткани ничуть не хуже);

- измерительные инструменты (сантиметр, линейка, угольник);

- миллиметровка, копировальная бумага, калька или тетрадь в клеточку;

- надфиль (вместо него можно воспользоваться обычной пилкой для ногтей);

- утюг;

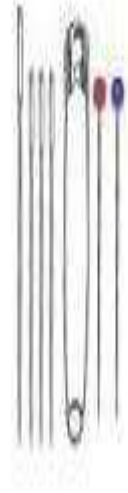
- швейная машина (если у вас её нет, то можно вполне обойтись и без неё);

- клей "Момент";

- клей ПВА.

Подробнее о применении, назначении и свойствах читайте ниже.

Ручные швейные иголки бывают разной толщины и длины. Иголки обозначаются номерами от №1 до №12, и чем выше номер, тем иголка толще, причем толщина иголок двух соседних номеров одинаковая, а длина при этом разная. Иголки нечетных номеров длиннее, чем иголки четных номеров. Стандартные иголки выпускаются длиной от 35 до 80 мм и толщиной от 0.6 до 1.8 мм. Нужная иголка подбирается в зависимости от толщины ткани, с которой предстоит работать. Чем толще ткань, тем выше номер иглы и наоборот. Булавки используются для скалывания отдельных деталей для примерки и подгонки.



Существует несколько разновидностей **ножниц** для рукоделия:

маленькие ножницы (8-10 см) с прямыми лезвиями пригодятся для мелких работ: обрезания ниток, небольших кусочков ткани, надсечек и подрезов в припусках на швы, срезания лишней ткани в аппликациях;



- маникюрные ножницы с загнутыми концами режут неровно, однако они хорошо подходят для вырезания мелких закругленных деталей;

- ножницы средней длины (16-18см) считаются универсальными: ими удобно кроить небольшие детали;

- ножницы для раскроя ткани (23-25 см) с нижним лезвием уже верхнего. Эта особенность ножниц позволяет кроить точно, потому что нижнее лезвие скользит по столу, почти не приподнимая ткань.



Полезный совет: необходимо иметь одни ножницы для ткани, а другие для бумаги, картона и прокладочных материалов. Ножницы для ткани никогда не используйте для разрезания других материалов, так как они очень быстро тупятся. Вы не получите удовольствие от работы, когда ткань не режется, а жуеться.

При выполнении ручных швов всегда используйте **наперсток**. Он предохраняет средний палец руки от укола иглы. Подобрать наперсток нужно точно по размеру, чтобы он был в меру свободным, но и не соскакивал с пальца. Слишком тесный наперсток сдавливает палец, вызывая онемение, тем самым причиняет неудобство в работе.

Шило понадобится для прокалывания заготовок, а **плоскогубцы** для разрезания проволоки, из которой изготавливаются каркасы некоторых видов игрушек, а также для придания проволочному каркасу нужного изгиба линий.

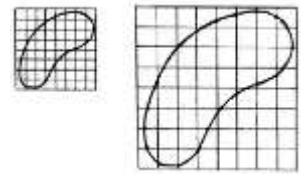
Мел понадобится для рисования выкройки на ткани и



обведения контура лекала. Вместо мела можно использовать обмылок, предварительно хорошо высушенный. Есть также специальные карандаши и маркеры для нанесения линий на ткани, следы которых исчезают через некоторое время. Чтобы начертить эскиз, шаблон, нанести линии ручного шва или строчки на ткань, вам понадобится **простой графитный карандаш**, а также белый или желтый карандаши для темных тканей. Карандаши должны быть остро заточены. Хорошо заточенный карандаш позволит вычертить выкройку наиболее точно. От точности проведенных линий зависит качество всей дальнейшей работы.

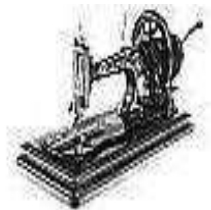
Угольники и линейки применяются для построения и моделирования выкроек, а узкая клеенчатая лента - **сантиметр** служит для снятия мерок.

Миллиметровка или бумага в клетку используются для рисования и черчения эскизов, конструирования и моделирования выкроек и шаблонов. С помощью кальки и копировальной бумаги переводят выкройки на ткань и картон, а также рисунки для аппликаций.



Без **утюга** не обойтись, если вы хотите видеть свое изделие красивым и аккуратным. Прежде чем выкроить детали обязательно разгладьте ткань, чтобы не было на ней морщинок и складочек. Это очень важно, ведь когда вы сошьете игрушку, сделать это будет уже невозможно, и вид игрушки может оказаться помятым и неряшливым.

Если у Вас есть **швейная машина**, то вы можете использовать ее для сшивания деталей игрушек большого размера, а также для пошива кукольной одежды, ковриков, панно, аппликаций.



Полезный совет: приступая к шитью, помните, что удовольствие от процесса шитья и от результата работы можно получить, только если вы располагаете хорошо отлаженной машиной. Толстая или тупая игла в швейной машине рвет ткань, стягивает ее, застревая в нитях ткани. Часто меняйте иглы, используйте в работе различные лапки и насадки. Это облегчит многие операции, сделает швы более точными и аккуратными. Смажьте и отрегулируйте машину согласно с указаниями в прилагаемой к ней инструкции. Если необходима более глубокая регулировка, воспользуйтесь услугами квалифицированного специалиста.



Мех искусственный с длинным и коротким ворсом на трикотажной основе различных расцветок очень подходит для шитья мягких игрушек и подушек - зверушек.

Трикотажные ткани. Они легко растягиваются вдоль и поперек - это их главная особенность. Из трикотажной ткани можно шить все, что угодно: клоуна, куклу, покемона, кубики или шарики.

Хлопчатобумажные ткани. Ситец, сатин отличаются яркостью и красочностью рисунков. Они подходят для кукольной одежды или изделий в стиле пэчворк. Махровая ткань, из которой изготавливают полотенца и банные халаты, пушистая и мягкая, похожая на шкуру животных. Из нее получают забавные зверушки. Фланель и байка имеют на поверхности маленькие ворсинки, из них тоже можно шить зверушек с мягкой шкуркой.

Шелковые ткани нежные, струящиеся. Из них трудно шить. Они скользят в руках. Однако их хорошо использовать для шитья кукольных платьев, отделки, аппликаций. Из бледно-розового шелка хорошо делать лица кукол.

Ворсовые ткани, велюр и бархат бывают на трикотажной основе из хлопка или шелка. Поверхность этих тканей покрыта густым, коротким шелковистым ворсом. Они очень подходят для изготовления мягких игрушек, таких как медведь, заяка, лисичка.

Шерстяные ткани плотные, ворсовые и гладкие с орнаментальными рисунками, в полоску и в клетку подходят для шитья разных зверей, панно, подушечек.

Валяные ткани. К ним относится фетр. Его особенность состоит в том, что эта ткань не сыпучая и обрезанные края не требуют обметки. Из фетра можно шить мелкие игрушки, а также выкраивать отдельные детали: лапки, клювики, хвостики, носы.

Полезный совет: не выбрасывайте старые фетровые шляпы, махровые полотенца, яркие трикотажные маечки. Дайте им вторую жизнь, используя для осуществления ваших замыслов по созданию мягкой игрушки.



Для пошива игрушек потребуются **катушечные нитки** различных цветов № 10 - 40. Катушечные нитки различных цветов № 50 - 100 для пошива игрушки. Шерстяные нитки различных цветов для изготовления вязаных игрушек спицами и крючком, аппликаций, вышивки панно. Шерстяные нитки подойдут для оформления игрушек. Из них можно сделать волосы для куклы, хвосты для зверушек, ими можно вышить отдельные детали мордочки: глаза, нос, рот.

Мулине, цветной шелк, цветные катушечные нитки № 50 - 80, люрекс, ирис, гарус используют для отделочных работ, вышивки деталей одежды и оформления мордочек зверушек.



Полезный совет: нитки нужно подбирать по толщине в зависимости от толщины ткани и номера иглы. Правильно подобранные игла и нитки, позволят сделать швы более аккуратными. Чтобы иглы не терялись, следует пользоваться игольницами, которые можно приобрести в специализированных магазинах или изготовить самим, например такие:

Таблица соответствия швейных игл и ниток качеству ткани

Виды тканей	№ ниток	№ иглы
Тонкие ткани (батист, шифон, крепдешин)	100 - 80	1
Бельевые и лёгкие плательные ткани (полотно, бязь, ситец, искусственный шёлк, бархат, тонкий трикотаж)	80 - 60	2, 3
Лёгкие шерстяные ткани, тяжёлые ткани из искусственного шёлка, фланель, байка	60 - 40	4, 5, 6, 7
Тяжёлые шерстяные ткани, искусственный мех, махровые ткани	40 - 30	8, 9, 10
Грубые ткани: сукно, драп, джинсовая ткань, фетр	30 - 10	11, 12

Для набивки игрушек используется **вата, синтетические материалы: синтепон, синтепух и поролон**, а также силиконовая набивка в виде волокон разной текстуры, пенопластовые шарики различных диаметров, пластмассовые наполнители в виде гранул, простые и ароматизированные.



