

ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ

Для выполнения аппликации Вам понадобятся следующие материалы:

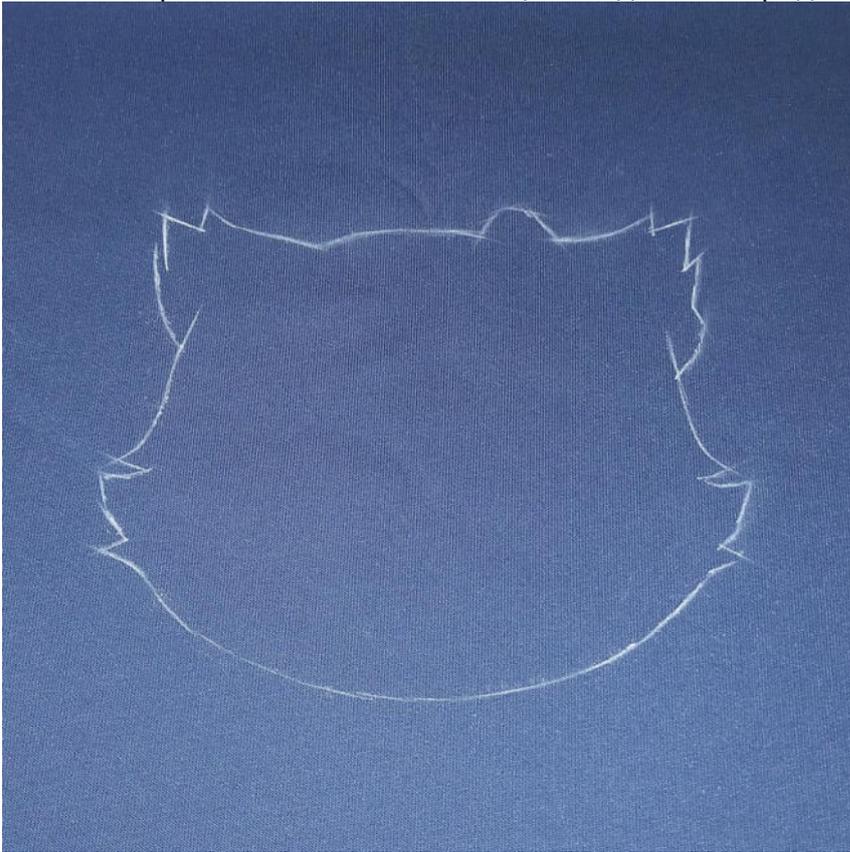
1. Деталь переда из футера 3-нитки с начёсом (см. выкройку толстовки «Китти»);
2. Деталь головы кошки из плотной кулирной глади белого цвета;
3. Нетканый дублирин (прокламелин / флизелин) для дублирования детали головы;
4. Фетр для деталей глаз, носа и бантика. Лучше всего использовать корейский фетр толщиной 0,5 мм, из 100 % полиэстера. Он отличается стойкой окраской, не закатывается после стирки и в процессе эксплуатации изделия, не осыпается по срезам.
5. Нитки в цвет используемых материалов;
6. Исчезающий маркер или портновский мелок для разметки.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБРАБОТКИ

Выкроите детали аппликации.



Разметьте расположение аппликации на детали переда.



Продублируйте деталь головы кошки со стороны изнанки. Этот приём позволит стабилизировать трикотажное полотно и препятствовать его вытягиванию в процессе выполнения аппликации.

Разметьте расположение глазок и носика на лицевой стороне детали.



Прямой строчкой, мелким стежком, настрочите глазки и носик в край (строчкой на расстоянии 0,1 — 0,2 см от среза) на основную деталь аппликации. Для удобства можете предварительно приметать их ручными стежками.



Ориентируясь по разметке, наложите аппликацию на деталь переда, изнанкой на лицо, приметайте по периметру.

Настрочите аппликацию на изделие в край по всему периметру. Эта вспомогательная строчка поможет качественно выполнить последующее настрачивание аппликации частым зигзагом.

Удалите нитки смётывания. Приутюжьте аппликацию.



Настрочите аппликацию на изделие частой зигзагообразной строчкой, ведя её поверх первой вспомогательной строчки. Приутюжьте.



Выполните отделочные строчки внутри детали банта. Нитки выберите на несколько тонов темнее самой детали.
Настрочите бантик на изделие в край, как настрачивали глазки и носик.



Приутюжьте аппликацию в готовом виде.
Готово!