

Iris



Mode d'emploi - Instructions - Gebrauchsanleitung



en collab' avec



Технически инструкции

Мерки за безопасност

Внимание! Ако играчката е предназначена за малко дете, моля зашийте здраво бродериите и отделните части на изделието (очи, помпони и др.), за да избегнете всякакви рискове от поглъщане и задушаване.

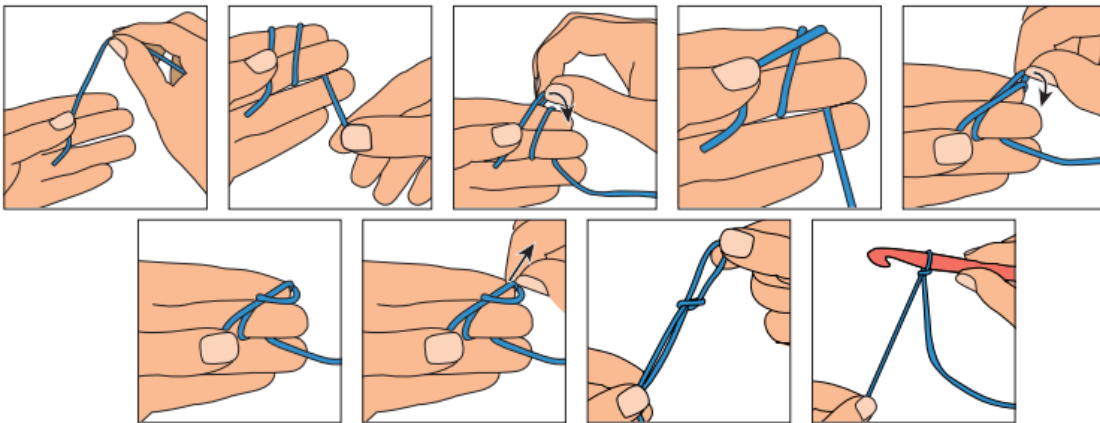
Никога не оставайте детето само с амигуруми играчката, винаги използвайте под наблюдението на отговорен възрастен. Основно:

- Проверете аксесоарите и частите на играчката, за да се уверите, че няма малки елементи, които могат да паднат и да бъдат погълнати (понпони, залепен филц, панделки, аксесоари като шапки и други декоративни елементи).
- Проверете шевове и качеството на плетката – пълнежът не трябва да се вижда.
- Редовно проверявайте стабилността на посочените по-горе елементи.

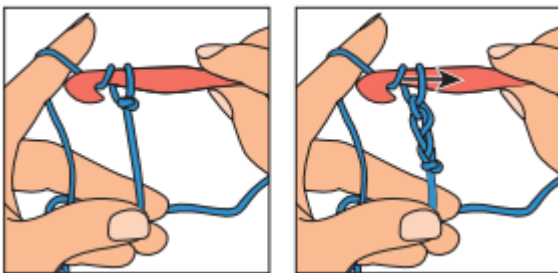
Този модел е създаден само за лична употреба и не може да бъде продаван.

Начален възел

Всяко плетиво на една кука започва със стегната залепена бримка на куката.

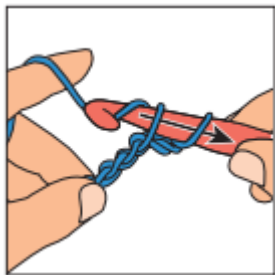


Въздушна бримка (ВБ)



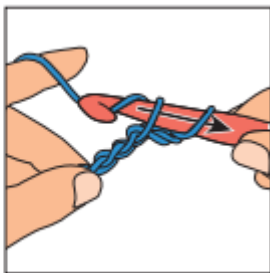
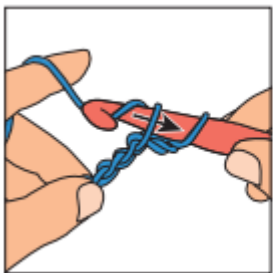
За да направите въздушна бримка напревете наметка (прокарайте края отпред назад през куката) и промушете този край обратно през бримката, която вече е на куката. Повторете докато достигнете до необходимата бройка бримки. Бримката, която е на куката не се брои!

Залепена бримка (зб)



Промушете куката през посочената бримка. Направете наметка и издърпайте преждата през бримката, в която току що го промушихте и през примката на куката. Трябва да остане една примка на куката.

Нисък пълнеж (нп)



Промушете куката през посочената бримка. Направете наметка и издърпайте преждата през промушената бримка. Трябва да имате две примки върху куката. Направете втора наметка и издърпайте преждата през двете примки. Трябва да остане една примка на куката.

Къде да промушвате куката?