С натуральной ватой работать сложнее, так как при набивке часто образуются комки. Несмотря на свою экологическую чистоту, она плоха тем, что со временем слёживается и портит внешний вид игрушки. Искусственная вата - синтепон и синтепух более объёмные, лёгкие и не образуют комков. Работать с ними намного легче. Однако у некоторых из этих материалов есть существенные недостатки. Так, поролон через некоторое время начинает разлагаться и выделять ядовитые вещества. Идеален для набивки синтепух, но не каждому повезёт найти его в наших магазинах. Поэтому можно посоветовать использовать для набивки игрушек обрезки синтепона, причём лучше, если они будут длинными и узкими.

Есть несколько способов «оживить» игрушку. Попробуйте набить ее не ватой, а любым сыпучим материалом - крупой, пшеницей, пластмассовой крошкой... Увидите, какой смешной и веселой она станет.


Проволока применяется для изготовления каркасов. Лучше всего использовать медную проволоку $d=2-2,5$ мм. Она легко гнется и режется простыми кусачками.

Из **картона** выполняются шаблоны выкроек, каркасы для игрушек, стельки для кукольной обуви. Цветной картон гладкий и с велюровой поверхностью используется для аппликаций, а также для выкраивания отдельных деталей: лапок, носиков, хвостиков.

Фурнитура - это множество красивых мелочей, без которых нам невозможно завершить изготовление игрушки, сделать её выразительной, придать ей индивидуальный характер. Что же это за мелочи? Разноцветный

бисер, белые жемчужины разных размеров с дырочкой посередине, стеклярус, стразы, кисточки, тесьма и кружево, пуговицы, кусочки кожи, клеёнки и меха можно использовать для оформления мордочек, глаз, украшения одежды, аппликаций, панно, ковриков и подушек.

Итак, вы задумали сшить игрушку и у вас есть все необходимое? Прекрасно! Теперь вам нужно выбрать модель, подготовить выкройки нужного размера и лекала. Лекала выполняются из картона, что придает им жесткость и позволяет переносить детали выкройки на ткань без искажений.



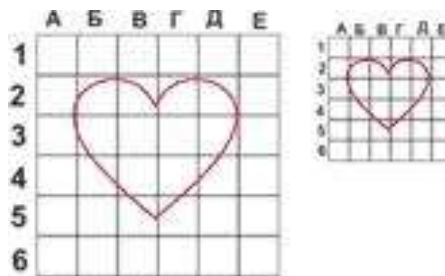
VI. ПРАВИЛА ИЗГОТОВЛЕНИЯ ЛЕКАЛА ВЫКРОЙКИ

- Скопируйте выкройку на кальку, предварительно скрепив кальку с листом выкроек скрепками, во избежание сдвига.
- Возьмите картон, наложите на него лист копировальной бумаги, а сверху прикрепите скрепками кальку с нарисованными на ней выкройками.
- Простым карандашом или шариковой ручкой обведите выкройку по контуру. На картоне получится копия выкройки. Нанесите на выкройку все обозначения и надписи (название деталей и их количество).
- Вырежьте лекала и уложите их в конверт. На конверте напишите название игрушки. Сохраняя лекала, вы всегда можете сшить такую же мягкую игрушку еще раз, если понадобится, не затрачивая время на изготовление лекал еще раз.

Изменение масштаба выкроек

Все выкройки мягких игрушек представлены на листах формата А 4 (размеры листа 210 x 297 мм). Как же быть, если вам захочется сшить не маленького мишутку, помещающегося на ладонке, а огромного медведя? Нет ничего проще! Надо только увеличить выкройку. С помощью компьютера изменить масштаб изображений можно очень легко и быстро.

Можно также воспользоваться старым проверенным способом - увеличение и уменьшение масштаба чертежей и рисунков с помощью сетки из квадратов. Нетрудный и вполне надежный способ.



- Расчертите лист с выкройкой на квадраты одинаковой величины. (Можно перенести выкройку понравившейся вам игрушки на тетрадный лист в клеточку). Чем меньше квадраты, тем точнее будет увеличен или уменьшен рисунок.

- Если Вы хотите увеличить рисунок, возьмите другой лист, побольше, и вычертите сетку из более крупных квадратов, если уменьшить - сделайте сетку из более мелких квадратов.

- При увеличении перенесите линии исходного рисунка в клетки большего размера и, наоборот, при уменьшении перенесите линии исходного рисунка в клетки меньшего размера.

Например: вы расчертили квадраты на исходном рисунке с размером стороны равной 0,5 см. (тетрадный лист в клетку). Тогда при увеличении рисунка в два раза, необходимо подготовить новый лист, расчерченный на квадраты со стороной равной 1 см. При увеличении рисунка в 3 или в 5 раз, необходимо расчертить новый лист на квадраты со стороной равной соответственно 1,5 и 2,5 см.

При уменьшении рисунка нужно проделать то же самое, только,

наоборот. Исходный рисунок нужно расчертить на более крупные квадраты, например 1,5 и 3 см., тогда при уменьшении в три раза, новый лист необходимо расчертить на квадраты со стороной равной соответственно 0,5 см и 1 см.

Для облегчения процесса (переноса линий исходного рисунка), можно сначала проставить точки в местах пересечения контуров выкройки с линиями сетки, а затем соединить их. Напоминаем, что чем мельче сетка в первоначальном варианте выкройки, тем точнее получается выкройка.

Если Вы уже изготовили лекала, то приступим к выкраиванию деталей.

Полезный совет: не забудьте перед раскроем прогладить ткань утюгом, чтобы не было на ней морщинок и складочек. Это очень важно, ведь когда вы сошьете игрушку, сделать это будет уже невозможно, и вид игрушки может оказаться помятым и неряшливым.

Правила точного раскроя деталей.

Разложите ткань на столе в один слой изнаночной стороной вверх. На ткани разложите лекала выкроек. Обратите внимание на направления долевой нити. Парные детали, такие как:

- правые и левые,
- передние и задние лапы, - выкраиваются в зеркальном отражении.

Расположите их лекала симметрично, чтобы детали не были выкроены на одну сторону. Очень важно также соблюсти направление ворса на меховых деталях (направление ворса должно совпадать с направлением стрелки на деталях выкройки). Разметьте контуры всех деталей и метки мягким карандашом или мелом, обмылком или ручкой в таком количестве, какое указано на выкройке, с учетом припусков на швы (если указано в описании модели). Следите, чтобы мел или карандаш были остро заточены, иначе вы не сумеете с максимальной точностью перевести контуры выкройки на ткань. Если ткань темного цвета лучше использовать для этой цели тонкой обмылок. Еще лучше использовать специальные карандаши для рисования на ткани.

Итак, все детали обведены, перенесены с выкройки необходимые засечки. Проверьте еще раз разметку, количество деталей и их расположение на ткани и мехе. Если сделали правильно, вырезаем детали.

Полезные советы: пользуйтесь только хорошо заточенными ножницами, иначе ножницы будут жевать ткань; мех удобнее и безопаснее вырезать маленькими маникюрными ножницами, осторожно прорезая лишь тканевую основу, стараясь не повредить ворс, припуски в большинстве случаев оставляем около 4 - 5 мм. Теперь можно приступать к соединению деталей.

VII. ВИДЫ ШВОВ

Ручные швы:

- обычный шов "вперед иголку";
- шов "через край";
- петельный шов;
- шов "назад иголку" или "строчка";
- потайной шов.

Вышивальные швы:

- стебельчатый шов;
- шов цепочкой или тамбурный шов;
- фестонный шов;
- шов гладью;
- покрывающий шов гладью;
- рельефная гладь.

Машинные швы:

- стачной шов, и шов "зигзаг".

Ручные швы и их назначение

Прежде, чем приступить к работе, следует усвоить ряд правил и приёмов: отмеривание ниток, завязывание узелка, закрепление конца ниток на ткани.

Изучение и усвоение новых ручных швов позволяет вносить большое разнообразие в оформление изделий из ткани. Обучение новым швам осуществляется на образцах или при выполнении тех или иных изделий.

Чтобы Ваше изделие имело привлекательный вид, швы должны быть аккуратными, наружные швы должны украшать игрушку, а не портить ее.

Для шитья мягкой игрушки используются несколько видов швов:

Обычный шов, иначе он называется «вперед иголку» (Рис. 1). Этот шов применяется для смётывания деталей, перед сшиванием.

▪ Шов «через край» (Рис. 2) применяется для сшивания деталей из сыпучих и несыпучих материалов с изнаночной стороны, когда после сшивания заготовку нужно вывернуть.

