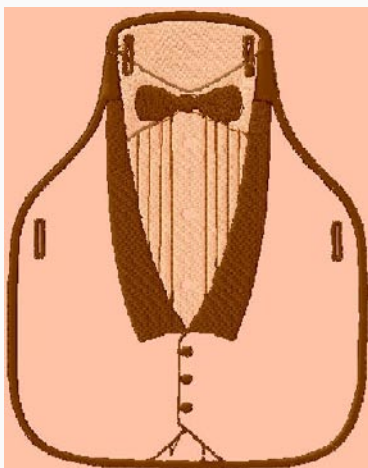


Одежда на бутылку

Автор: Лиза Прасс
Забава Путятишна

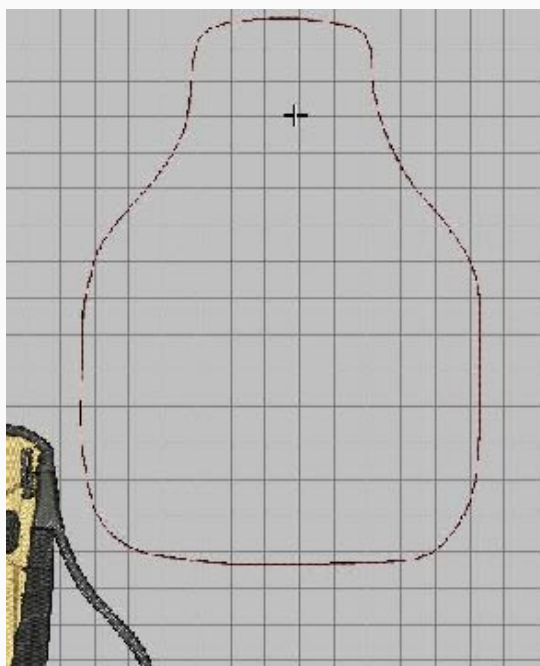
Вопрос: *Очень хотелось сделать этот пиджачок, что бы прикрепить на бутылку, дизайна нигде не нашла, и снова села за Вилком, вот смотрите что получилось, делала дизайн на автомате и кое что подправила, что не так?*

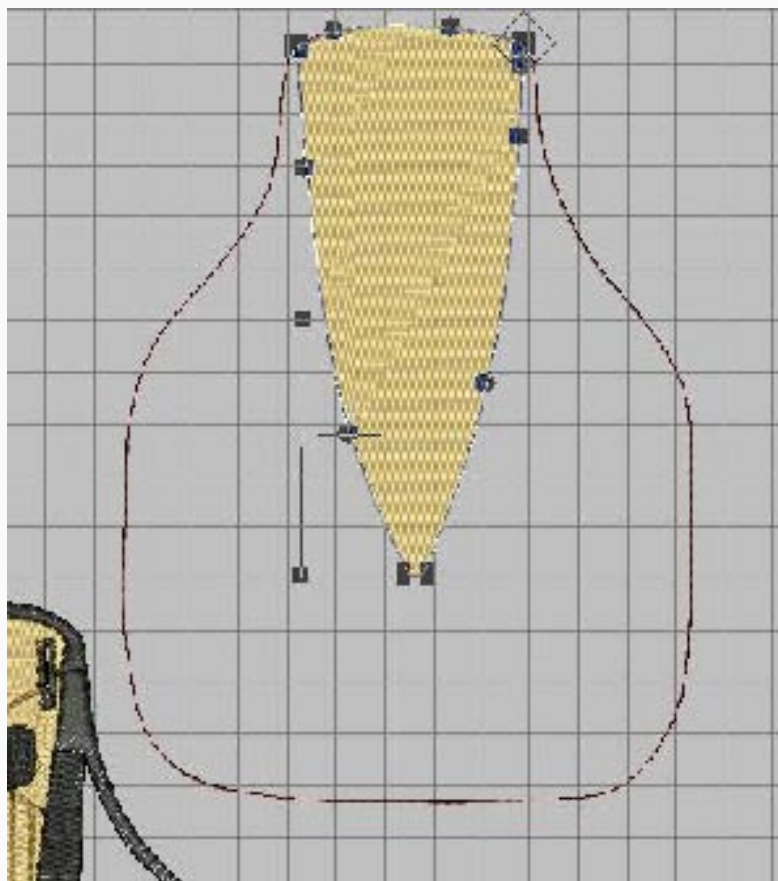


Пошаговое описание. Помните, что вариантов много и выбор всегда остается за вами. Главное иметь представление об этих вариантах.

