

688

и 38

А. Н. ИЗЕРГИНА
М. Н. БАРТРАН

ИГРУШКИ ИЗ ТКАНИ

ГИЗМЕСТПРОМ
МОСКВА - 1947

65532

688
ИЗБ

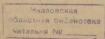
А. Н. ИЗЕРГИНА и М. Н. БАРТРАМ

ИГРУШКИ ИЗ ТКАНИ

СПОСОБЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ЧЕРТЕЖИ ВЕКРОВ

Второе издание

65532



ГОСУДАРСТВЕННОЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО МЕСТНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ РСФСР
МОСКВА — 1947

Брошюры составлены по материалам
Института художественной промыш-
ленности УИХ при Совете Министров
РСФСР.

Назначение брошюры помочь начина-
ющим молодым художникам и производ-
ственным специалистам создавать более образцы
хорошей легкой продукции для детей.

СПОСОБЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ВЫКРОЕК

При массовом производстве игрушек из ткани большое значение имеет ее выкройка. При подготовке выкройки необходимо учитывать не только художественный образ данной игрушки, но и всю технику производства, а также материал, из которого изготавливают игрушку.

Художественный образ игрушки во многом зависит от материала. Ткань не дает возможности создать изделие с отчетливо проработанными деталями. Поэтому игрушки из ткани всегда просты как по форме, так и по трактовке образа.

Для придания мягкой игрушке требуемой формы сшитые части выкроек набивают наполнителем. Так как ткань при этом растягивается, то все небольшие изгибы и углы исчезают. Например, при изготовлении игрушечной лошади из плавная полукруглая линия шеи вытянется, а сложный рисунок гривы сгладится. Затем при выворачивании формы на правую сторону припуск материала на шов затруднит выворачивание и набивку тонких частей формы.

Чертежи выкроек можно изготовлять двумя способами: снимая их с объема или с плоскости.

При снятии выкройки с объема пользуются образцом игрушки, очень упрощенно, без излишней детализации вылепленным из пластилина или глины. Образец аккуратно обкладывают тонкой бумагой. Затем бумагу снимают, разворачивают и упрощают силуэт рисунка, уничтожая небольшие выточки, получившиеся в результате образования складок.

Пользуясь такой выкройкой, игрушку выворачивают, сшивают, сверяют с оригиналом и выкройку упрощают, прикладывая это до тех пор, пока не получится игрушка желаемой формы.

Если чертеж выкройки снимают с плоскости, то обычно пользуются эскизом, изображающим данный образ в профиль; только в очень редких случаях пользуются рисунком в фас. Такой эскиз должен быть создан с учетом особенностей выполнения игрушки из ткани и необходимости придания ей простой формы.

С готового эскиза делают рабочий рисунок и на него наносят чертеж выкройки. Пользуясь полученной выкройкой игрушку выкраивают, сшивают, набивают и, если нужно, начерно оформляют. При черновой проработке на форме игрушки карандашом отмечают места, подлежащие ис-

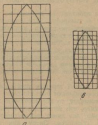


Рис. 1

правлению. Отметка переносит на выкройку, которые вновь перечерчивают и снова исправляют, продолжая это до тех пор, пока форма игрушки не будет соответствовать эскизу.

Второй способ более простой. Поэтому в настоящей брошюре при описании проработки чертежей и выкроек различных игрушек приведен этот способ.

Создавая образцы игрушки из ткани, часто приходится увеличивать или уменьшать выкройку. Наиболее точный способ увеличения и уменьшения выкроек состоит в пользовании клетками. Для этого выкройку кладут на бумагу с начерченными на ней правильными квадратами со сторонами в 1 см, а рядом чертят такое же количество меньших или больших квадратов, в зависимости от того, уменьшают или увеличивают выкройку.

Пользуясь начерченными квадратами как линейкой, проводят все линии согласно их расположению на выкройке (рис. 1).

При проработке чертёжной выкройки с рисунка надлежит соблюдать следующие правила:

- 1) эскиз игрушки должен быть сделан в профиль;
- 2) эскиз должен быть очень простым, обобщающим форму;
- 3) все черновые варианты надлежит изготовлять из одного и того же материала (как ткани, так и наполнителя);
- 4) составляя чертёж выкройки, надо учитывать расположение выкройки по отношению к дольным и поперечным нитям ткани и сохранять одно и то же направление нити в различных вариантах выкройки;
- 5) на выкройках игрушек со вставными клиньями припуски на объём туловища делать не следует, а для придания объёма конечностям можно делать припуски с боков по поперечной нити.

Чертёжи выкройки являются первоначальной стадией изготовления лекала. Чтобы использовать их для изготовления производственных лекал, необходимо по этим чертежам провести весь технологический процесс изготовления игрушки из ткани, начиная от закрой до чернового оформления.

ВЫКРОЙКИ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ЧАСТЕЙ

Простейшие выкройки из двух частей

Простейшая выкройка игрушки из ткани состоит из двух частей. Обычно такие выкройки применяют для так называемых утильных игрушек маленького размера, изготавливаемых из мелких отходов. Примером этого может служить цыплёнок и зайка с верёвочным шарниром.

