

ВНИМАНИЕ! Если на лекалах двойной контур, то лекала даны с припусками на швы (1 см). Если контур одинарный, то лекала даны без припусков на швы.

Все надписи на выкройках сделаны на лицевой стороне.

ВАЖНО! Прежде всего распечатайте бумажные выкройки и разложите их на ширину ткани (ширина ткани может быть от 90 см до 150 см), чтобы выяснить, сколько материала вам потребуется. Не забудьте учесть парные и симметричные детали.

При стачивании деталей обращайтесь внимание на надсечки – они должны совпадать.

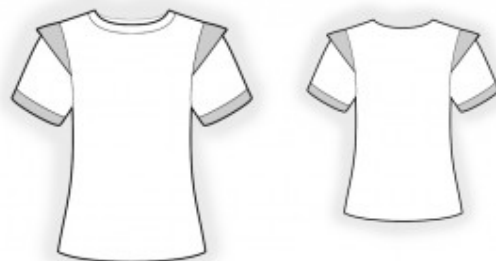
2406 Футболка с контрастными деталями

Ткань: трикотаж средней степени растяжимости из натуральных или смесовых волокон контрастных цветов.

Другие материалы: клеевая прокладка.

РАСКРОЙ:

Припуск по низу изделия – 1,5 см, остальные швы – 1 см.



Из основной ткани:

1. Спинка – 1 деталь
2. Полочка – 1 деталь
3. Обтачка горловины – 1 деталь
4. Рукав – 2 детали

Из основной ткани 1:

1. Манжета – 2 детали
2. Волан – 2 детали

Совет: детали кроя из трикотажных полотен стачиваются специальной эластичной или узкой зигзагообразной строчкой. Припуск на подгибку настрачивается двойной иглой или на распошивальной машине для сохранения эластичности. Также можно стачивать детали сразу на 3-х или 4-х ниточном оверлоке.

ПОШИВ:

1. Стачать плечевые и боковые срезы, припуски заутюжить на спинку и обметать.
2. Стачать обтачку горловины в кольцо, припуски разутюжить. Сложить обтачку вдоль посередине лицевой стороной наружу и приутюжить. Втачать обтачку в горловину, слегка растягивая. Припуски приутюжить и обметать.
3. Деталь волана заутюжить вдоль по середине лицевой стороной наружу.
4. Стачать шов рукава, припуски приутюжить и обметать. Втачать рукава в проймы, вставляя воланы, припуски приутюжить и обметать.
5. Стачать манжету в кольцо, припуски разутюжить. Сложить манжету вдоль посередине лицевой стороной наружу и приутюжить. Притачать манжету к низу рукава. Припуски приутюжить и обметать.
6. Обметать нижний срез изделия, заутюжить на изнаночную сторону и настрочить.

Поздравляем, футболка готова:)