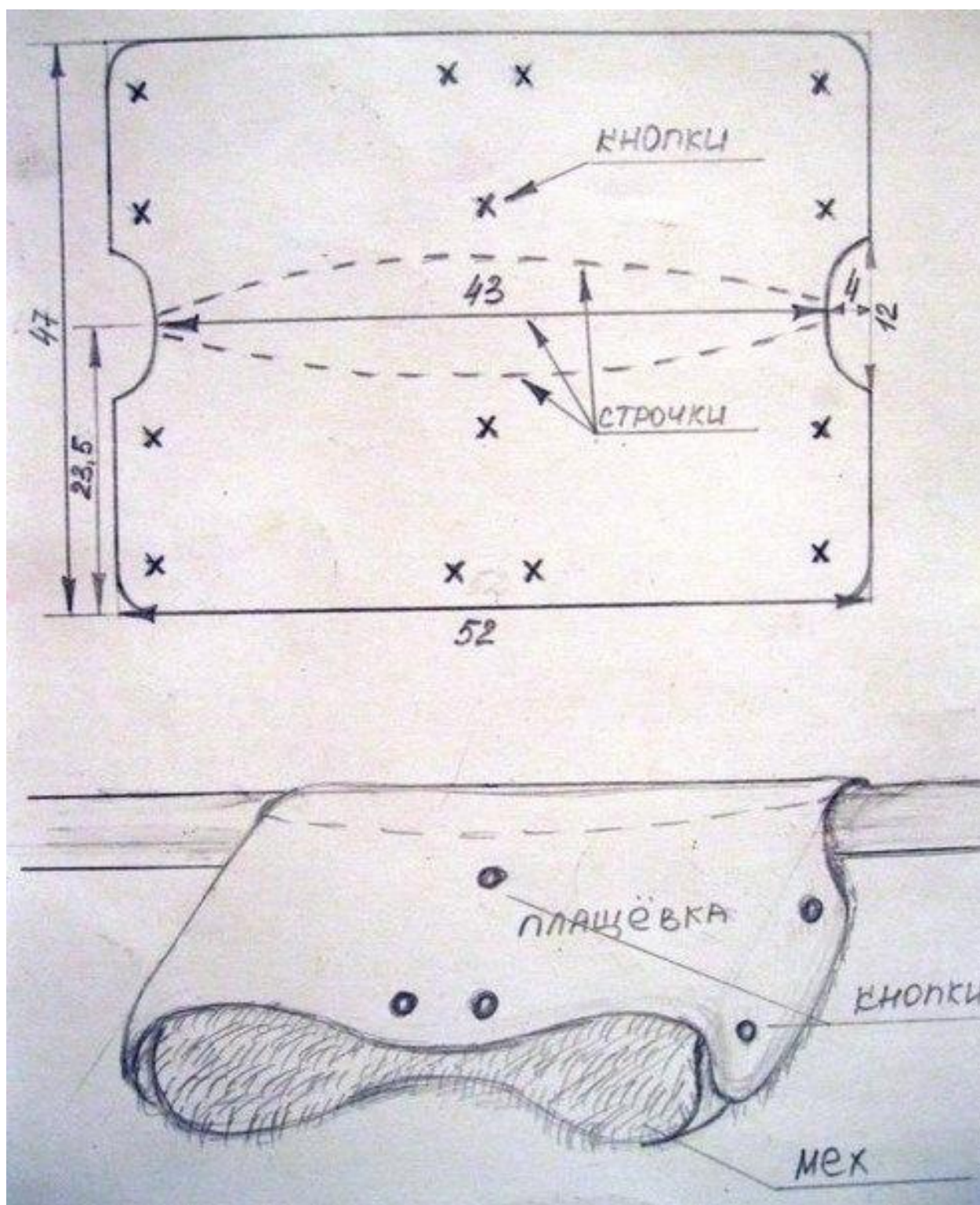


МК
МУФТА НА КОЛЯСКУ

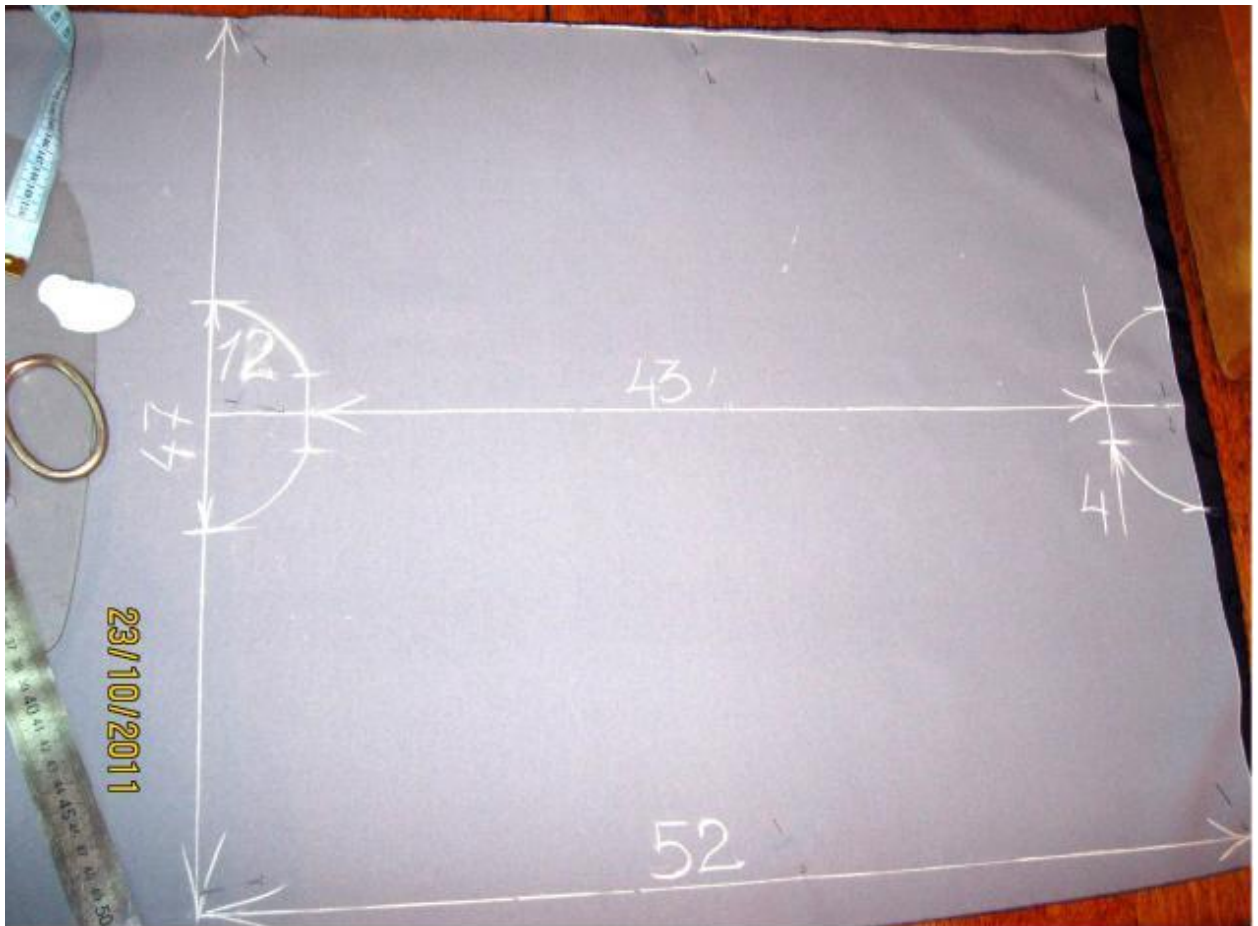




Схема, для шитья муфты

Нам понадобится:

- **0,5м** мех искусственный (расцветки есть разные) или натуральный;
 - **0,5м** ткань болоневая или плащевая;
 - **0,5м** можно внутрь муфты дополнительно использовать утеплитель "синтепон" или "ватин", т.к. если мы используем искусственный мех, основание которого является трикотаж, он тонкий и пропускает воздух (ветер, холод). В состав ватина входит шерсть, так муфта будет поплотнее и не будет продувать.
- Выкраивать, так же, как мех и болоневую ткань;
- кнопки для одежды (устанавливаются с помощью специального пресса в отделах швейной фурнитуры);
 - длинная линейка, ножницы, ручная иглолка, нитки, шв.машина;
 - для декора: узкая атласная лента **0,5см**, две окружности из меха около **R=4см**, и немного наполнителя (синтепон, если нет можно использовать обрезки от тканей)



И так приступим:

1. Выкраиваем прямоугольник из болоневой ткани размером **47*52см**, отмечаем все меловые линии как на фото (с изнанки)



2. Закругляем углы и вырезаем по бокам выемки **12*4**см с закруглёнными углами



3. Выкраиваем мех



4. Выкраиваем так, чтобы не повредить ворс. Минимально раскрываем ножницы и режем по основанию меха, в нашем случае это трикотаж