ЦЫПЛЕНОК

Игрушку цыплёнок (рис. 2, а) изготавлиют из отходов маленького размера. Для получения объёмной игрушки чертёж выкройки увеличивают с одной стороны на 0,5—0,7 см, что обеспечивает увеличение игрушки в общем объёме на 1—1,4 см.

При набивке ткань растягивается, отчего объём увеличивается ещё на 0,2—0,3 см. Если приходится значительно увеличивать размеры, то между двумя частями нужно вставить дополнительный клин.

Чтобы получить игрушку надлежащего объема и добиться полного соответствия ее размеров и формы с эскизом, очень важно правильно расположить выкройку по отношению к долевой, поперечной и косой нитям. Долевая нить не растягивается, поэтому при проработке выкройки и расположении их на ткани долевая нить всегда служит основой.

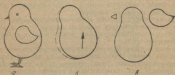


Рис. 2

Для получения выкройки рисунок цыпленка переводят на бумагу; получая рабочий чертеж, его упрощают, отбрасывая мелкие детали: глаза, лапки и т. д. (рис. 2, б).

Туловище цыпленка должно иметь округленную форму. Долевая нить, по которой расположена выкройка, не дает растяжения (направление долевой нити показано стрелкой), поэтому весь дополнительный припуск на объем делают с боков, а направлением поперечной нити. Для этого на рабочем рисунке с одной, менее изогнутой, стороны вдоль туловища делают припуск в 0,5 см (пунктирная линия). Так как увеличивать форму по высоте не нужно, на голове и в нижней части туловища припуск сводят на нет.

Крыло не набивают, поэтому выкройку для него увеличивают кругом только на 0,1—0,2 см.

Проработанный таким образом чертеж выкройки переносят на картон и по нему заготавливают лекала для закроя (рис. 2, в). Пользуясь этими лекалами, игрушку выкраивают, а затем сшивают и набивают. После этого промывают ее форму. Если форма не соответствует эскизу, чертежи вновь прорабатывают, внося необходимые поправки.

ЗАЯЦ С ВЕРЕВОЧНЫМ ШАРНИРОМ

Конечности игрушки заяц с веревочным шарниром (рис. 3, а) прикреплены к корпусу веревочным шарниром, поэтому чертежи выкройки можно делать из двух частей.

На рис. 3, а заяц показан в юбочке. На рабочем рисунке юбочку не рисуют, а также не делают ушей (рис. 3, б).

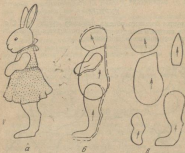


Рис. 3

Выкройку туловища кладут по прямой долевой нитке, чтобы увеличение шло в ширину. Однако увеличение объема только за счет растяжения материала будет недостаточным. Поэтому выкройку туловища увеличивают по всей длине, прибавляя 0,5 см в ширину на-вост к низу туловища. Прибавку делают с одной, менее рельефной, стороны туловища.

Таким образом делают чертежи задних и передних ног. Ступню увеличивают снизу, делая припуск больше 0,5 см, так как здесь увеличение происходит по долевой нитке.

менее растягивающейся. На этом же основании голову зайца увеличивают сверху.

Оформляя чертежи округленных частей, например, затылка и нижней части туловища, закругление выправляют, так как проходящая в этом месте косая нить при набивке сильно вытянется и искажит форму.

Ширину ула на выкройке делают произвольной (рис. 3, е).

Выкройка игрушек из трех частей

КУРИЦА

Игрушки большого объема, например курицу (рис. 4, а), нельзя получить из двух частей, а приходится вырезать дополнительную часть клин-брюшка.



Рис. 4

Для получения выкройки клин-брюшка в нижней части туловища, изображенного на упрощенном рабочем рисунке (рис. 4, б), проводят линию на расстоянии одной

третьи высоты. Отрезанная этой линией часть рисунка представляет собой половину необходимого клина. Затем уточняют размеры клина.

Туловище курицы по форме напоминает яйцо, направленное широким концом к хвосту, а острым к груди. Для получения такой формы линию AB (рис. 4, б) продолжают в обе стороны. Клин с одной стороны доходит до точки B' , выше которой начинается хвост, а с другой до точки G . Поэтому отрезок BB' должен равняться отрезку BB' , а отрезок AG равняется отрезку AG . Полученные точки соединяют линиями и получают чертеж половины клина-брошки, который перерисовывают на бумагу, складывают ее пополам и вырезают по линии B', G .

В выкройках игрушек, в которые устанавливают клин, припуска на объем туловища не делают.

Раскладывая выкройки на ткань, хвост курицы кладут по косой нитке, чтобы при набивке он вытянулся. Поэтому на рабочем рисунке чертеж хвоста расширяют. Уменьшение размера хвоста заставляет увеличивать когти на хвосте (рис. 4, в).

Для имитации хвостового оперения хвост перед набивкой прошивают, как это показано пунктиром, затем слегка набивают нитой.

Рисунок крыла увеличивают кругом на 0,2—0,3 см.

СИДЯЩИЙ ЗАЯЦ

Сидящий заяц (рис. 5, а) также состоит из трех частей. Рабочий рисунок делают таким же образом, как и для игрушки курица, с той лишь разницей, что чертеж клина-брошки не выходит за пределы профиля и ширина клина меньше одной трети туловища, так как на ткани выкройку располагают так, чтобы прямая долевая нитка проходила вдоль шва. Вследствие этого при набивке ткань сильно растянется и спинка получит округлую форму.