Шов «через край» применяется также для сшивания деталей из искусственного меха. Этот шов должен быть частым и крепким. Шов «через край» более редкий используется для стягивания краев заготовок и при изготовлении некоторых деталей, таких как шарики, накладки на мордочки, а также для обтягивания

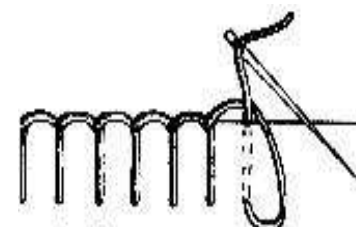
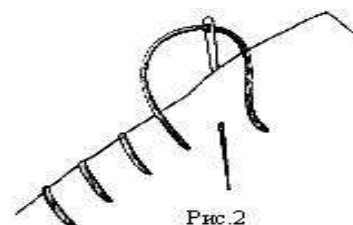
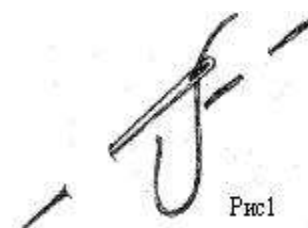
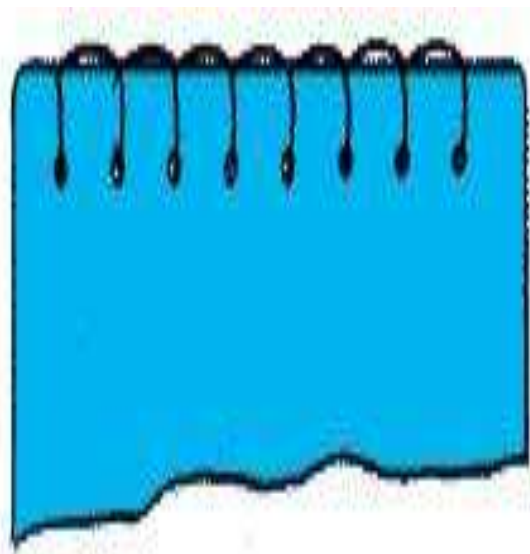


Рис.3

картонных деталей.

- Петельный шов (Рис. 3) в равной степени может быть использован как отделочный, декоративный и скрепляющий с наружной стороны изделия, если ткань не сыпучая и как скрепляющий с внутренней стороны изделия для сыпучих тканей. Стежки этого шва нужно укладывать строго вертикально и следить, чтобы расстояние между стежками было одинаковым, тогда шов получится ровным, прочным и украшающим изделие.

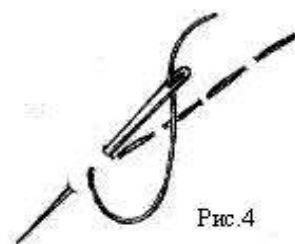


Рис.4

- Шов «назад иголку» или «строчка» (рис 4) применяется для сшивания внутренних контуров деталей. Он ничем не хуже машинной строчки. С лицевой стороны он и выглядит как машинная строчка. Выполняют его справа налево. Стежки должны быть маленькими, длина стежка - 0,5 см. Сшивать детали нужно крепко подтягивая стежки. Между стежками не должно быть зазоров.

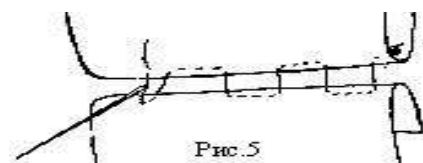


Рис.5

- Потайной шов (Рис. 5) используется, когда нужно пришить деталь так, чтобы не были видны стежки и узелки при соединении отдельных частей игрушки.

Вышивальные швы и их назначение.

- Стебельчатый шов - "стебелек".

В отличие от большинства вышивальных швов, стебельчатым швом вышивают слева направо (Рис. 1). Стежки делают длиной не более 2 мм (закрепляют нитку, затем вводят иголку в ткань, отступив 1- 2 мм вправо, и выводят ее вверх в точке левее на 1- 2 мм).



Рис.1

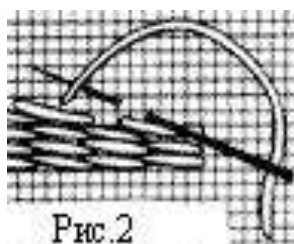


Рис.2

Стебельком вышивают свободно или, считая нити ткани, покрывают целые мотивы рисунка (Рис. 2.) Обратная сторона стебельчатого шва похожа на строчку.

- Шов цепочкой или тамбурный шов.

Тамбурный шов (Рис. 3) вышивается сверху вниз направлением к себе, непрерывным рядом или отдельными петлями. Шов напоминает связанную крючком цепочку. Длина стежка зависит от размера фрагмента вышивки и узора. Заполнение фрагмента начинают от контуров.



Рис.3

- Фестонный шов. Фестонный шов вышивается по наметке (Рис. 4).

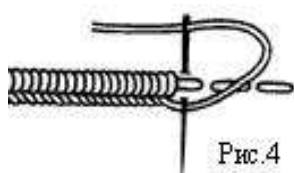


Рис.4

Чтобы шов был более рельефным, вышивают через один, два шнура или две толстые нити. Для этого шнуры или нити прокладывают и закрепляют по контуру фрагмента и уже по

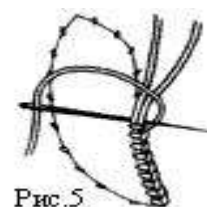


Рис.5

проложенному шнуру поверх него вышивают фестонным швом, как на (Рис. 5). Фестонным швом хорошо выполнять аппликации. Аппликация отличается от обычной вышивки тем, что рисунок не вышивается, а вырезается из другого материала и нашивается на ткань основы. Для аппликаций предпочтительно использовать несыпучие материалы. При изготовлении мягких игрушек аппликацией можно воспользоваться при оформлении мордочек для изображения глаз, носа, рта, щек, а также для украшения кукольной одежды и выполнения различных панно и ковриков. Выполняя аппликацию, следите, чтобы направление нитей мотивов аппликации и нитей ткани основы совпадало. Чтобы аппликация была равномерно, одинаково натянута, непосредственно перед вышиванием прогладьте утюгом.

- Шов гладью.

Один из способов вышивания гладью, когда стежки делают одинаковыми с обеих сторон ткани (Рис. 6) Другой способ, когда большая часть вышивальной нити оказывается на лицевой стороне ткани (Рис. 7), так как по краям ряда берется на иголку только пара нитей ткани.



Рис. 6

- Покрывающий шов гладью.

Швом гладью покрывают поверхность вышивки в один или несколько цветов, при этом стежки должны ложиться в одном направлении (Рис. 8). Можно начать светлой и закончить фрагмент темной нитью. Можно добиться,



Рис. 8

чтобы цвета нити таяли при чередовании стежков.

- Рельефная гладь.

Рельефной гладью хорошо вышивать глаза куклам и зверушкам. Рельефная гладь очень красива, если аккуратно и грамотно выполнены подготовительные работы. Рисунок наносится на ткань твердым, хорошо заточенным, простым карандашом тщательно и точно. Контуры рисунка прошиваются густыми стежками «вперед иголка».

Полученная поверхность заполняется ослабленными стежками «вперед иголка», тамбурным швом, стебельком и только после этого вышивают стежки гладью густо, один возле другого с одинаковым натяжением нити. Например, крупный рельефный бугорок вышивается по основе, прошитой в начале несколько раз (Рис. 9). Маленький бугорок вышивается аналогично: сначала несколько раз прошивается основа и только потом сверху вышивка гладью (Рис. 10).



Рис. 7

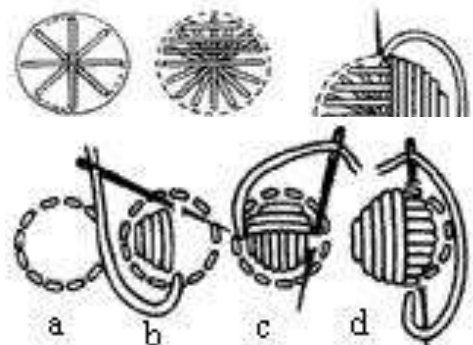


Рис. 10

Машинные швы

Из машинных швов нам понадобятся два – это «стачной шов» и шов «зигзаг». «Стачной шов» применяется для стачивания деталей, а шов "зигзаг" для обметывания края.

Швом зигзаг можно также пришивать фрагменты аппликации при выполнении ковриков и панно.

Не отчаивайтесь, если у Вас нет швейной машины. В изделиях ручной работы больше фантазии, виртуозности и неповторимости. Вы затратите чуть-чуть больше времени на пошив, зато ваша игрушка обретет яркий и индивидуальный характер.

VIII. ПРАВИЛА СШИВАНИЯ ДЕТАЛЕЙ МЯГКОЙ ИГРУШКИ

При изготовлении мягких игрушек можно использовать как ручные, так и машинные швы, в зависимости от материала. Сшивают игрушку точно по линиям. Если вы шьете мелкие игрушки, швы выполняются с лицевой стороны, одновременно, являясь декоративным украшением. Для игрушек средних и крупных размеров детали, как правило, сшиваются с изнаночной стороны, а затем их выворачивают налицо.

Перед тем как вывернуть игрушку, швы нужно подравнять и сделать надсечки, тогда края вывернутой детали будут смотреться красиво и ровно, да и вывернуть ее тогда будет легче. Нитки должны быть подобраны подходящие по цвету к цвету ткани.

Как сшивать мех?

Для меха лучше всего использовать ручной «петельный» шов (См. выше рис. 3) с шагом 2 мм. Делается он так: складываем две стачиваемые детали лицевыми сторонами, совмещаем срезы и засечки, и иголкой заправляем выглядывающий ворс внутрь, между деталями. Шов выполняется справа налево. На расстоянии 3 - 4 мм от кромки детали вкалываем иглу движением от себя, конец иглы огибаем ниткой и стежок затягиваем. Следующий стежок делаем через 2 мм, и так далее. Стежки надо располагать на одинаковом расстоянии от кромки ткани и друг от друга, и затягивать нитку одинаково. В конце шва ставим закрепку, то есть 2 - 3 раза вкалываем иглу в одну точку, затягивая нитку. На закруглённых участках или на углах желательно делать длину стежка чуть меньше, чем на прямых.

Мех с коротким ворсом и ткани можно стачивать на швейной машине, установив маленькую длину стежка. Очень удобно использовать специальный трикотажный машинный шов. Если ваша машина может его выполнять, воспользуйтесь этим.