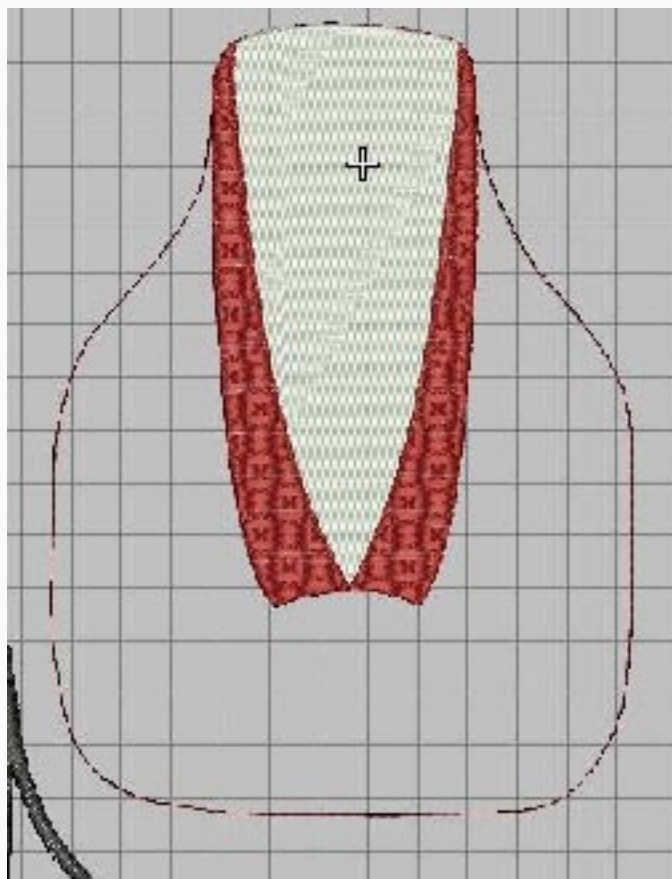
Как я поняла по рисунку дизайн будет вышиваться на ткани... Поехали

1. Дизайн будет иметь конченные формы обрамленные например гладьевым валиком(форма пиджака). В дизайне будет застил татами (рубашка), и для начала я бы по контуру проложила бы строчку. Это не догма, но защитит вас, при случае, от стягивания ткани. (Берем инструмент Run и создаем контур)