Расстояние между задними ногами и туловищем настолько мало, что невозможно сделать разрез. Поэтому на рабочем рисунке (рис. 5, б) форму и положение ног изменяют: ногу укорачивают, а угол, образуемый туловищем и ногой, изменяют. Хвостик увеличивают кругом на 0,2 см. Длину уха откладывают на чертеже, согласно размеру уха на желе; ширину берут произвольно, сужая ее к концу (рис. 5, в).

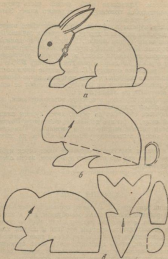


Рис. 5

Выкройки игрушки из четырех частей

КОНЕК

Из четырех частей делают все игрушки, стоящие на четырех ногах.

При составлении чертежей выкроек игрушки конек на

рабочем рисунке профиля образа несколько упрощают, уничтожают косточки около копыта, смягчают острый угол под нижней частью (рис. 6, а). Заднюю ногу, которая при закрые ляжет по косой нитке и вытянется между бедром и коленом, укорачивают на 0,5 см (рис. 6, б, этот участок заштрихован). Затем составляют чертежи выкройки клина-брюшки чтобы концы его с одной стороны расширили



Рис. 6

грудь, а с другой — заднюю часть спины до начала хвоста. Для расширения груди прямую между ногами поднимают до точки А, т. е. до начала шеи, а линию между ногами удлиняют до места крепления хвоста, т. е. до точки Б. При набивке формы между передними и задними ногами образуются складки; чтобы избежать их, в этих местах на брюшке делают выемки, показанные пунктиром. Низко спущенный задний конец клина при набивке и набивке игрушка укоротит и искажит форму задних ног. Чтобы избежать этого, задний конец клина поднимают выше, как это показано пунктиром. Ноги увеличивают в объеме.

При набивке округленных форм ткань вытягивается, от-

чего округленность пропадает. Учитывая это свойство ткани, закругленные места выкройки должны располагаться по косой нитке, причем на выкройке необходимо увеличить закругления формы.

Кругизну шеи конька усиливают. Для этого шею в верхней части немного увеличивают, а в нижней уменьшают. В результате выкройка корпуса принимает вид, показанный на рис. 6, в. Выкройка клино-брюшка показана на рис. 6, г.

Выкройку уха получают путем измеривания его одной из последующего сгибания в продольном направлении (рис. 6, д).

БЕГУЩИЙ ЗАЯЦ

Выкройка бегущего зайца (рис. 7, а) имеют очень много общего с выкройкой конька.

Задние и передние лапки у зайца при закрытии лягут по косой нитке и сильно вытянутся, поэтому их надо сделать короче (на рис. 7, б эти участки заштрихованы).

Кроме того, в рабочем рисунке необходимо сделать следующие изменения. Так как линия бедра резко выделяется, то, пользуясь выкройкой из трех и четырех частей, невозможно получить резкий рельеф. Поэтому угол между бедром и туловищем делают более острым. Материал, пришитый в этом месте, будет тянуть кверху и этим слегка подчеркнет рельеф бедра. Передний конек клино-брюшка доводят до подбородка, а задний — до конца хвостика. На брюшке между лапками делают наметки (рис. 7, в).

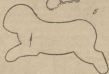
Выкройки игрушек с клиньями

СОБАКА

Для игрушек с головой сложной формы, например, собака, слон, кошка и т. п., требуются дополнительные части выкроек.

При составлении чертежей выкроек собаки (рис. 8, а) сначала прорабатывают выкройки, придающие объем и форму ее голове. Для этого на рабочем рисунке профили головы (рис. 8, б) отмеряют третью часть ее; эта часть представляет собой половину клина, придающего голове необходимый объем.

Передняя часть морды узкая, она постепенно увеличивается, переходя в большую по объему округлую заднюю



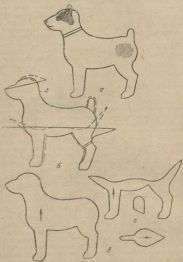


Fig. 1

часть. Чтобы выкройка клина слегка расширила переднюю часть морды и сильно увеличила объем задней части головы, прямую, отделившую одну треть головы, удлиняют на величину, равную расстоянию от линии до начала шеи (точка А на рис. 8, б). Полученную таким образом точку соединяют с профилем головы. Для придания голове большего объема линию проводят не по профилю, а несколько выше линии профиля, а закругленные задняя часть срезают.

Чертеж брюшки прорабатывают так же, как и чертеж конька и бегущего зайца. Однако, чтобы объем груди сделать более рельефным, концы переднего клина выводят за пределы профиля и делают его такой длины, чтобы он доходил до начала шеи. Для усиления рельефа углы между ног на брюшке заостряют.

Чертеж хвоста тот же, что и у бегущего зайца. На лапах делают припуск на объем.

При составлении выкройки уха размер его берут произвольно, принимая во внимание лишь его форму (рис. 8, г).

ШЕНОК

Чертежи выкроек шенка делают (рис. 9, а) таким же образом, как и собака, за исключением головы.

Передняя часть морды шенка короткая и тупая, а затылок закругленный. Чтобы расширить заднюю и переднюю часть головы, помимо клина в голову вставляют еще один клин в подбородок.