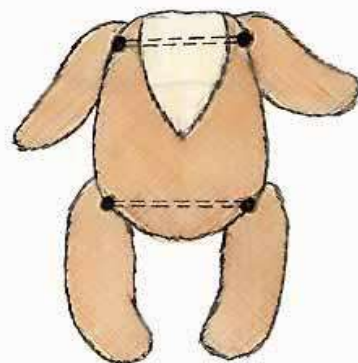
После стачивания деталей срезаем оказавшиеся лишними припуски, стараясь не повредить нитки. Вывернем детали на лицевую сторону, и выправим с помощью иголки ворс, попавший в швы.

В нашей работе может пригодиться также «потайной» шов (См. выше рис.5). Он применяется в тех случаях, когда нужно соединить уже готовые, вывернутые и набитые наполнителем части игрушки. К примеру, нам надо пришить голову к туловищу. Подберём нитки в цвет материалу, сложим туловище и голову открытыми срезами друг к другу и подвернём срезы на изнаночную сторону. Теперь надо вколоть иглу с изнаночной стороны туловища, и, вытянув нитку, вколоть иглу как можно ближе к сгибу ткани на голове, нитку затянуть потуже. Следующий стежок делаем через 2 - 3 мм. Таким образом, надо прошить весь шов, а в конце сделать прочную закрепку. После этого не торопитесь отрезать нитку, воспользуйтесь такой маленькой хитростью. Для того чтобы со временем закрепка не развязалась, и наша игрушка не начала «расползаться по швам», проденьте иглу сквозь туловище или любую другую деталь, и обрежьте нитку в точке выкола.

IX. ШАРНИРЫ И КАРКАСЫ

В зависимости от выкройки подвижными могут быть как передние, так и задние конечности (лапы) наших игрушек.

После того, как набиты наполнителем и туловище, и конечности, в длинную иглу надо вставить прочную нитку (№ 10, 12 или армированную), сложить вдвое. Закрепить нитку на внутренней стороне лапы в точке, отмеченной на выкройке, проколоть туловище насквозь от одного плеча к другому и поддеть вторую лапу в той же точке с внутренней стороны. Продеть иглу сквозь туловище в обратном направлении и вновь проколоть лапу в той же точке.



Проделав эту операцию 8 – 10 раз, обернуть несколько раз ниткой, получившееся шарнирное соединение, сначала у одной лапы, а затем, продев иглу сквозь туловище, и у другой лапы. Нитку закрепить. Таким образом, мы получили подобие шарнирного соединения, дающее лапам возможность вращаться. (Рис. 1)

«Мягкое шарнирование».

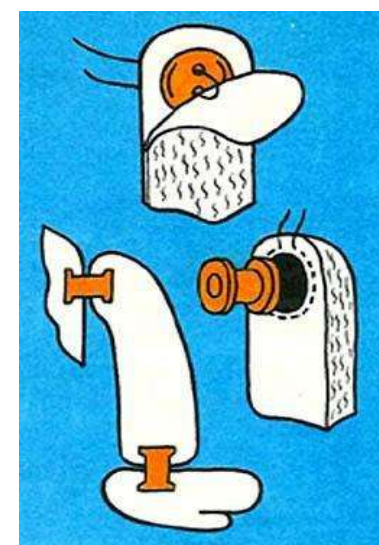
Вы шьете цельнокроеную игрушку, а те места, где конечности переходят в туловище, не набиваете ватой, а прострачиваете насквозь ниткой. Теперь игрушка сможет ими двигать.

«Веревочное шарнирование».

Если голова и конечности выкроены отдельно, их можно присоединить к туловищу с помощью веревочного шарнира. Крепкую (желательно суровую) нитку закрепите на внутренней стороне лапы, протяните через туловище, захватите другую лапу с внутренней стороны и вернитесь назад.

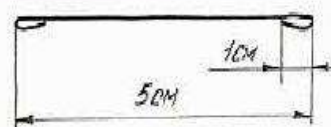
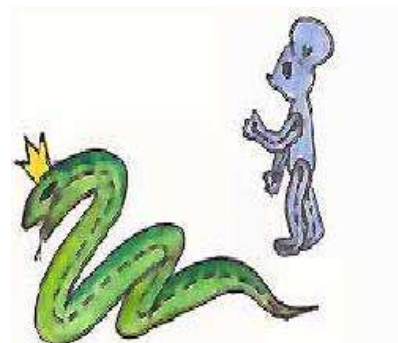
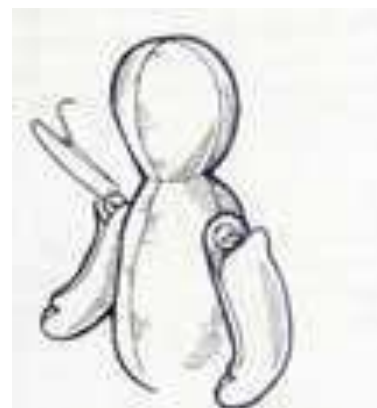
Для крепости можно пропустить нитку через пуговицу. После этого лапы набить ватой и аккуратно зашить отверстие потайным швом.

«Катушечное шарнирование».



На туловище (Рис. 2), в том месте, где должна крепиться рука (лапа), оставляем небольшое отверстие, вставляем в него один конец обычной старой

деревянной катушки из-под ниток. Второй конец катушки вставляем в отверстие на внутренней стороне



лапы, отверстия прошиваем по краю крепкой ниткой и крепко ее затягиваем. Посмотрите, как легко будет двигаться лапа! Таким образом, лучше собирать большие игрушки. Рис. 2

Каркасы

Все действия по изготовлению каркаса занимают не более 15 минут, но результат получается превосходный! Разница между игрушками с каркасом и бескаркасными очень велика. Дети любят игрушки, у которых можно сгибать и ручки и ножки, а каркас, как раз, позволяет им это делать.

Каркасы делают из проволоки толщиной 1,5 - 2 мм, алюминиевой или медной. Главное, чтобы она была достаточно пластична, и в то же время могла хорошо держать форму. Конфигурации каркасов могут быть различными. На каждом листе выкроек, там, где это нужно, приводится схема каркаса с примерным указанием его размеров.

Схема № 1.

Самый простой вид каркаса используется для цветов, для хвостов, вращающихся лап, а также для изготовления змей, ящериц и других пресмыкающихся.

К примеру, нам нужно сделать каркас по такой схеме, как на этом рисунке:



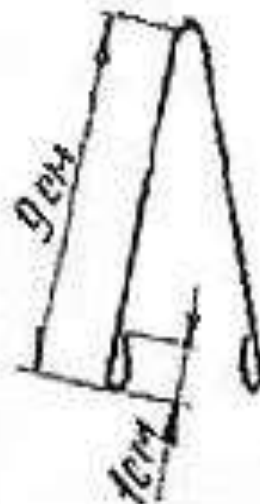
Делается это так: отрезаем кусочками или просто отламываем участок проволоки такой длины, какая указана в перечне материалов к нашей игрушке (то есть, в нашем случае, $5 + 1 + 1 = 7$ см), и закругляем острые края с помощью надфиля. Затем надо загнуть плоскогубцами концы проволоки (каждый длиной 1 см) на 180 градусов так, чтобы образовались узкие петельки. Можно эти петельки посильнее сжать плоскогубцами, если этот конец каркаса вставляется, к примеру, в кончик мышинного хвоста. Так каркас будет в нём менее заметен.

Схема № 2.

Второй тип каркаса - спаренный. В этом случае мы делаем из одного отрезка проволоки каркас сразу для двух лап. Начнём с того же, с чего начинали в первом случае - отрезем кусок проволоки нужной длины. Для примера, возьмём такую схему, как на этом рисунке:

Нам понадобится $4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 = 28$ см проволоки.

Отрезав проволоку нужной длины, закруглим ее края и приступим к изготовлению каркаса. Согнём проволоку пополам. Для этого можно воспользоваться плоскогубцами, но, если проволока достаточно мягкая, вы справитесь с ней «голыми руками». Затем на концах загнём участки длиной 3 см на 180 градусов, и, наконец,



отмерив от сгибов по 3 см, согнём обе петельки на 90 градусов. При этом получившиеся петельки, если мы каркас поставим «на ноги», должны лежать на поверхности плоско, как ступни. Эти петельки мы потом вставим в ступни нашей игрушки. Это придаст жёсткость и позволит игрушке «твёрдо стоять на ногах».

Схема № 3.

Каркасы такого типа используются в основном для изготовления разных "парнокопытных" игрушек - лошадей, жирафов, коров, осликов и тому подобной живности. В этом случае надо сделать два таких каркаса (по количеству пар ног), причём они могут быть разных размеров. Для примера возьмём такой каркас, как на этом рисунке: нам понадобится для его изготовления $9 + 1 + 9 + 1 = 20$ см проволоки. Действуем по уже известной нам схеме. Отрезаем (отламываем) участок проволоки длиной 20 см, закругляем острые кромки надфилем. Затем согнём проволоку точно пополам и завернём её концы длиной 1 см на 180 градусов, сожмём образовавшиеся петли плоскогубцами. Всё, наш каркас готов!