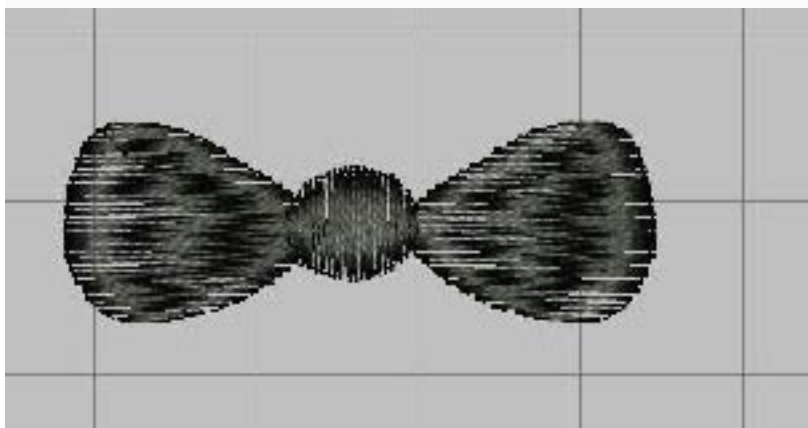




2. Рубашка. Не могу утверждать, возможны любые варианты, но я бы решила ее одним объектом. Complex Fill с заливкой Tatami при этом, поскольку у нас уже сто пудов будет стабилизатор и поверх рубашки будет галстук я бы заливку татами сделала бы 0.5-0.6 а то и 0.7мм в зависимости от того насколько отличаются нитки рубашки от основной ткани... шаг стежка оставила бы 4. Мне не нравится последнее время шаг 3.5 слишком много лишних стежков. Угол наклона стежков на усмотрение автора, как впрочем и заполнение рубашки. Я согласилась с тобой и оставила татами (0.6 к примеру с андерлеем плотностью 5) Не забываем о таком варианте как Аппликация.. в этом случае прокладываем обычную строчку ее будет достаточно, поскольку в последствии ткань будут удерживать отвороты и воротник пиджака.

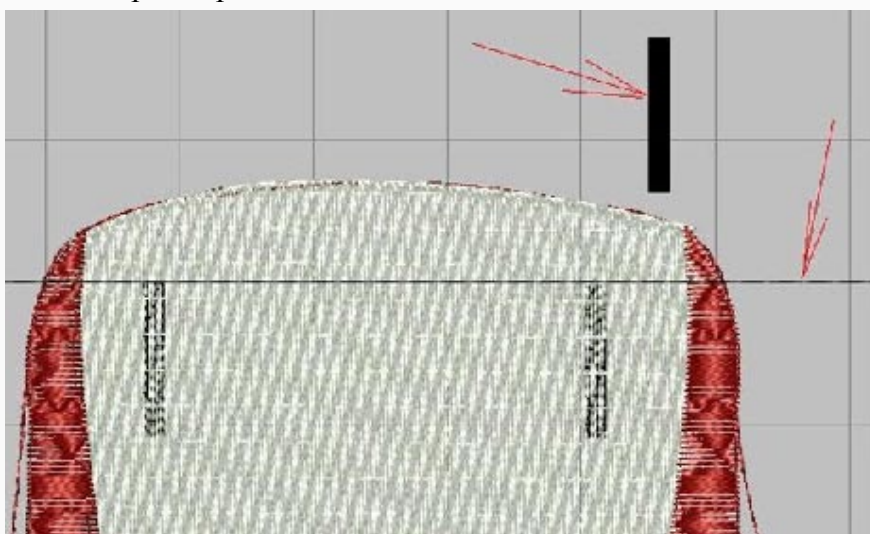


3. Воротник пиджака - 2 объекта. Опять же таки инструмент Complex Fill но заливку для общей красоты сделала бы Program Split. Тут по желанию... Возможно бы и создала гладь с автосплитом... а может быть использовала Flexi Split... художник есть художник.... у каждого свое видение. На рисунке вы видите использование Programm Split. Дабы не рисовать два раза одну и ту же деталь в симметричном объекте. Копируем нарисованную и применяем функцию Transform.



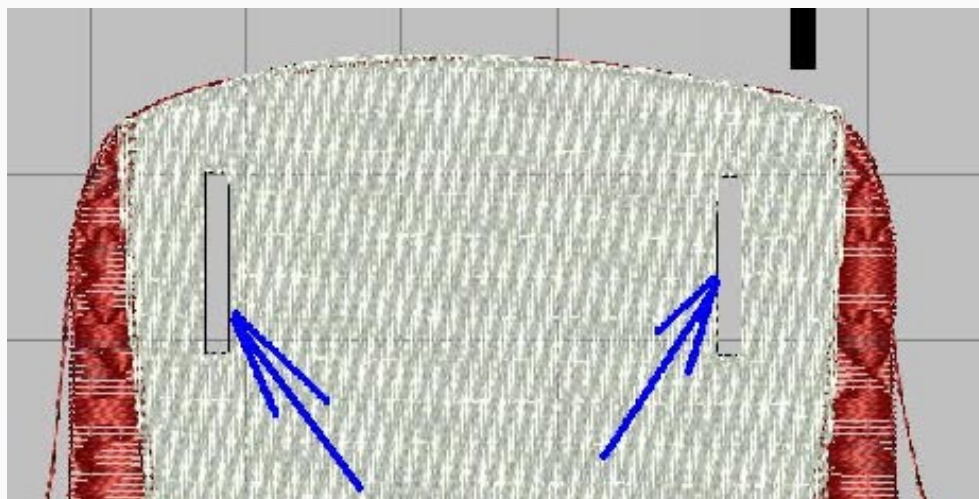
4. Галстук - Либо два объекта либо 3... Скорее всего 3. левый бантик серединка правый бантик. Гладь... однозначно. С Автосплитом и назными направлениями стежков. Первую часть галстука рисуем, копируем, вставляем и опять таки применяем трансформ чтобы не отрисовывать второй раз одно и то же. Середину галстука нарисовала инструментом Ring

