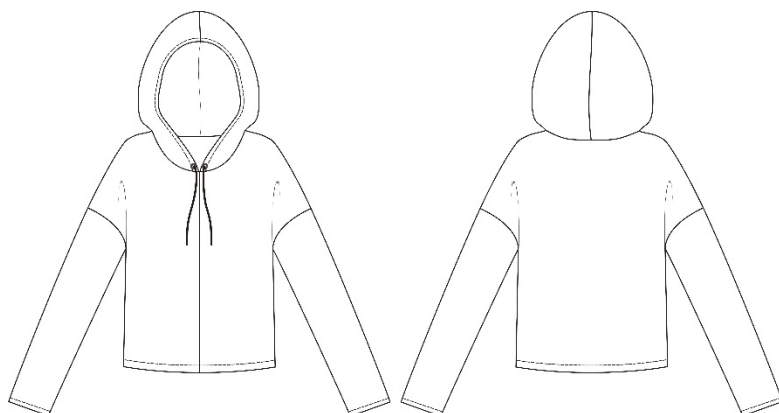


Уровень сложности: ОЧЕНЬ ЛЁГКИЙ

СВИТШОТ «МЕТАМОРФОЗЫ» ИНСТРУКЦИЯ ПО РАСПЕЧАТКЕ ВЫКРОЕК И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПОШИВА

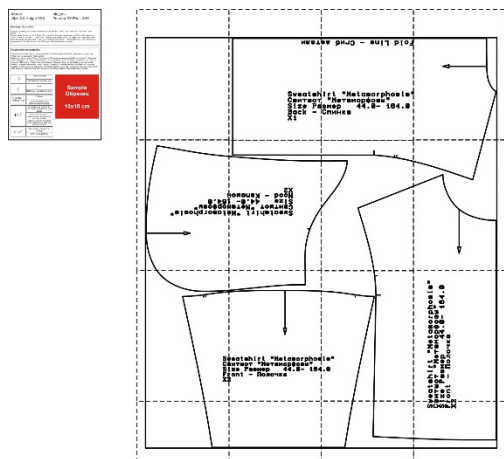
Свитшот (sweatshirt) – разновидность свитера, скроенная подобно толстовке. Название образовано от сочетания английских слов «sweater» (свитер) и «shirt» (рубашка).



Описание внешнего вида

Свитшот прямой силуэтной формы в стиле «унисекс». Полочка и спинка без формообразующих элементов. Рукав втачной одношовный. Срез горловины оформлен капюшоном.

Рекомендуемые материалы. Плотное трикотажное полотно, однослойное или двуслойное, однотонное или с рисунком, утепленное, флис, полартек и пр.



При заказе выкройки Вы получаете pdf-файл, содержащий 1 лист выкроек, который может быть распечатан на нескольких листах формата А4, после склеивания которых вы получите один большой лист с контурами выкроек:

* Чтобы распечатать выкройку в реальном размере, необходимо при печати в Adobe Reader выбрать пункт "Постер" в разделе "Настройка размера и обработка страниц". Тогда изображение будет автоматически разбито на необходимое количество фрагментов формата А4. Если в Вашей версии программы Adobe Reader нет функции "Постер", вам необходимо скачать

последнюю версию данной программы по ссылке <http://get.adobe.com/ru/reader/> (это лицензионная бесплатная программа). Если у Вас еще остались вопросы - посетите наш раздел FAQ! <http://patterneasy.com/faq>

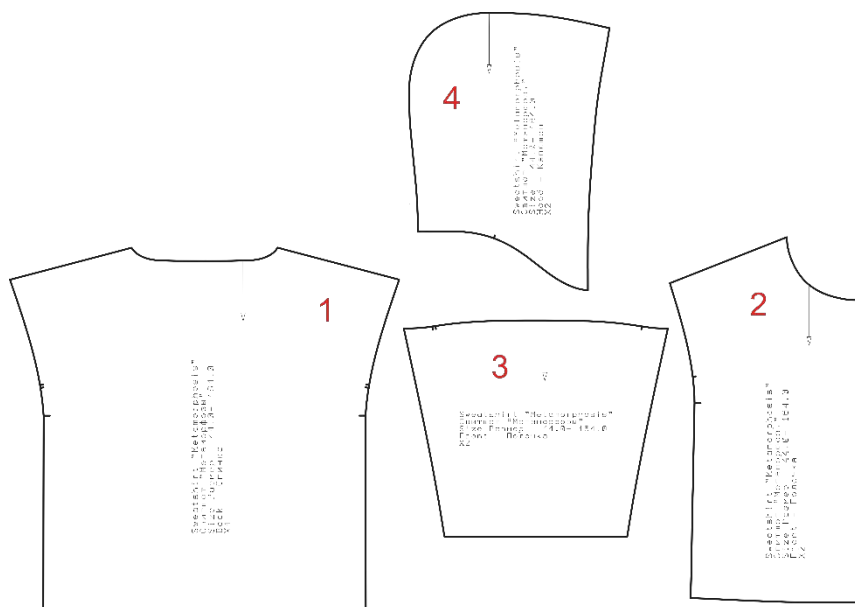
На выкройке приняты следующие обозначения:

	Направление долевой нити (эта линия может совпадать с одним из контуров детали)
	Надсечка - контрольный знак для совмещения деталей кроя: При совмещении деталей надсечки с одинаковыми цифровыми или буквенными обозначениями должны совпасть.
ГИБ_ДЕТАЛИ	Линия, вдоль которой нанесена эта надпись является линией симметричного разворачивания детали