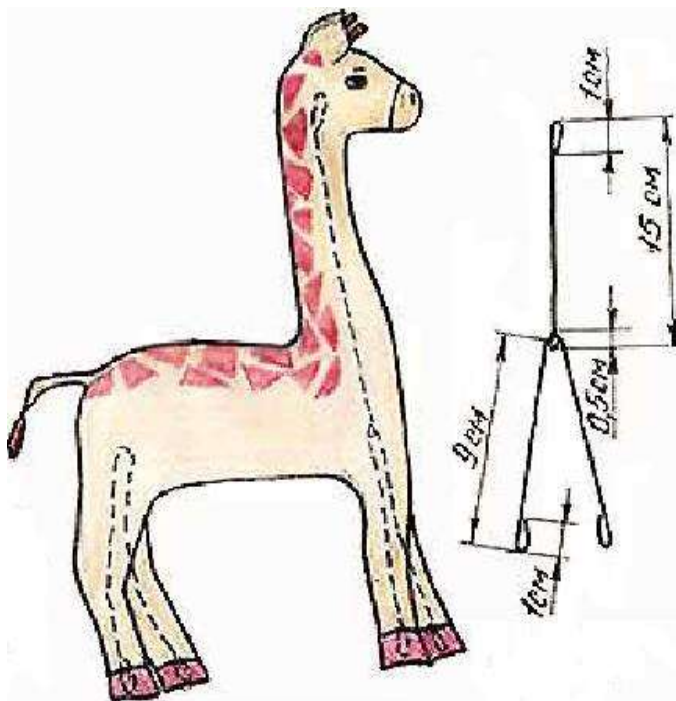


Схема № 4

Существуют ещё такие нестандартные животные, как, к примеру, жираф или страус. Их длинные шеи мы также не можем оставить без каркасов. Но в этом случае каркас должен быть составлен из двух частей.

К примеру, изготовим каркас для жирафа. Сначала рассчитаем длину проволоки, которая нам для этого понадобится. Для нижней части каркаса отрезаем кусок длиной $9 + 1 + 9 + 1 = 20$ см, для верхней части – $15 + 1 + 1 = 17$ см. После этого обрабатываем все острые кромки надфилем.

С нижней частью каркаса сделаем те же операции, что и с каркасами для парнокопытных, то есть согнём проволоку пополам, завернём концы длиной 1 см на 180 градусов и сожмём петли плоскогубцами.

У верхней части каркаса загнём один конец длиной 1 см на 180 градусов, сожмём петлю плоскогубцами. Противоположный конец проволоки свернём в кольцо диаметром 0,5 см, и, прикрепив его к нижней части каркаса (в середине), плотно сомкнём его края, чтобы части каркаса были прочно соединены.

Итак, основные принципы изготовления каркасов нам ясны. Эти

принципы можно использовать в дальнейшем для изготовления любых, даже самых сложных и нестандартных каркасов.

Х. Оформление мягкой игрушки.

Оформлению придается большое значение, от этого зависит общий вид изделия, характер образа, привлекательность игрушки. Особое внимание следует обратить на оформление головы.



Что используются для набивки игрушек см. в разделе "Инструменты, приспособления и материалы".

Как правильно набить игрушку и вставить каркас?

Набивать игрушку нужно аккуратно и равномерно, начиная с самых удаленных деталей. Очень тщательно нужно набивать детали лапок, хвостов, плавников, мордочек. Недостаточная набивка сделает игрушку мало выразительной, чрезмерная набивка попросту порвет швы. Особенно важно хорошо набить голову: она должна быть достаточно тугей, без комков, правильной формы, с гладкой поверхностью.

Итак, мы должны набить наполнителем готовую деталь - голову. Без хорошей, правильной набивки головы не получится такая важная технологическая операция как утяжка и оформление мордочки.

Вывернем её на лицевую сторону и набьём при помощи карандаша или тонкой палочки не слишком туго, но так, чтобы наполнитель распределился равномерно.

Мягкие игрушки часто выполняются с каркасом внутри. Каркас выполняет функцию скелета, придавая игрушке задуманную форму. В такие игрушки наполнитель надо набивать таким образом, чтобы он полностью укрывал каркас, не позволяя ему выделяться на поверхности детали.

Каркасы выполняются из медной проволоки диаметром 2 - 2,5 мм. Медная проволока легко режется простыми кусачками, гнется, и сохраняет форму.

Перед тем как готовый каркас вставить в игрушку, его нужно равномерно обмотать ватой. Острый кончик проволоки, выступающий из обмотки срезать или подпилить напильником.

Набивая игрушку с каркасом, нужно следить, чтобы каркас располагался строго по центру и со всех сторон, снизу и сверху был изолирован набивкой, так чтобы игрушка оставалась мягкой, а каркас служил только скелетом для поддержания формы и не выпирал наружу.

Оформление мордочки – утяжка.

Прежде всего, необходимо знать, какую игрушку Вы собираетесь смастерить. Какой образ Вы задумали? Хотите ли вы, чтобы мордочка была улыбающейся? А может быть грустной или лукавой? Не важно, какой мордочка будет, очень важно, чтобы игрушка имела индивидуальность, только ей присущие черты, обладала своим, ни на кого непохожим характером.

Добиться этого можно с помощью специального технологического приема, который позволяет придать выразительность и индивидуальность мягким игрушкам. Речь пойдет о методе «утяжка».

Рассмотрим этот метод на примере изготовления головы куклы.

Вырезать из шелкового трикотажа телесного, розового или белого цвета круг диаметром 10 см.

Собрать круг швом "через край" на двойную нитку и слегка стянуть.

Заполнить полученную форму синтепоном или светлой ватой, нитку хорошо затянуть и закрепить. В результате должен получиться плотный и равномерно набитый шарик.

Сделать нос из шарика маленького размера (точно так, как мы только что мастерили голову). Размер носа зависит от задуманного образа. Если это голова девочки носик маленький, а для деда мороза, клоуна, гнома нос можно сделать крупнее.

Поверните шарик - головку к себе лицом так, чтобы направление долевой нити было по вертикали. Придайте шарiku треугольную форму, обозначив щеки, и верх головы редькой вверх (Рис. 1). (Направление долевой нити на рисунке указано стрелкой).

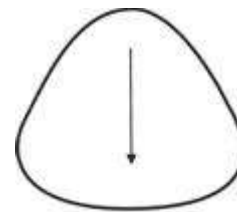


Рис.1

В центре пришейте нос и наметьте точки глаз и уголков рта (Рис. 2). Если вы хотите, чтобы нос был едва обозначен, то не пришивайте его отдельно, а скатайте из ваты плотный маленький шарик и подложите его по центру головы под ткань, прежде чем окончательно зашить отверстие в голове. Вместо ватного шарика можно подложить крупинку пшена, зернышко риса или чечевицы (если ткань не очень прозрачная)

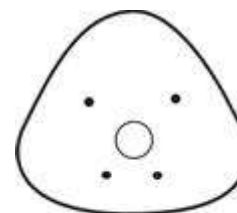


Рис.2

Теперь выполним операцию утяжки. Для этого с тыльной стороны выведите иголку с двойной ниткой в точке для левого глаза. Сделайте маленький стежок и выведите иголку в точке левого уголка рта. Опять сделайте маленький стежок и вернитесь в точку левого глаза. Нитку хорошо подтяните и выведите иголку через точку левого глаза в сторону затылка. Нитку еще раз сильно затяните и закрепите. То же самое сделайте с правым глазом. В результате получите заготовку головы с углублениями в точках глаз и уголках рта. Описанным способом производят утяжку для создания улыбающейся мордочки. Если вы хотите создать образ куклы Несмеяны, то после того как вы пришили нос, наметьте на лице куклы точки для глаз и одну точку для рта (Рис. 3). С тыльной стороны головы наметьте две точки (Рис. 4). Вколите иголку с двойной ниткой в точку внизу головы с тыльной стороны и выведите ее в точку левого глаза. Сделайте маленький стежок и вернитесь в ту же точку на затылке. Нитку хорошо подтяните, чтобы получилось углубление для глаза, и закрепите.

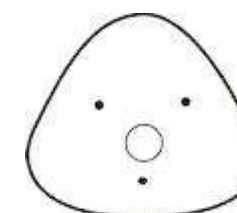


Рис.3

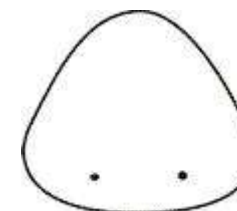


Рис.4

Точно также сделайте углубление для правого глаза.

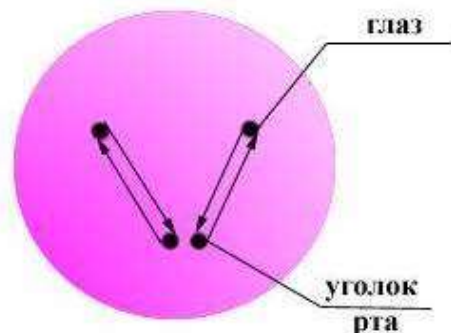
В углублениях для глаз можно пришить бусинки, пуговицы или вышить глаза нитками мулине художественной гладью. Рот лучше всего вышить нитками мулине, а можно нарисовать фломастером или выполнить в виде аппликации из кусочка фетра или тесьмы подходящего цвета.

Рельефные мордочки, глаза с ресницами.

Есть специальный приём, который позволяет придавать большую выразительность мордочкам наших игрушек.