От каменки носа к шее проводят прямую, длина которой равняется длине клина. Расширение передней части морды кончается у шеи, поэтому конец клина должен доходить до начала шеи. Ширину клина немного увеличивают, начиная с широкого конца, и сводят на-нет к острому (рис. 9, б). Ухо увеличивают кругом на 0,2—0,3 см (рис. 9, в). На лапах делают припуск на объем (рис. 9, г).

Выкройка игрушек с выточками

МИШКА

У мишки (рис. 10, а) туловище большое. Чтобы придать этой игрушке необходимый объем, чертеж выкройки туловища нужно было бы сделать с дополнительным клином. Однако клин здесь делать нецелесообразно, так как выточкается прикрепляется связанным внутренним шарниром.

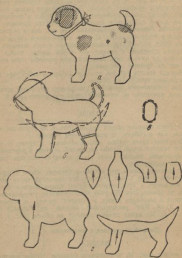


FIG. 9

а при затягивании шарнира игрушка сжимается. Поэтому вставлять дополнительный клин нет смысла.

Чертежи выкройки мишки составляют с таким расчетом, чтобы размер дополнительного клина туловища равнялся одной его трети. При изготовлении мишки рис. 10, б, половина объема туловища (в самом широком месте) будет

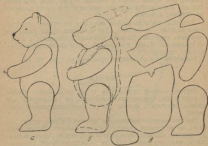


Рис. 10

3,6 см; следовательно, одна треть составит 1,2 см. Поэтому с каждой стороны туловища делают прорез в 0,6 см и этим путем получают тот же объем, что и при вставке дополнительного клина; прорез сходит за нет к низу туловища. Благодаря этому можно применить крепление сквозным шарниром без большого искажения формы. Так как верх туловища получается очень расширенным, необходимо его сузить настолько, чтобы объем верхней части туловища равнялся объему шеи, иначе при сшивании головы с туловищем их горловины не сойдутся.

Половина объема верхней части туловища составляет 3,6 см, а половина объема шеи 2,3 см. Ширина шеи увеличивается от клина, вставляемого в голову для расширения затылка. Так как ширина половины этого клина

0,6 см, то половина объема шеи будет $2,3 + 0,6 = 2,9$ см. Тогда разница по сравнению с половиной объема туловища составит 0,7 см.

Чтобы сузить верх туловища до необходимого размера и подчеркнуть линию плеча, делают выточку, располагая ее на профиле; в таком случае грудь в фас расширяется.

Чертеж клина для головы мышки делают таким же образом, как и для щенка и собаки, с той лишь разницей, что для расширения затылка мышки конец клина делается не острым, а тупым.

Для получения выкройки подошвы на ступне откладывают половину ее высоты. Эта половина будет равняться половине подошвы. С середины подошву расширяют, а к пятке суживают. Длина пуктарной линия должна равняться нижней прямой.

Выкройку уха составляют произвольно (рис. 10, в).

СВИНКА

Чертеж выкроек свинки (рис. 11, а) имеет много общего с чертежами предыдущих игрушек, но характерная для свинки округлость формы требует соответствующих изменений.

При составлении выкроек на чертеже брюшка между ногами, во избежание складок, делают выемку. Линия между ногами слабо вогнута. Чтобы получить на форме выпуклость, надо эту линию сделать сильнее вогнутой. Поэтому при проработке выкроек свинки, чтобы придать ей большую округлость под мордой, на животе и сзади линию брюшка вместо прямой делают вогнутой (рис. 11, б). Для подчеркивания объема задней части над бедром делают выточку. Так как задняя часть сократится за ширину выточки, сзади делают припуск, равный ширине выточки (рис. 11, в). Остальные правила составления чертежей описаны выше.

Сложные выкройки

ОБЕЗЬЯНА

Сложность выкройки обезьяны заключается в чертежах выкройки головы обезьяны (рис. 12, а). Чертеж ее туловища (рис. 13) имеет много общего с чертежом шарнирного мышки.



6



6



6



Очертания головы обезьяны трудно передаются в ткани. Передняя часть ее морды гладкая, с глубокой переносицей и сильно выдающейся вперед челюстью, глубоко заходит в затылочную пушистую часть головы. Составление чертежей выкройки головы можно разделить на три отдельные операции: 1) разработка чертежей верхней части морды до

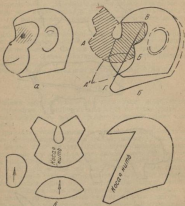


Рис. 12

линии рта; 2) выкраивание подбородка и 3) выкраивание затылка.

На рабочем рисунке в верхней части морды все закругленные линии заостряют. Делают это потому, что выкройки с профилем, имеющим не ярко выраженный рельеф, во время набижки вытягиваются и изменяют свои очертания. За-

тем верхней линию морды сгибают по направленной линии до конца носа и губи вырезают вдвойне (рис. 12, б). Чтобы получить выдающуюся вперед челюсть, нижней линией верхней части профиля делают слегка вогнутой; так же поступают и с нижней линией подбородка. Соединив две вогнутые части, получают требуемую обтекаемую форму.

Чтобы получить чертеж подбородка, рисунок его складывают вполне по выправленной линии до нижней части подбородка. Благодаря этому нижняя линия подбородка удлиняется.