Винаги промушвайте куката отпред назад.

Във въздушна бримка куката винаги се промушва през горните две примки. (снимка А)



В бримките от предходните редове: бримката представлява две малки примки, образуващи хоризонтално V. Освен ако не е посочено друго – куката минава под тези две примки. (снимка В)



Започни плетиво, което се работи спираловидно

Плетенето на спирала е най-разпространеният метод за плетене на амигуруми играчки. Състои се в това, че се работи в кръг без прекъсване и без необходимост издеието да се обръща.



За да започнете направете 2 въздучни бримки. Направете първия ред на изделието в първата въздушна бримка (втората от куката). (снимка C)

В бримката направете необходимият брой ниски пълнежи (при примера са 6). (снимка D)



За да започнете нов ред просто продължете работа в следващата примка или с други суми в първата бримка от вече завършения ред. (снимка E)

За да можете да различавате коя е първата бримка поставяйте маркерче в началото на всеки ред. В края на реда махнете маркера, изплетете първата бримка от новия ред и го поставете на нея. Ако първият ред се е получил хлабав и с дупка в средата използвайте останалият конец от началото, за да затегнете. Използвайки игла промушете този конец през 1-2 бримки на опаквата страна и направете възел.

Ако познаваш техниката за магически кръг (magic circle) използвай нея вместо тази техника, която е по-подходяща за начинаещи.

Правене на наддавка

С наддавката увеличаваме броя на бримките в даден ред. За да направим наддавка е необходимо просто да изплетете два ниски пълнежа в една бримка.

Правене на свивка

Правенето на свивка представлява изплитане на две бримки заедно, за да получим една. За да направим невидима свивка вместо да промушваме куката през двете примки на V-то, промушваме само в предната (снимка F),



След това в предната на следващата бримка (снимка Г).



Получават се три примки на куката – направете наметка и издърпайте преждата през всичките. (снимка Н)



Смяна на цвета

За да получите чиста смяна на цвета е необходимо да се направи при изплитането на предходната бримка. Започнете този нисък пълнеж нормално: прмушете куката, направете наметка и изтеглете преждата. (снимка I)



Сменете цвета в този момент като издърпате примка от новия цвят през двете наметки на куката. (снимка J) На куката трябва да остане примка в новия цвят. (снимка K)



Направете следващия нисък пълнеж с новия цвят. (снимка L) Вържете възел с оставащите конци на стария и новия цвят, за да се осигурят (снимка M)



Затваряне на плетеното изделие

След завършване на последния отрезете края като оставете около 20 см. Вдигнете го в игла и промушете през предната примка на следващата бримка отзад напред. (снимка N) Повторете това и с останалите бримки. Издърпайте края, за да затворите отвора. За да подсиgurите края направете малко възелче, промушете го до другата страна на плетивото и отрежете излишната прежда.



Зашиване на отделни елементи

Нагласете елемента на мястото, където трябва да се зашие. Може да използвате топлийки. За най-добър и красив резултат всички бримки от последния ред трябва да бъдат зашити. След последния бод направете възел, промушете края през елемента и отрежете излишното.

Бродиране

Използвайки игла промушете между две бримки от опаковата към лицевата страна. Избродирайте необходимите елементи и завършете на същото място, на което сте започнали. Направете възел на опаковата страна с началния и крайния конец.

Основни насоки

За да се получи равна и еднаква плетката трябва да се стараете да използвате еднаква сила на опън през цялото време. Не прекалявайте със стягането, за да ви е по-лесно да промушвате кукама през бримките. Не се колебайте да поупражните основните бримки преди да започнете да плетете по схемата. Прочетете целите инструкции преди да започнете, за да сте сигурни, че няма да пропуснете нещо важно.

Размери

Финалното изделие е около 19 см

Съкращения

2нп1: нагдавка

св2нп: невидима свивка на две бримки

бр: бримки

зб: залепена бримка

вб: въздушна бримка

нп: нисък пълнеж

мк: магически кръг

р: ред

() x 6 = направете 6 пъти написаното в скобите

(6) = броят на бримките на всеки ред

нп: полупълнеж

вп1н: висок пълнеж с една наметка

вп2нп: висок пълнеж с две наметки

Допълнителна информация

Всички елементи са изплетени в спирала. Ако можете да правите магически кръг – използвайте го вместо двете въздушни бримки в началото на всеки елемент.

Не забравяйте да отбелязвате първата бримка на всеки ред с маркера, за да не го изгубите.

КРАКА X 2

С телесен цвят. Пълнете ги малко по малко докато плетете.