Спецификация деталей

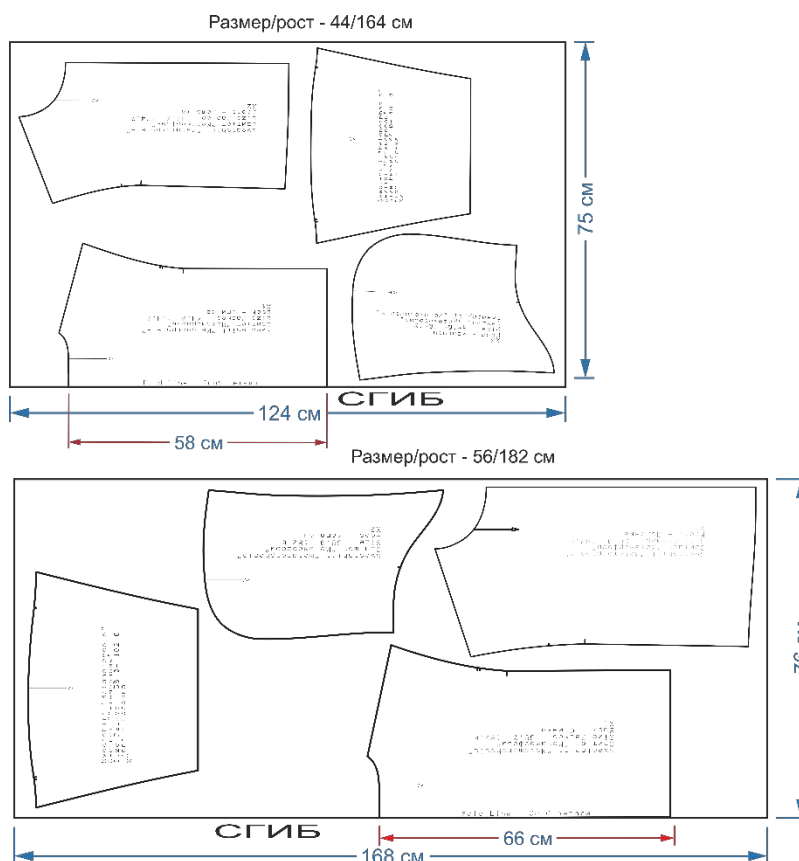
1. Спинка – 1 деталь (со сгибом)
2. Полочка – одна или две детали
3. Капюшон – 2 детали

Внимание! При раскрое добавить припуски по всем соединительным срезам – 7-10 мм; по нижнему срезу полочки, спинки и рукавов – 1,5-3 см. По лицевому срезу капюшона припуск на обработку 2,0 – 3,0 см. Если полочка выкраивается одной деталью, то линией симметричного разворота детали является штрих-пунктирная линия, отмеченная на выкройке.



Приблизительный расход материала 130 – 170 см при ширине трикотажного полотна не менее 140 см. Варианты раскладки на разные размеры и роста показаны на схемах. Внимание! Длина по спинке свитшота 55-66 см. Если вы решите увеличить длину материала потребуется больше.

Примеры раскладки деталей кроя



Технология обработки изделия зависит от имеющегося у Вас оборудования.

Вариант 1. Если для соединения деталей Вы будете использовать краеобметочную машину (оверлок), то её необходимо настроить на стачивающе-обметочный вариант выполнения строчки (подтянуть игольную нитку).

Вариант 2. Если Вы будете использовать классический набор оборудования: машину челночного стежка и оверлок, то в настройках краеобметочного стежка можно ничего не менять, но обязательно увеличить длину стежка универсальной машины (не более 3 в 1 см сточки).

Технологическая последовательность обработки свитшота

1. Сметайте, а затем стачайте детали полочек и спинку по плечевым срезам. Срезы обметайте.



Рис. 1

2. Вметайте, а затем втачайте рукава в проймы полочки и спинки. Срезы обметайте.
3. Сметайте, а затем стачайте детали полочки и спинки по боковым срезам с одновременным смётыванием и стачиванием боковых срезов рукавов. Срезы обметайте.
4. Стачайте детали капюшона по среднему срезу. Срезы обметайте.
5. Наметьте место расположения люверсов на капюшоне или петель для шнура.
6. Проставьте люверсы или обметайте петли.
7. Обработайте лицевой срез капюшона швом в подгибку с закрытым обметанным срезом, т.е. подогните и застрочите на расстоянии 2 – 3 см от края.
8. Втачайте капюшон в горловину. Срезы обметайте.
9. Обработайте нижний срез рукава и нижний срез свитшота одним из предложенных ниже вариантов обработки.

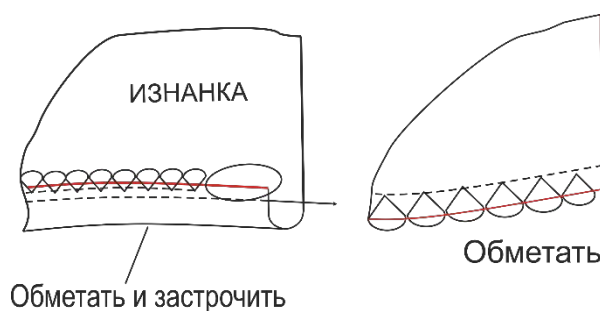


Рис. 2

10. Вставьте в капюшон отделочный шнур.

Носите с удовольствием!!!