Верхнюю линию делают несколько выпуклой, причем длина ее должна быть равна нижней линии верхней части морды, т. е. $AB \cdot A'B$.

Чертеж выкройки затылка делают следующим образом. Для увеличения объема, начиная с макушки, по линии затылка делают припуск 0,5—0,7 см. Так как затылочная пушистая часть удлиняется в переднюю гладкую часть головы мышцами, то для соединения вместе двух выкроек, имеющих также мышцы, необходимо, чтобы в одной из выкроек линия соединения была извилистой, а другая — прямой, расположенной по косой нити. Косая нить на первой выкройке вытягивается при пошивке, передает все изгибы и мышцы второй выкройке. Составляя чертеж облегающей головы с извилистым соединением передней части с задней, извилистую линию, проходящую вдоль передних частей морды, вытягивают настолько, чтобы длина ее равнялась длине извилистой линии на передней части морды.

Для получения головки требуемой формы, помимо соединения вместе сложных частей выкроек, пользуются также различным растяжением ткани по прямой, долевой и косой нитям.

Чтобы передняя часть сильнее выдвигалась вперед, ее закрывают так, чтобы косая нить на ткани шла по линии сгиба (рис. 12, в). Подбородок, наоборот, выкраивают по прямой нити; благодаря этому он не вытягивается. Выкройку затылка для получения извилистой линии кладут так, чтобы линия BF шла по косой нити.

Чертежи конечностей и ушей составляют таким же образом, как и для мышки.

В чертеже туловища (рис. 13) особое внимание надо уделять размеру выточки в ее верхней части. Для обезьяны характерны широкие, сильно развитые плечи. Чтобы передать их, на чертеже туловища делают выточку с очень



Рис. 13

широким основанием. Чем шире выточка у основания, тем больше будет ширина плеча. Поэтому припуски в верхней части туловища делают очень большими, но всегда разными ширине выточка у основания.

ВЫКРОЙКИ КУКОЛЬНЫХ И ЗВЕРИНЫХ ГОЛОВ

Выкройка мяча

Чертежи выкроек кукольных и звериных голов составляют так же, как и чертежи мяча (рис. 14, а), поэтому весьма важно освоить способ построения этих чертежей.

Начертив круг (рис. 14, б), проводят радиус и делят его

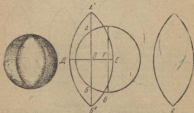


Рис. 14

пополам. Через полученную точку проводят вертикальную линию до пересечения ее с окружностью и удлиняют ее в обе стороны AE на расстояние, равное половине радиуса, т. е. $AA' = BG = BB'$. Радиус с обеих сторон удлиняют настолько, чтобы DB равнялась BE . Затем точки $A'E = B'$ соединяют вместе кривой. Таким образом, получают чертеж четвертой части шара (рис. 14, в).

Чтобы получить мяч, надо соединить четыре сектора.

ГОЛОВА ПЕТРУШКИ

Начертая окружность головы (рис. 15, а), строят чертеж выкройки шара (рис. 15, б) и получают один его сектор (рис. 15, в). Затем на чертеж одного сектора заносит профиль передней части (рис. 15, г), а на чертеж второго сек-

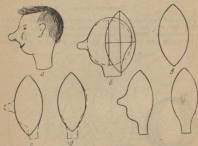


Рис. 15

тора с противоположной стороны — профиль затылка (рис. 15, ж). Нижним концом обеих секторов придают форму шеи (рис. 15, з). Соединив две четверти с затылком, получают головку.

ГОЛОВА ЗАТЕЙНИКА

Для получения головы затыльника (рис. 16, а), имеющей круглую форму, подбирают широкие секторы нужной величины (рис. 16, б) и располагают их не вдоль головы, а поперек ее так, чтобы два сектора образовали лоб и подбородок, а два других — щеки.

На концах двух первых секторов рисуют нос требуемой

формы (на рис. 16, а нос показан пунктиром), а два остальных сектора шеи—укорачивают на величину отрезка с подрисованным носом (рис. 16 г).

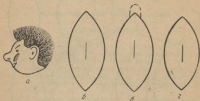


Рис. 16

ГОЛОВА МЫШКИ

Выкройку головы мышки (рис. 17, а) вычерчивают таким же образом, как и выкройку головы ветрушки (рис. 17, б, в). Чтобы придать передней части морды большой объем, около шеи делают выточку (рис. 17, г), а шью укорачивают на отрезок, равный основанию выточки (рис. 17, д), получая таким путем выкройку, показанную на рис. 17, е.

Выкройка голов с выточкой

СВИНКА

На рабочем рисунке головы свинки (рис. 18, а, б, в, г, д) описывают окружность соответствующего размера и строят сектор. После этого за стороне одного из секторов подрисовывают профиль свинки, а на противоположной стороне другого сектора — затылок. Оба сектора объединяют.

При обычной свинке двух секторов шов препятствует растягиванию секторов в ширину. В данном случае вследствие отсутствия шва растяжение будет больше. Поэтому размер секторов при наложении их надо уменьшить. Сверху и снизу получаются две выточки А и Б.