P1: направете 5 нп в мк; (5)

P2: 5 x 2нп1 (10)

P3 до P15: 10 нп (10)

P16: 10 нп, зб, отрежете и крийте конца на първия крак.

При втория не режете конца, защото ще продължим да работим тялото.



ТЯЛО

Тялото е своеобразно продължение на краката. Продължете да работите с преждата в телесен цвят. Добавяйте пълнеж постепенно докато плетете.

P1: за да свържем двата крака трябва да направим 4 вб, нп на първия крак и да продължим да правим ниски пълнежи по двата крака и от двете страни на верижката (28)

P2 до P4: 28 нп (28)

P5: 28 нп, зб (28)

P6: продължете с розова прежда само в задните нишки: 28 нп (2)

P7: 28 нп (28)

P8: (5 нп, св2нп) x 4 (24)

P9: 24 нп (24)

P10: (4 нп, св2нп) x 4 (20)

P11: 20 нп (20)

P12: (3 нп, св2нп) x 4 (16)

P13: 16 нп (16)

P14: (2 нп, св2нп) x 4 (12)

P15: (нп, св2нп) x 4 (8)

P16 и P17: тук ще направим врата с прежда в телесен цвят: 8 нп (8)

Не режете края



ГЛАВА

Главата е своеобразно продължение на врата. Продължете да работите с преждата в телесен цвят. Добавяйте пълнеж постепенно докато плетете.

P1: 8 x 2нп1 (16)

P2: (нп, 2нп1) x 8 (24)

P3: (3нп, 2нп1) x 6 (30)

P4: (4нп, 2нп1) x 6 (36)

P5: 36 нп (36)

P6: (5нп, 2нп1) x 6 (42)

P7 до E12: 42 нп (42)

P13: (5 нп, св2нп) x 6 (36)

P14: 36 нп (36)

P15: (4 нп, св2нп) x 6 (30)

P16: (3 нп, св2нп) x 6 (24)

P17: (2 нп, св2нп) x 6 (18)

P18: (нп, св2нп) x 6 (12)

P19: св2нп x 6, зб (6)

Отрежете края, като си оставите достатъчна дължина, за да затворите отвора на главата.



РЪЦЕ (X2)

С телесен цвят. Не ги пълнете с вата.

P1: 7 нп в мк (7)

P2 до P14: 7 нп (7)

P15: 7 нп, зб (30)

Отрежете края като оставите достатъчно дължина, за да се заше към тялото.

РЪКАВИ (X2)

С розова прежда.

P1: 11 вб, зб в първата, за да стане кръгче (11)

P2: 11 нп (11)

P3: 11 нп, зб (11)

Отрежете края като оставите достатъчно дължина, за да се заше към тялото.

КОСА

С кафява прежда.

P1: 6 нп магически кръг (6)

P2: 6 x 2нп1 (12)

P3: (нп, 2нп1) x 6 (18)

P4: (2нп, 2нп1) x 6 (24)

P5: (3нп, 2нп1) x 6 (30)

P6: (4нп, 2нп1) x 6 (36)

P7: (5нп, 2нп1) x 6 (42)

P8: 42 нп (42)

P9: (6нп, 2нп1) x 6 (48)

P10 до P12: 48 нп (48)

P13: (3нп, св2нп) x 6, зб (42) НЕ РЕЖЕТЕ КОНЕЦА

Продължете с изплитането не бретона на куклата само в предните бримки на ред 13:

Кичур 1: 5 вб, започвайки във втората: 4 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (4)

Кичури от 2 до 5: 4 вб, започвайки във втората: 3 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (3)

Кичур 6: 3 вб, започвайки във втората: 2 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (2)

Продължавайте с останалата част от косата, която е съставена от по-дълги кичури и отново се плете само в предните бримки.

Кичури 1 и 2: 14 вб, започвайки във втората: 13 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (13)

Кичури 3 до 5: 8 вб, започвайки във втората: 8 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (7)

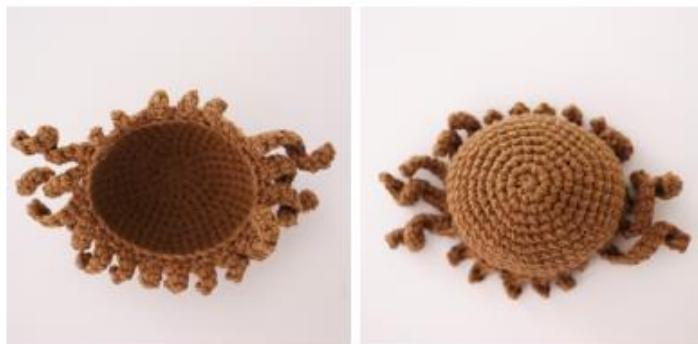
Кичури 6 до 10: 5 вб, започвайки във втората: 4 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (4)

Кичури 11 до 13: 8 вб, започвайки във втората: 8 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (7)

Кичури 14 и 15: 14 вб, започвайки във втората: 13 нп, пропуснете една бримка на ред 13, зб (13)

Отрежете края като оставите

достатъчно за зашиване на косата към главата.