Рельефные мордочки, глаза с длинными ресницами выглядят очень мило и симпатично. У магазинных игрушек, между прочим, нечасто встречаются подобные «изыски».

Для этого в длинную иголку с большим ушком надо вставить чёрную нитку, сложенную в 8 или более раз. Ввести иголку в место, намеченное для глаза, а вывести на затылке (или в точке, где намечен уголок рта — в том случае, если мы шьём человечка, гномика или куклу). Затем надо опять ввести иголку в точке выкола (или рядом, в 1 мм) и вывести в точке того же глаза.



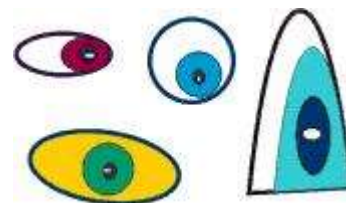
Два соединившихся конца нитки связать узлом, стянув так, чтобы получилась рельефная щёчка, и закрепить двойным узлом. Нитки обрезать на некотором расстоянии от узла, а длина оставшихся концов будет зависеть от того, какие ресницы вы хотите сделать. С другой стороны мордочки повторить те же операции (в зеркальном отражении).

Второй вариант придания мордочке рельефа: в том случае, если глаза расположены по бокам головы. Здесь все ещё проще - вкалываем иголку в точку одного глаза, а выводим в точке другого, проколов голову насквозь. Если глаза делаем из пуговиц или бусинок, продеваем иглу в ушко пуговицы. Затем вводим иглу в обратном направлении. При этом надо слегка стягивать нитку, чтобы получились небольшие углубления. Подхватываем другую пуговицу. Повторяем операцию несколько раз, закрепляем нитку - и готово!

Все о глазах.

Глаза для игрушек можно вырезать из кусочков кожи, клеенки, фетра и других несypучих материалов.

Для одной и той же игрушки можно подобрать несколько вариантов глаз. Обычно глаз состоит из двух или трех деталей разного цвета, светлая деталь большего размера - подглазник, меньшая деталь темного цвета - глаз, третья самая маленькая деталь - зрачок.



Детали накладываются друг на друга и пришиваются одновременно за середину. Глаз пришивается толстой белой ниткой, которую следует сильно затянуть, чтобы подчеркнуть углубление для глаза. При этом белый стежок на темном придаст глазу выразительность. Можно использовать пуговицы,

бусинки, бижутерию (например, старые мамыны клипсы небольшого размера и подходящего цвета могут очень пригодиться). Однако глаза, составленные из нескольких цветов, несомненно, выглядят намного выигрышнее и выразительнее.

Разумеется, выбор формы глаз не ограничивается только этими вариантами, которые представлены на рисунке. Вы можете бесконечно фантазировать, и придумывать что-то своё, необычное и оригинальное. Здесь даются лишь общие рекомендации.

Итак, начнём с самой простой схемы. Нам понадобятся кусочки белой и цветной (синей, зелёной, коричневой) искусственной кожи или клеёнки. Сначала нарисуем на бумаге глаз такой формы и размера, какой нам нужен. Снимем на кальку выкройку каждой детали. Затем выкраиваем эти детали из кожи (дет. № 1 – из белой, дет. № 2 – из цветной кожи). Вырезать детали из кожи удобнее маникюрными ножницами, так как работа очень тонкая, и нам нужна большая точность и аккуратность. От этого зависит внешний вид игрушки.

Клеем «Момент» равномерно смазать изнаночную сторону детали № 2, немного подождать, пока клей чуть подсохнет (20-30 минут), и плотно приклеить на лицевую сторону детали № 1. Положить готовые глаза под толстую книгу на пару часов, а затем подровнять края, если это понадобится, и приклеить глаза клеем «Момент» к мордочке игрушки.

Такая технология может применяться для всех двухслойных глаз. Трёхслойные глаза изготавливаются почти так же, но здесь, помимо белой и цветной, понадобится чёрная кожа. Вычертим на бумаге глаз нужной нам формы и размера. Снимем на кальку выкройку всех трёх деталей. Выкроим по две детали из кожи каждого цвета: дет. № 1 – из белой, дет. № 2 – из цветной и дет. № 3 – из чёрной кожи. Намажем клей ровным слоем на изнаночную сторону деталей 2 и 3, дадим ему чуть подсохнуть, а затем приклеим деталь 2 на лицевую сторону детали 1, а деталь 3 на лицевую сторону детали 2. Теперь надо положить глаза под пресс до полного высыхания. После этого их можно приклеивать к мордочке игрушки. Небольшой штрих, добавляющий глазам выразительности – это имитация блика, отражения света на зрачке. Такой блик можно использовать при изготовлении глаз любого типа, это только улучшит их внешний вид. Для этого достаточно приклеить на зрачок маленький кружок белой кожи.

Не забывайте изобразить брови, ресницы при помощи вышивки, аппликации, рисования. Ресницы, особенно для кукол можно выполнить из подходящей по цвету ткани, обязательно сыпучей. Для этого нам понадобится узкая полоска (1-1,5 см) тонкой чёрной (или другого цвета, на ваш выбор) ткани. К примеру, нам нужны ресницы длиной 0,5 см. Берём полоску ткани шириной 1 см и вытаскиваем на половине её ширины все продольные нити. На этом месте образовалась пушистая бахрома. Это и будут наши ресницы. Теперь промажем оставшуюся полоску ткани клеем, дадим ему немного подсохнуть и приклеим

ресницы на изнаночную сторону уже готового глаза, если глаз довольно крупный, и выполнен из отдельно выкроенных деталей. Отрежем лишнюю длину полоски, выступающую за пределы глаза. Прodelать те же операции со вторым глазом. Можно приклеить на глаза также нижние ресницы, причём лучше, если они будут чуть короче верхних. После того, как всё сделано, надо положить глаза под толстую книгу на несколько часов, и после этого можно их приклеивать к игрушке. Если глаз вышитый, реснички из бахромы можно пришить петельным швом, как аппликацию. Здесь можно проявить много изобретательности и фантазии. От глубины утяжки, размера и формы глаза, расстояния между глазами зависит, будет ли игрушка веселая, грустная, бесшабашно смелая или капризная.

Не бойтесь экспериментировать!

Вот еще несколько интересных вариантов изготовления глаз для игрушек, а также носы и клювы.



XI. ТЕХНОЛОГИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ МЯГКОЙ ИГРУШКИ «МЕДВЕЖОНОК»

Прежде, чем начать работу, нам надо определиться: какого медведя мы хотим получить – дикого лесного или вполне цивилизованного, домашнего. Оба варианта достаточно интересны. А разница между ними – лишь в материале, из которого мы выкроим туловище.

Если мы выберем дикого – берём мех, тот же, что для головы и лап.

Если же предпочтительнее медведь домашний – возьмём любую ткань и получим медведя в комбинезоне, тоже очень милого и симпатичного.



Понадобятся следующие материалы:

- бежевый мех с ворсом средней длины;
- кусочек велюра в цвет меху;
- плотная ткань в мелкую клеточку;
- чёрные бусинки среднего размера;
- искусственная или натуральная кожа белого, светло-коричневого и чёрного цветов;
- немного картона;
- наполнитель.

Выкроим из меха, соблюдая направление ворса, следующие детали:	Из велюра выкроим:
голова - 2 детали;	ступни- 2 детали;
лапы - 4 детали;	ушки- 2 детали.
ушки - 2 детали;	Из ткани в клетку:
ступни - 2 детали;	туловище- 2 детали;
нос - 2 детали.	Из картона без припусков на швы:
	ступни- 2 детали.

Из кожи вырежем и изготовим глаза (см. «Всё о глазах»)

Последовательность выполнения операций.

Стачать детали ушек (по одной детали из меха и одной – из велюра), затем их вывернуть.

Стачать вытачки на деталях головы. Приколоть ушки к одной из деталей головы в местах, отмеченных на выкройке. Стачать детали головы, оставив внизу открытое отверстие, отмеченное на выкройке штрихами, и сделав закрепки в местах втачивания ушек. Голову вывернуть и набить наполнителем.

Стачать детали носа по линиям, отмеченным пунктиром. Припуск на уголке срезать. Нос вывернуть, набить наполнителем. Пришить потайным швом к мордочке в месте, отмеченном на выкройке. На кончик носа пришить бусинку.