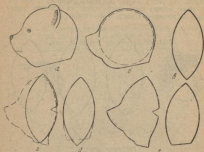


Fig. 17

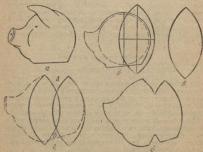


Fig. 18

Чтобы придать головке свинок наклонное положение, нити или срезают наискось, или сшивают.

Оформление головы способом зашивки

ГОЛОВА МИШКИ

Форму головки мелких игрушек, состоящих из многих частей изготовить трудно. Чтобы уменьшить количество отдельных частей применяют способ зашивки.

Особенность построения таких чертежей заключается в том, что рисунок головы (рис. 19, а) делают в фас. Для этого на окружности соответствующего размера строят квадрат (рис. 19, б).

Внизу квадрата делают выточку, вершина которой должна доходить до того места, где находится нос. Ширина основания выточки зависит от длины подбородка; чем он резче выступает вперед, тем шире должно быть основание выточки.

Определив размер выточки, присоединяют второй квадрат, как показано на рис. 19, в, и получают выкройку. Выкроенную материю сгибают вдвое, разрезают по сгибу и сшивают так, чтобы горловина (место сгиба) осталась незащитой.

Вывернутая на правую сторону головка имеет вид мордочки с тремя уголками: два верхних уголка образуют уши, а угол, полученный от выточки, — нос.

Ушки набивают слабо, остальную часть головки — плотно; особенно плотно набивают нос. После набивки горловину собирают через край и стягивают так, чтобы получилась круглая головка (рис. 19, г). После этого приступают к зашивке формы. Ушко подправляют иголкой и прошивают кругом стежками «вперед иголкой». Затем иголку пропускают во второе ушко, которое стягивают, как и первое.

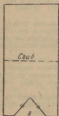
На конце сшитой выточки вышивают носик. Глаза делают из черного бисера или из узелочков. Для зашивки глаз на пропущенную в место глаза иголку накручивают несколько витков нитки (рис. 19, д) и пропускают иголку в обратном направлении, а нитку подтягивают (рис. 19, е) и закрепляют (рис. 19, ж). Благодаря зашивке глаз на мордочке обрисовывается форма носа.



a



b



Caud

c



d



e



f



g

FIG. 19

ГОЛОВА СОБАКИ

Выкройку головки собаки (рис. 20, а) составляют так же, как и выкройку головки мишки. Различие состоит лишь в размере и форме ушек. У мишки величина уха пишется в тот же квадрат, в который вписана морда. У собаки ухо выходит за пределы квадрата (рис. 20, б). Длину

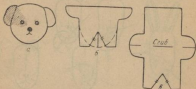


Рис. 20

уха делают соответственно рисунку, а ширину—произвольно. Полученный квадрат с выступами указывают и получают выкройку (рис. 20, а).

Набивка головы и затяжка глаз описаны выше. Ушки не набивают и не пришивают; их лишь слегка прикрепляют к голове.

ЗАЯЧЬЯ МОРДОЧКА

В игрушке из ткани большое значение имеет правильная затяжка головы, так как при помощи затяжки игрушке придают форму, которую в некоторых случаях очень трудно получить при простом соединении частей выкроек.

Правильность затяжки зависит от точного направления иголки, мест проколов и соединенных стежков.

Затяжка заячьей мордочки делается так. Перед набивкой в переднюю часть мордочки кладут кусок ваты. Мягкость и упругость набитой формы дают возможность легче стянуть стежки и добиться требуемого рельефа. Затяжку начинают с кончика носа, делая стежок из точки 1 (рис. 21 а) к точке 2. Затем иголку пропускают в точку 3

(рис. 21, б), а потом в точки 4 и 5 (рис. 21, в), образуя стежок параллельный верхнему. Далее иглоку пропускают под нижний стежок, подтягивают его немного вверх, следя за тем, чтобы он не был перекошен, иглой делают прокол над верхним стежком, слегка оттягивая его (рис. 21, г). Нитку подтягивают и закрепляют под шеей.

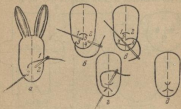


Рис. 21

При таком способе затяжки нитка равномерно натягивается. При правильном направлении иглы не получается перекоса формы. Стежки входят глубоко и создают необходимый рельеф (рис. 21, д).

ГОЛОВКА КОШКИ

Сделать выкройку кошачьей головки очень трудно и сложно. Поэтому применяют способ затяжки.

Головку набивают таким же образом, как и зайца и медведя. Затяжку начинают из точки 1 (рис. 22, а), затем иглоку пропускают из точки 2 в точку 3, продевая нитку в образованную петлю (рис. 22, б). Чтобы стежок вошел в глубь ткани, петлю нужно сильно затянуть. Следующий стежок идет через точки 4 и 5 (рис. 22, в). Протянув через них нитку, ее вновь сильно затягивают. Затем стежок проходит через точки 4 и 6 (рис. 22, г и д) и далее затягивается и закрепляется на шее, образуя необходимый профиль (рис. 22, е).

Необходимо следить, чтобы стежки ложилась без пере-
коста, были одинакового размера и одинаково затянуты.

