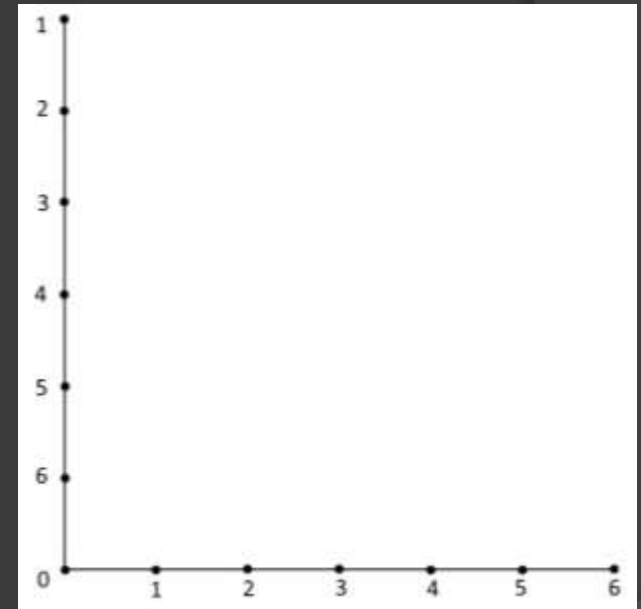


# Тема: Виготовлення картини

# Прошивання кута.

*Прямий кут має однакові сторони. Щоб виконати прошивання прямого кута, потрібно обидві сторони розділити на рівну кількість частин, проставити крапки і цифри.*

*Нумерація верхньої сторони кута починається зверху - вниз, а нумерація нижньої сторони кута - від кута до краю.*