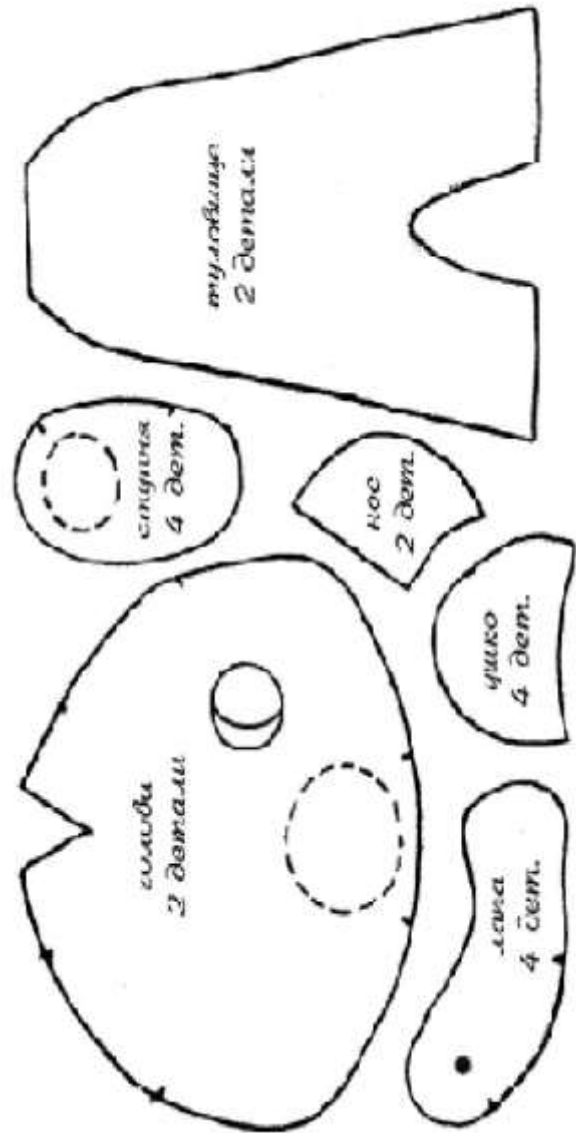
Стачать детали туловища по среднему и боковым швам, оставив открытыми только нижние срезы ног и верхний срез туловища, отмеченный на выкройке штрихами. Туловище выверну

Соединить и набить наполнителем. Пришить голову к туловищу потайными стежками.

Стачать детали ступней (по одной детали из меха и одной – из драпа), оставив открытыми небольшие отверстия, отмеченные на выкройке штрихами. Ступни вывернуть, вложить внутрь детали из картона, отверстия зашить потайным швом. Ступни пришить к ногам потайным швом.

Стачать детали лап, оставив открытыми небольшие отверстия, отмеченные на выкройке штрихами. Лапы вывернуть, набить наполнителем, отверстия зашить потайным швом. Пришить лапы к туловищу в местах, отмеченных на выкройке точками, сделав соединение подвижным (см. Подвижные конечности.)

Приклеить или пришить глаза.



XII. ТЕХНОЛОГИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ МЯГКОЙ ИГРУШКИ «МИШКА»

Это мишка - мягкая игрушка небольшого размера высотой всего 13 см. Для изготовления мишки вам понадобятся фетр двух цветов, лоскуток белой ткани для мордочки, лоскуток черной ткани для носика, две бусинки для глаз, кусочек картона для донышка - вкладки, набивочный материал и нитки для сшивания деталей.

Подготовьте лекала выкроек из картона. Расположите лекала на ткани, обведите их мелом или карандашом, вырежьте и приступайте к шитью. Сшиваете детали петельным швом. После сшивания детали не нужно выворачивать. Петельный шов, выполненный аккуратно, только украсит игрушку.



Начните работы со сшивания деталей головы. Сначала пришейте накладку на лицевую часть головы и подглазники. Стачайте вытачки на передней и задней частях головы и сшейте их, оставив незашитым участок по линии пришивания туловища. Набейте голову синтепоном. Деталь мордочки соберите на нитку швом через край, слегка стяните нитку, набейте синтепоном. Пришейте мордочку. Черными нитками вышейте ротик.

Деталь носика соберите на нитку швом через край, слегка стяните нитку, набейте синтепоном, затяните нитку сильно и закрепите. Пришейте носик.

Пришейте глазки - бусинки методом утяжки.

Сшейте детали ушек. Готовые ушки пришейте к голове, заложив маленькие складочки у основания.

Голова готова.

Сшейте детали туловища. В основание вложите прокладку из картона. Набейте туловище синтепоном.

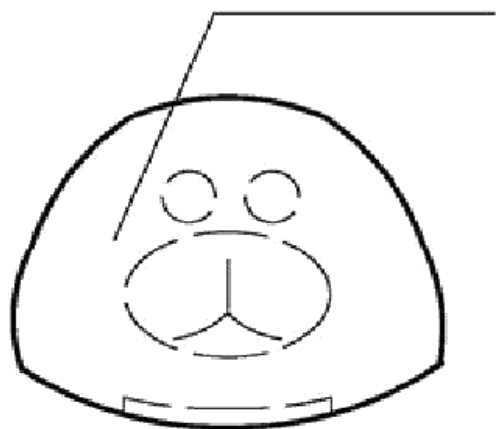
Сшейте детали лапок и ступней, набейте их синтепоном. Пришейте лапки и ступни к туловищу.

Пришейте голову к туловищу.

Скрутите из ярких шерстяных ниток шнурок и завяжите мишке на шее.

О том, как изготовить лекала выкройки, правильно набить игрушку и оформить глаза, а также заставить игрушку улыбаться или печалиться (операция утяжки) читайте в разделах 6-10.

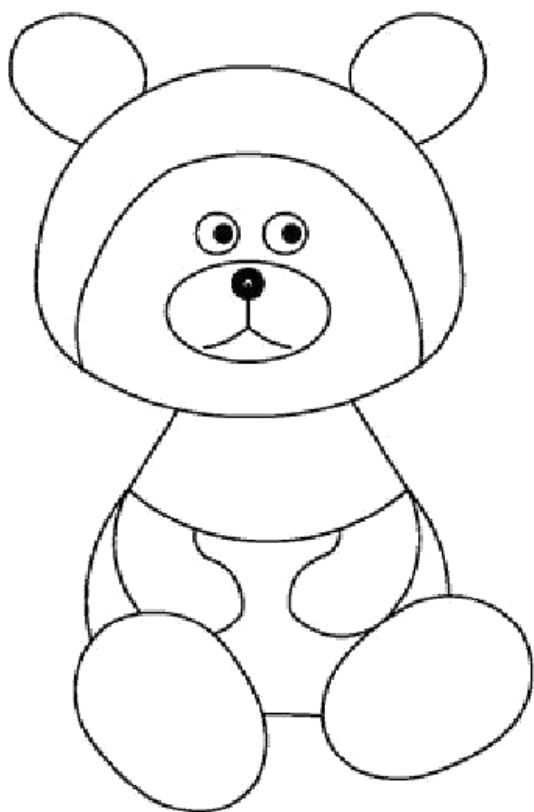
Накладка на лицевую часть головы



Линии пришивания ушей



Схема расположения деталей



Подглазник
2 детали



ХIII. ТЕХНОЛОГИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ МЯГКОЙ ИГРУШКИ «МИШУТКА»

При выборе материалов для нашего Мишутки мы можем пофантазировать и сделать как минимум три разных варианта:

- из белого меха у нас получится белый медведь,
- из коричневого – бурый.
- а если на грудке сделать белую вставку – получим

А вот другой вариант, неожиданный и оригинальный: сошьём медведя из ярко-голубого меха! Вы можете сшить игрушку любого размера. Для этого надо лишь изменить масштаб выкройки.

Нам понадобятся следующие материалы:

- ярко-голубой мех с ворсом средней длины,
- немного белого меха с ворсом средней длины,
- чёрная бусинка среднего размера,
- картон,
- наполнитель,
- кожа белого, синего и чёрного цветов (искусственная или натуральная) или подходящие по цвету и размеру пуговицы.

Из голубого меха выкроим, соблюдая направление ворса, следующие детали:

- передняя часть головы - 2 детали,
- затылок - 2 детали,
- спинка - 1 деталь,
- животик - 1 деталь,
- передние лапы - 4 детали,
- задние лапы - 4 детали,
- ушки - 2 детали,
- подошвы - 2 детали.

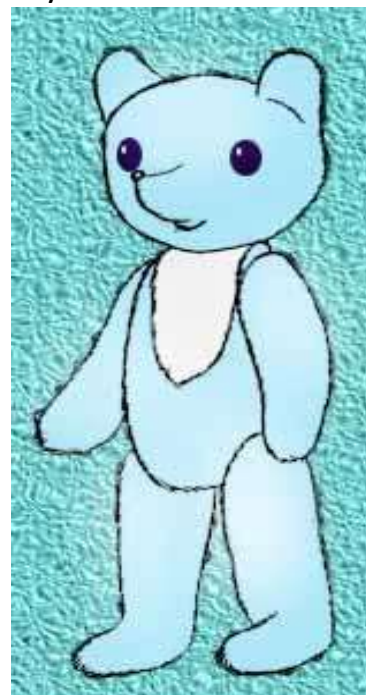
Из белого меха, также, не забывая о направлении ворса, выкраиваем:

- грудку - 1 деталь,
- ушки - 2 детали.

Из кожи вырежем и изготовим глаза (см. "Всё о глазах").

Из картона вырежем без припусков на швы – подошвы – 2 детали.

Последовательность изготовления мягкой игрушки «Мишутка»



Стачать вытачки на передних деталях головы.

Стачать детали ушек (по одной детали из голубого меха и одной – из белого). Ушки вывернуть, наколоть на передние детали головы в местах, отмеченных на выкройке (белой стороной ушка к лицевой стороне головы).

Стачать детали затылка по линии б—д. Стачать передние детали головы по линии б—в—г. Стачать затылок с мордочкой по линии а—б—а, совместив точки б и сделав закрепки в местах втачивания ушек. Голову вывернуть, набить наполнителем.