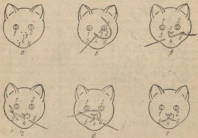


Рис. 22

ВЫКРОЙКИ ЗВЕРЕЙ В КОСТЮМАХ

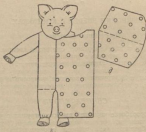
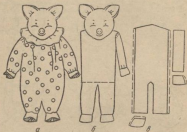
Простейшая выкройка

Игрушки в виде животного, одетого в костюм, бывают трех видов: 1) игрушка с упрощенным туловищем, одетая в платье, целиком закрывающее туловище; 2) игрушка с туловищем прикирпиченной формы, наполовину закрытым костюмом, и 3) игрушка в костюме, выкроенном по форме игрушки, с прикрепленными к нему деталями костюма.

СВИНКА-КЛОУН

При разработке чертежей выкроек игрушек с упрощенным туловищем, целиком закрытым платьем (рис. 23, а), их изображают на рабочем рисунке без костюма (рис. 23, б).

Рисунок туловища делают сильно упрощенным, обычно в виде прямоугольника, снизу посередине разрезанного



до места сгиба ног. Верхнюю конечность тоже изображают в виде узкого прямоугольника. Конечности рисуют в зависимости от изображенного в образе животного.

Для получения объема чертежи выкройки туловища и конечности увеличивают согласно описанным выше правилам (рис. 23, в). Разрез нижних конечностей слегка расширяют.

Для составления чертежа выкройки костюма отмеряют расстояние от плеча головки до места пришивки нижних конечностей и прибавляют 1,5—2 см в длину. Затем откладывают ширину костюма, которую берут произвольно в зависимости от его пышности, но не меньше двойного объема туловища, и вырезают горловину (рис. 23, г).

Длину рукава отмеряют от конца плеча до места пришивки верхних конечностей, прибавляя 1—1,5 см. Ширину рукава делают в зависимости от его пышности, но не уже 1/3 длины туловища. Полученный прямоугольник складывают и выкраивают вдвое.

В пройме рукав срезают по шву на 1—1,5 см, а в области слегка закругляют (рис. 23, д).

ЗАЯЦ В КОСТЮМЕ МАЛЬЧИКА

На рис. 24, а заяц изображен одетым в длинные штаны, целиком закрывающие нижнюю часть туловища. Такой образец подходит ко второму виду игрушки с примитивно проработанным туловищем, наполовину закрытым костюмом.

На рабочем рисунке (рис. 24, б) очертания туловища и лап увеличивают за объем. Кроме того, снизу туловище удлиняют до пояса.

Для получения выкройки штанов отмеряют их длину от пояса до нижних конечностей и прибавляют 1—1,5 см, затем отмеряют ширину, которую берут произвольно.

Для получения большого количества складок ширину штанов делают большой. Полученный прямоугольник (рис. 24, в) складывают по линии сгиба, после чего на нем отмеряют длину «шага». При закрытом шароваре длину «шага» делают очень небольшой, примерно равной 1/3 длины шаровара.

МИШКА В ПЛАТЬЕ

К третьему виду игрушки в костюме можно отнести мишку в платье девочки (рис. 25, а).

На рабочем рисунке (рис. 25, б) мишку изображают без юбки. Очертание конечностей увеличивают. Чертеж выкройки туловища, имеющего большой объем, составляют следующим образом. На передней части туловища прово-

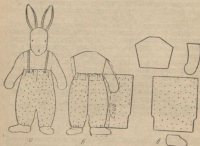


Рис. 24

дят прямую, делимую его пополам (рис. 25, в). Чтобы придать туловищу большой объем, вместо прямой линии наносят выпуклую кривую линию. При соединении двух получившихся половинок передняя часть туловища мишки приобретает нужный объем.

Для того чтобы придать игрушке большую способность к движению, при проработке чертежей выкройки мишки соединения конечностей с туловищем делают так, что пространство между коленом и туловищем остается свободным от намотки.

Для этого на спине по стороне AB (рис. 25, г) откладывают отрезок EB , составляющий примерно $\frac{1}{3}$ часть спины. Такой же отрезок откладывают на противоположной стороне и точки B и B' соединяют дугами. Полученный чертеж выкройки верхней части спины соединяют с нижней частью. Для получения выкройки нижней части B и B'

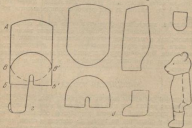
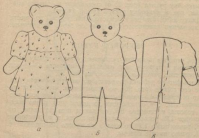


FIG. 25

соединяют другой дугой, показанной пунктиром. При соединении двух выгнутых частей спинки получится требуемого объема и формы (рис. 25, е).

Выкройку рукава (рис. 25 д) составляют по тем же правилам, как и выкройку рукава санки-клатня.

Длину юбки отмеряют немного выше пояса до места прикрепления конечностей. Ширину ее берут произвольно.

ВЫКРОЙКИ КУКОЛ

Для чертежа выкройки туловища куклы за основу берут пропорция и размеры тела ребенка в возрасте 3—4 лет. Соотношение размеров приведено на рис. 26.

Если фигуру ребенка разделить по высоте на части, равные его голове (рис. 26), то оказывается, что общая высота ребенка в 4,5 раза больше его головы. При этом расстояние AB , т. е. от макушки до длины шеи, равно высоте головы, расстояние BC , от длины шеи до талии, составляет 1,25 головы, от талии до колен, т. е. расстояние BD , равно тоже 1,25 головы, а от колена до пяток, т. е. CD , равно высоте головы.