6. Петли Пуговицы и строчка разделяющая полочки...

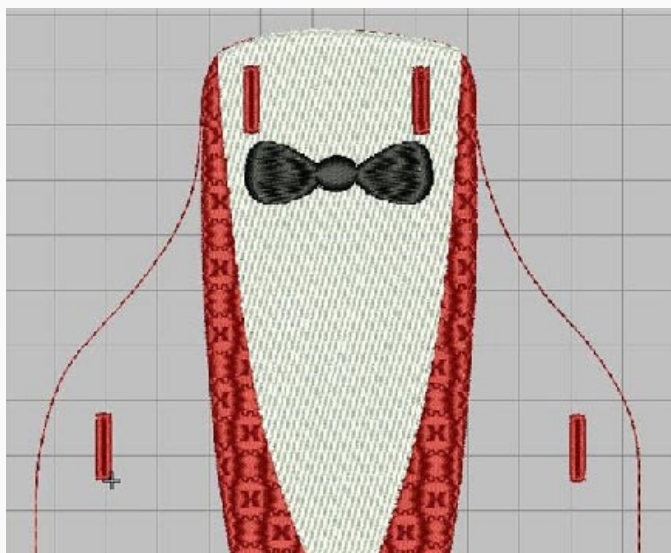


а) Петли на рубашке. Они должны вырезаться и чтобы нам в последствии, при разрезании не повредить нитки, мы изначально должны вырезать петли из объекта рубашка. Для этого выбираем инструмент Rectangle и рисуем нужную нам петлю. Затем копированием создаем вторую. После чего располагаем их в нужном порядке. Поскольку в любимом мною Вилкоме, черт его побери, нет направляющих, то я рисую себе вспомогательные линии и располагаю объекты...

Итак мы нарисовали два прямоугольника. Теперь выделяем их и саму рубашку. После чего применяем команду Combine (панель и инструментами Shaping). Нужные дырочки получены.



Заполняем мы эти дырочки с помощью команды Insert-Offset Object не забыв предварительно выбрать объект “рубашка” Заполнять мы будем все это инструментом InputC (в процессе заполнения у нас появиться оббежка вокруг рубашки, поскольку она нам на фиг не упала, мы ее просто удалим) Ширину Input C определите как вам нравится исходя из размеров прямоугольника определяющего петлю. Я выбрала 1.5мм, заливка Satin плотность 0.3мм и установила Underlay - Zig-Zag. Плотность 0.3 прекрасно подходит для моего капризного Бразера не желающего делать симпатичные ровные валики...



С петлями покончено. И рубашка почти нарисовалась. Теперь осталось добавить разные линии, которые я сделала инструментом Input C с заливкой Contour. Заливки и инструменты на усмотрение.

Самое последнее. Оббежка по кругу. У нас имеется самая первая линия нарисованная Run. Копируем ее и вставляем. Теперь выделяем ждем инструмент Input C и ждем Enter наша линия превратилась в объект Input C параметры которого определит хозяин рубашки.

Теперь пошла отделка, заниматься которой мне лениво. Если будут вопросы задавай. Отвечу... Вариантов создания море. Вилоком весьма гибкая программа и дает зеленый цвет на полет фантазии.

[Скачать Дизайн](#)

[Обсудить на форуме](#)