5. Вот так должны выглядеть края меха



6. Так же выкроим окружности для помпонов $R=4\text{см}$, которые будут служить декором и развлекать малыша. Далее намечаем контрольные знаки на меху и на болони



7. Соединяем вручную контрольные знаки, для того чтоб при стачивании на машинке мех не сместился



8. Стачиваем на машинке и оставляем **10-15**см припуск, чтобы вывернуть на лицевую сторону



9. Выворачиваем



10. В ручную сметываем припуск



11. Выправляем иголкой ворс из шва



12. Прокладываем на машине отделочные строчки как на схеме



13. Прокладываем на машине отделочные строчки как на схеме. Намечаем контрольные знаки, где будут располагаться кнопки



- 14.** Делаем помпоны. По краю круга прокладываем стежки по 5мм, внутрь вложим наполнитель, стягиваем и прикрепляем атласную ленту

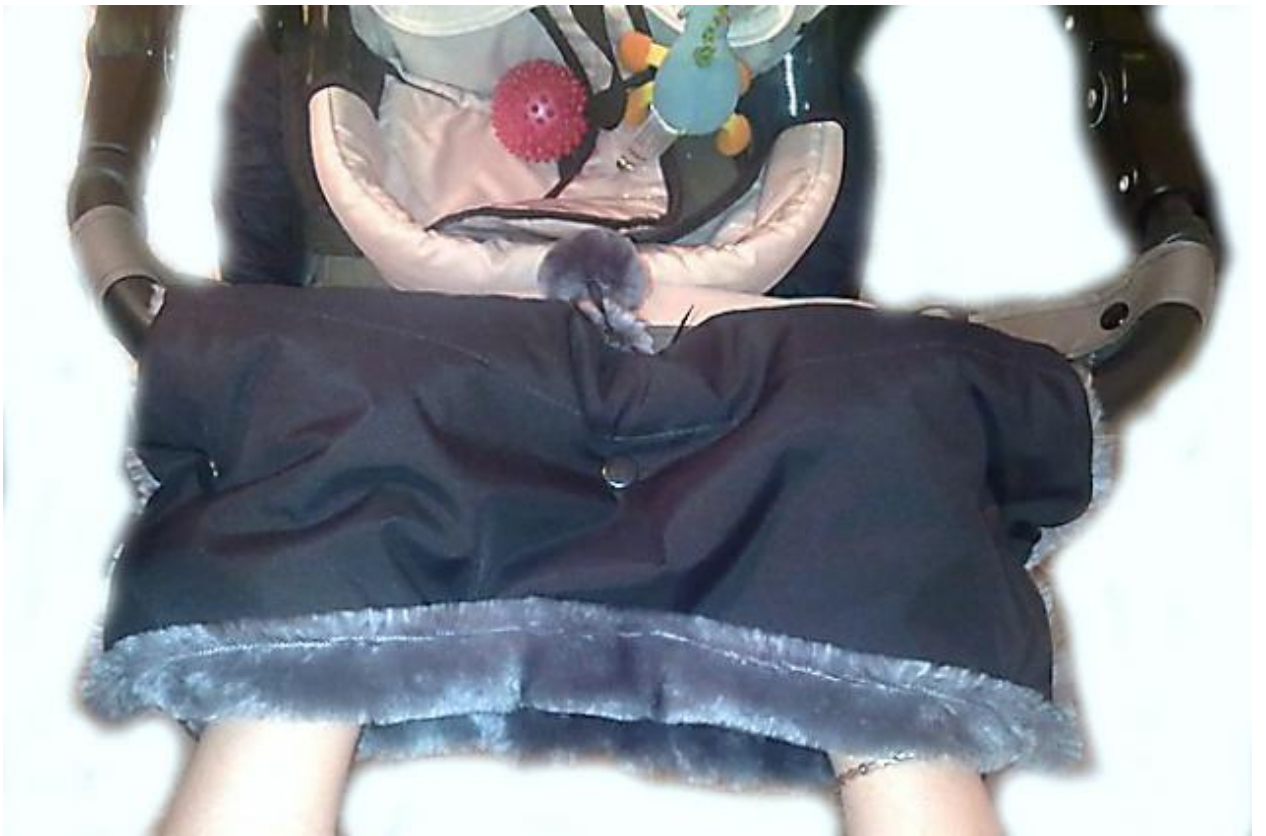




15. Ставим одежные кнопки



16. Смотрим результат



17. Муфта в готовом виде