ПОЛИЧКА

Със сива прежда. Работете в предните примки на ред 5 на тялото като обърнете куклата наобратно с главата (виж снимките), за да изплетете полата в правилната посока.

P1: 2нп1 x 28 (56)

P2: (нп, 2нп1) x 28 (84)

P3 до P5: 84 нп (84)

P6: 84 нп, зб (84)

Отрежете края и го скрийте.



ОБУВКИ X 2

Със сива прежда.

P1: 6нп в мк (6)

P2: 2нп1 x 6 (12)

P3 и P4: 12 нп, зб, вб, обърнете (12)

P5 и P6: 9 нп, зб, вб, обърнете (9)

В края на ред 6 направете 4 вб и после ги свържете със зб към първата бримка от реда посредством нп.

P7: 9 нп, зб (9)

Отрежете края като оставете достатъчно, за да зашиете обувките към краката.

ДИАДЕМА

Със сива прежда.

P1: 48 нп, зб в първата, за да получите кръгче (48)

Отрежете края и оставете дължина за зашиване.

Голяма розова роза.

P1: 12 вб (12)

Отрежете края, навийте верижката и зашийте под формата на розичка. Трябва да остане конец и за закрепване към главата.

Малка розова роза.

P1: 9 вб (9)

Отрежете края, навийте верижката и зашийте под формата на розичка. Трябва да остане конец и за закрепване към главата.

Листа (x2)

P1: 5 вб; започвайки във втората: нп, нп, нп, зб (4)

Отрежете края като оставете достатъчно за зашиване към главата.

ИГРАЧКА ЗА ГУШКАНЕ

Глава със сива прежда:

P1: 6 нп в мк (6)

P2: 2нп1 х 6 (12)

P3: (2 нп, 2нп1) х 4 (16)

P4 и P5: 16 нп (16)

P6: (2 нп, св2нп) х 4 (12)

P7: св2нп х 6 (6).

Оставете дължина за зашиване и отрежете.

Тяло с розова прежда:

P1: 12 вб (12) 2 вб, обърнете

P2 до P7: нп х 12 (12) 2 вб, обърнете

P8: обиколете целия елемент с нп, като правите по 3 вълните, 10 на горната и долната страна и по 8 на страните (48)

Ръчички (х2) със сива прежда:

Напревете 6 вб и като започнете във втората от кукама направете 4 нп от едната и 4 зб от другата страна на верижката (8). Оставете си конец за зашиване.

Ушички със сива прежда:

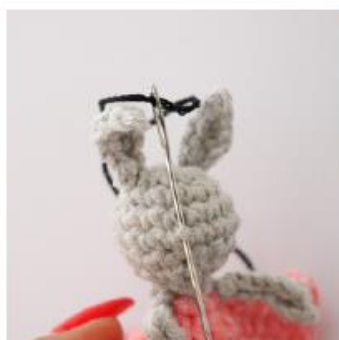
Напревете 6 вб и като започнете във втората от кукама направете зб, нп, нп, нп, нп, зб (6). Оставете си конец за зашиване.

Възелче с розова прежда:

Напревете 5 вб и като започнете във втората от кукама направете 4 нп. Оставете си конец за зашиване.



Зашийте редовете на P2 от главата. Трябва да са разделени от 6 бримки. Зашийте главата на средата на квадратния елемент. С черна прежда избродируйте очички на главата върху ред 4, като имат отстояние от 4 бримки едно от друго. С розово избродируйте носле на 6 ред централно спрямо очите. Зашийте ръцете между главата и розовия квадрат.



СГЛОБЯВАНЕ

Зашийте ръцете към тялото на ред 16.



Намушете ръкавите и ги зашийте към тялото.



Закрепете косата като внимавайте да я подредите правилно и претонът да е на челото. Зашийте косата към главата посредством свободните бримки от последния ред.



Закрепете и зашийте диадемата на ръба преди отделните кичури. Зашийте първо голямата розичка и по нея подредете и зашийте и останалите декоративни елементи.



Избродирайте очи с височина от един ред на ред 7 с 9 бримки отстояние едно от друго. Избродирайте и бузки в страни от очите. Зашийте обувките към краката. Прикрепете и играчката за гушкане към една от ръцете (може и да не се закрепва).