Что касается расстояний (дополнительные линии Bb , Bc и Cc), то каждое из них равно половине высоты головы.

Выкройки простейших форм туловища кукол, одетых в костюм, закрывающий все туловище, составляют таким же образом, как и выкройки туловищ одетых животных. Разрез шага делают глубже; поэтому место пришивки делают выше. Выкройки рук и ступней ног делают так, как описано при разработке чертежей лап у мишки и рук у обезьяны.

ШАРНИРНАЯ КУКЛА

Эскиз фигуры куклы делают в профиль (рис. 27, а). Последующая работа над рабочим рисунком имеет много общего с проработкой выкроек шарнирной обезьянки. Так же как и у обезьянки на туловище спереди и сзади делают прибавку на объем, а на верхней части туловища—выточку, основание которой равняется расстоянию между крайними точками A и B туловища (рис. 27, б). Длина стороны выточки, таким образом, равняется половине ширины плеч.

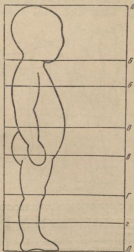


FIG. 26

Чем шире нужно сделать плечи, тем больше делают прибавку на из. объем. От этого основание выточки расширяется и ширина плеч увеличивается. Правила увеличения конечностей в объеме описаны выше. Получающиеся выкройки показаны на рис. 27, а.

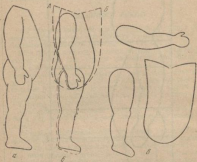


Рис. 27

КУКЛА С ПРИШИВНЫМИ КОНЕЧНОСТЯМИ

Эскиз фигуры куклы делают в профиль (рис. 28, а). Правила составления чертежей выкроек конечностей остаются без изменений.

При проработке выкройки туловища надо учитывать, что конечности пришиваются. Поэтому низ туловища и верхние части конечностей должны быть прямыми, а не закругленными, как у шарнирной куклы.

Прямую линию *АБ* (рис. 28, б) проводят в месте соединения ноги с туловищем. Длина ее равна ширине верхней части ноги с учетом прибавки на объем. Затем откладывают прямую *БВ*, равную *АБ*.

Таким образом, длина линии AB будет равна ширине части туловища.

В точке B восстанавливают перпендикуляр $ГБ$, равный высоте туловища. От точки $Г$ через середину горловины проводят прямую, длина которой должна быть равна

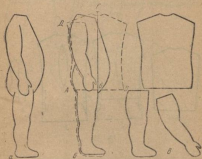


Рис. 28

длине плеча. Наметьте линии плеча, вдоль туловища продолжите боковую линию AD .

Полученный чертеж выкройки равен половине выкройки туловища. Для получения целого туловища половину выкройки сложат по $ГБ$ и вырежут вдвое (рис. 28, а).

Сложенная выкройка фигуры куклы с пришитыми конечностями

Эскиз фигуры делают в профиль. На рабочем рисунке первоначальный расчет при проработке передней части туловища (рис. 29, а) будет такой же, как при составлении чертежей туловища с пришитыми конечностями.

Для получения выкройки спины низ туловища удлиняют на величину, равную одной трети туловища, считая от горловины до нижней линии (рис. 29, б). Полученный излишек в длине туловища забирают с боков в две складки. Величину складок делают равной приближенной трети туловища. Складки закладывают, отступая от туловища на расстоянии, равное складке (рис. 29, в).

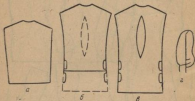


Рис. 29

Эти складки обеспечивают объем в нижней части спины (рис. 29, в). Посередине спины делают выточку так, чтобы она начиналась ровненько с плечами и кончалась между верхними складками.

Чертежи выкроек конечностей составляют с таким расчетом, чтобы они имели прямую форму, а выкройки располагались по прямой нитке, чтобы материал не растягивался (рис. 30, а). Для этого на рабочем рисунке ноги (рис. 30, б) переднюю линию ноги от верхней ее части до начала объема выравнивают с учетом припуска на объем. Затем сзади на ноге, под коленом, делают выточку, обеспечивающую форму колена. Верхнюю часть ноги удлиняют на отрезок, равный размеру выточки.

От начала подъема до середины пятки проводят слегка закругленную линию, по которой отделяют ступню от голени.

Затем выкройку ноги складывают вдвое по прямой передней линии и вырезают (рис. 30, в).



Рис. 30

Способ составления выкройки подошвы (рис. 30, г) описан в разделе «Минки» стр. 15.

Аналогичным образом составляют выкройку руки (рис. 30, д, е, ж).

О Г Л А В Л Е Н И Е

Стр.

Способы изготовления выкроек	3
Выкройки из нескольких частей	5
Выкройки суконных и шерстяных тканей	23
Выкройки шерстяных тканей	31
Выкройки кукол	36

Рецензор Н. С. Работин

Корректор С. Н. Руденкова

Тираж Т. Шатило

ДВТ917 Слово в набор 14/IV 1947 г. Подписано в печать 5/VI 1947 г.

Тираж 1000 Объем 2,75 л. л. Уч.-изд. 2,5 л. Ф. д. 60 X 90¹⁶

Изд. № 245 Засек 311

Типография ф-ки беловых томонов, Олсуфьевский пер., 10.