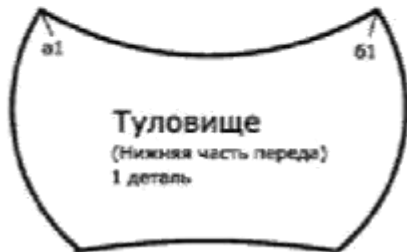
Стачать вытачки на грудке и спинке. Белую грудку притачать к голубому животу. Детали туловища стачать, оставив в верхней его части открытое отверстие, отмеченное на выкройке штрихами. Туловищу вывернуть, набить наполнителем. Пришить к туловищу потайным швом голову.

Стачать передние лапы, оставив открытыми отверстия, отмеченные на выкройке штрихами. Лапы вывернуть, набить наполнителем, отверстия зашить потайным швом. Пришить лапы к туловищу в местах, отмеченных точками (подробно см. раздел «Шарниры и каркасы»).

Стачать детали задних лап, оставив открытыми нижние срезы. Притачать к лапам подошвы, оставив открытыми отверстия, отмеченные на выкройке штрихами. Лапы вывернуть, вложить внутрь детали из картона, и, прижав их к подошвам, набить лапы наполнителем. Отверстия зашить потайным швом. Пришить лапы к туловищу в местах, отмеченных на выкройке точками, тем же способом, что и передние лапы. На кончик носа пришить бусинку. Пришить или приклеить глаза.



Туловище
(Верхняя часть переда)
1 деталь



Туловище
(Нижняя часть переда)
1 деталь



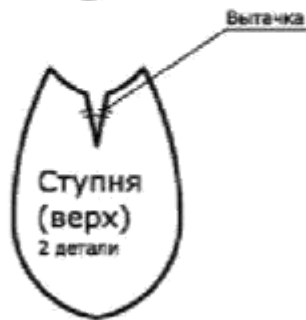
Туловище
(Спинка)
1 деталь



Донышко
1 деталь



Ступня
(низ)
2 детали



Ступня
(верх)
2 детали



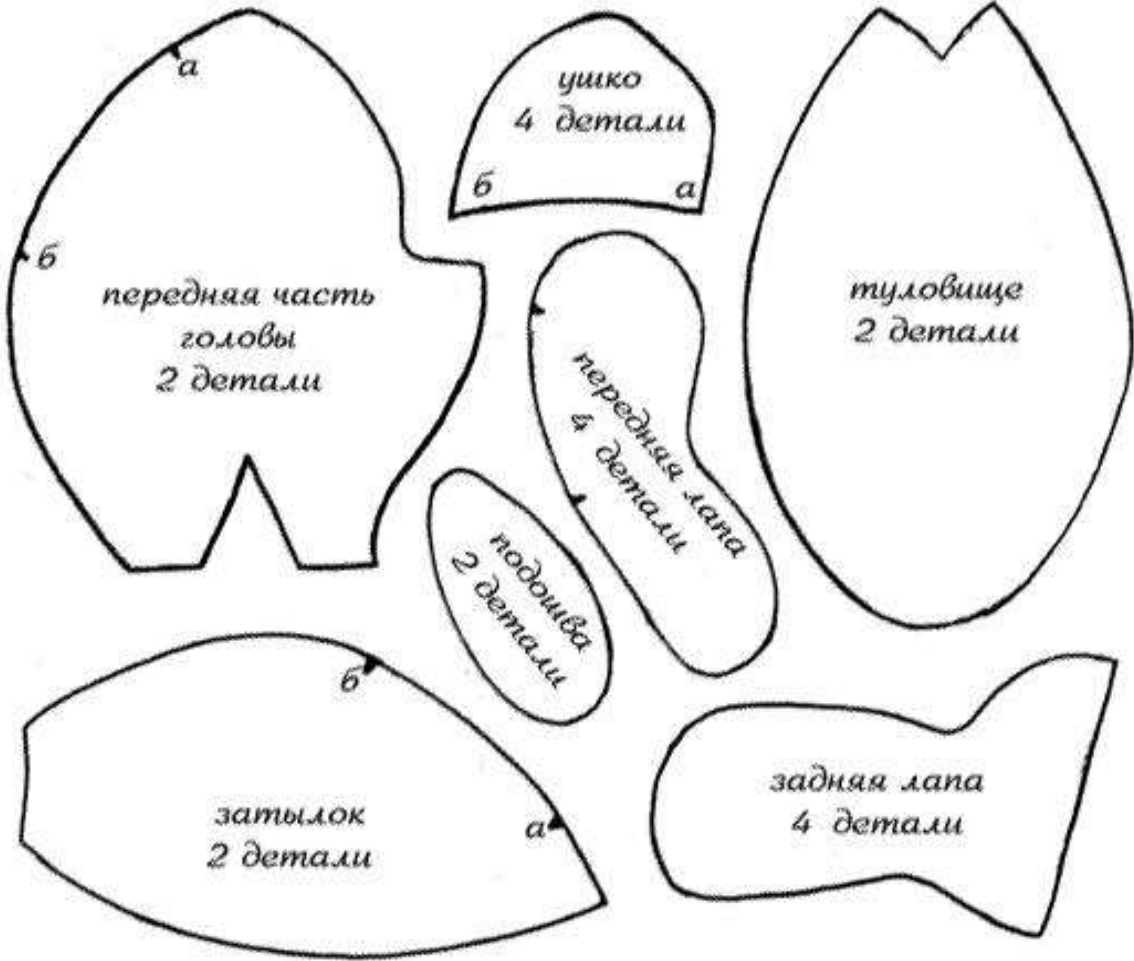
Хвост
1 деталь



Лапа
4 детали

Донышко
Вставка из картона
1 деталь





Для изготовления медвежонка Мишутки вам понадобится искусственный мех белого и черного цветов, если вы пожелаете сшить именно такого медвежонка, как на фотографии. Но, вы можете сшить медвежонка бежевого, коричневого или любого другого цвета и не обязательно из меха. Он может быть из плюша, велюра, бархата или махрового полотенца. Проявите фантазию в выборе материала и цвета для вашей игрушки.

Для глаз Вам понадобятся две пуговицы.

Как лучше оформить глаза прочитайте в разделе X.

Нос можно вырезать из кусочка кожи, но очень красиво вышить его черными нитками мулине. Для набивки используйте вату, синтепон или синтепух. Подготовьте из картона лекала выкроек. Расположите лекала на изнаночной стороне меха, обведите их мелом или карандашом. Детали выкраивайте без припусков на швы, очень осторожно, лучше всего маленькими ножницами, чтобы не повредить ворс. Меховые детали лучше всего сшивать с изнаночной стороны швом «через край».

Сшейте детали головы, стачав сначала вытачки на детали задней части головы. Не забудьте оставить открытым участок для набивки. Набейте голову синтепоном. Сшейте детали ушей и пришейте их к голове. Деталь мордочки соберите на нитку швом «через край», слегка стяните нитку, набейте синтепоном и пришейте к голове потайным швом. На мордочку пришейте черный полукруг - носик, или вышейте его черными нитками. Вышейте также черными нитками линию рта.

Теперь займитесь глазами. Для начала пришейте подглазья петельным швом. На подглазья пришейте белые бельевые пуговицы. На пуговицы приклейте зрачки черного или коричневого цвета.

Сшейте детали туловища, предварительно стачав вытачки на задней части туловища, оставив открытым участок для набивки. Набейте туловище синтепоном. Далее сшейте детали передних и задних лап и тоже набейте их. Пришейте лапы к туловищу. Вот и готов медвежонок.

Если Вы решили сшить медвежонка из ткани, то скроите детали с припусками на швы 5-7мм. Сшивайте детали с изнаночной стороны швом "назад иголку" или "строчка". После сшивания выверните детали на лицо, расправьте и только после этого набивайте набивочным материалом.

Далее порядок изготовления игрушки такой же, как и для игрушки из меха.



XV. ТЕХНОЛОГИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ИГРУШКИ «ПАНДА»

Панда - сложная игрушка, но если учесть, что её придумал и сделал человек, не имеющий большого опыта в этом деле, то и у вас всё непременно получится.

Вы можете сшить игрушку любого размера. Для этого надо лишь изменить масштаб выкройки.

Порядок работы.

Детали 1 и 2 - это нос, деталь 2 сострачивается по линии Г – Д, а деталь 1 пришивается к 2 по линии Е – Ж – Д.

Мордочка из детали 3 и двух деталей 4: 4 вшивается по линии А – Б – В.

К готовой мордочке пришивается нос. Точка А должна совпадать с точкой Е, с другой стороны то же самое, только с точкой Ж. Также следует сшить линию Х – Ф. Затылок, как и у медвежат, из 2-х деталей № 8.

Не забудьте про ушки из (детали № 5.)

Туловище состоит из передней части, которая состоит из 3-х деталей -11, 10 и 9. Заднюю можно сделать из 3-х, а можно из 4-х деталей: в первом случае детали 9 и 10 объединяются в одну, а штанишки наоборот изготавливаются из деталей 12 (между собой детали 12-1 и 12-2 сшиваются по дуге, не забудьте вставить в эту линию хвост из двух деталей 16), во втором - верхняя часть такая же, как и спереди, а штанишки, как и в первом варианте.

Лапки: детали 6 (2 шт.) и 14 (2 шт.) пришиваются к передней части туловища, 7 (2 шт.) и 13 (2 шт.) к спинке.

Ну и подошвы - две детали 15.

Всё туловище с лапами выворачивается за один раз через горловину.



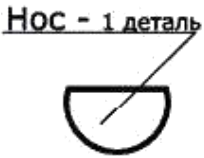


Схема расположения
деталей