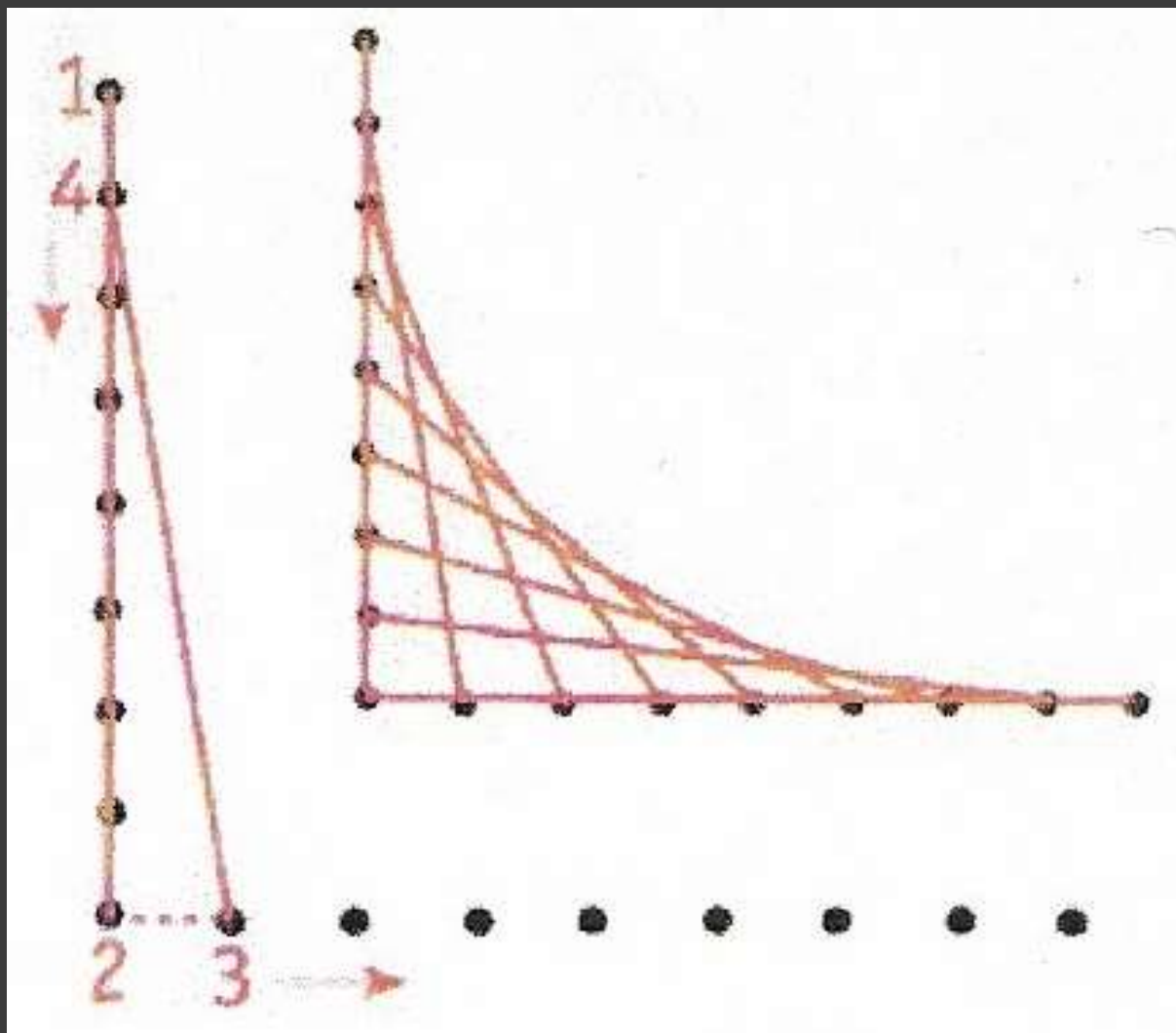


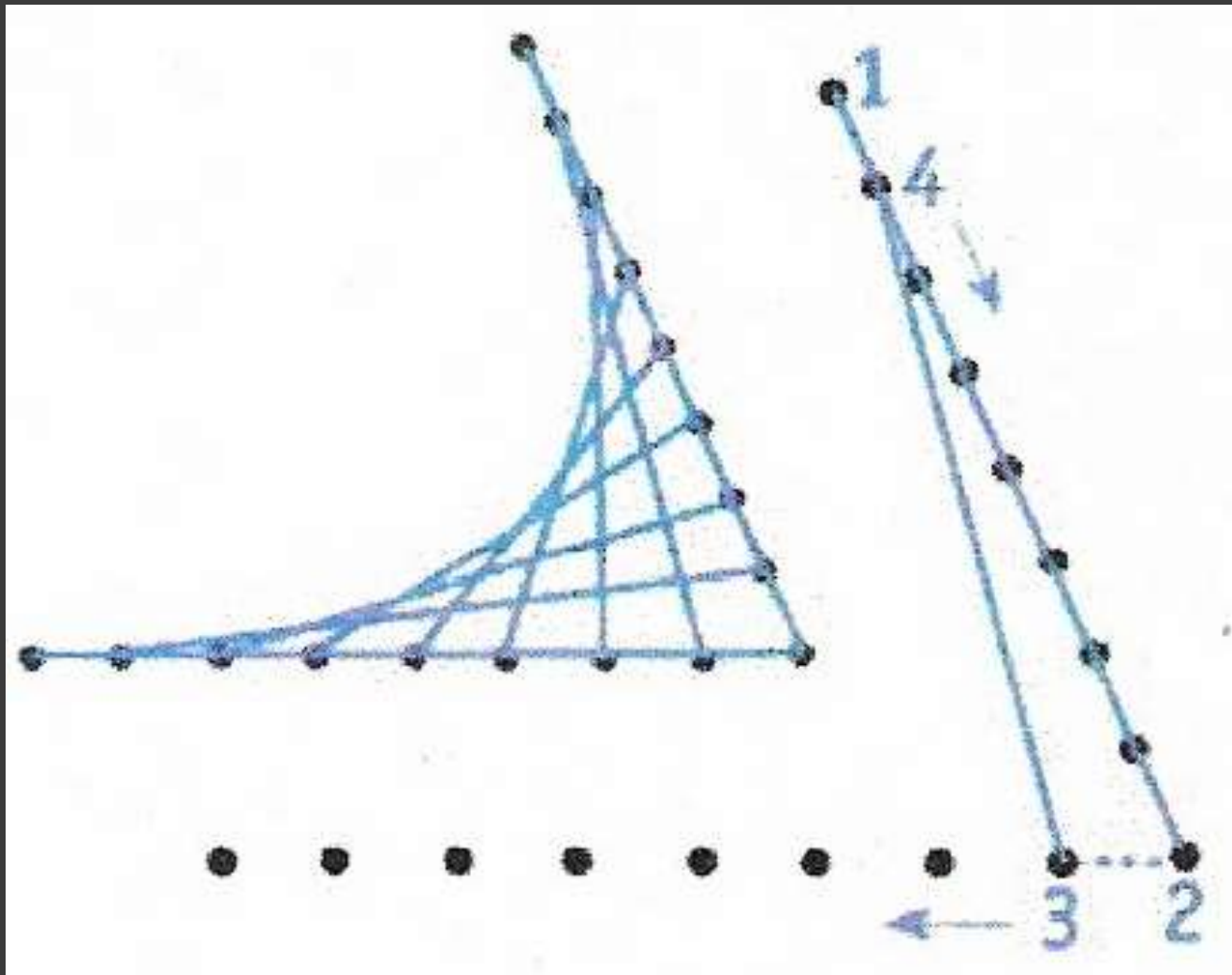
## **Зверніть увагу**

***-на виворітного стороні  
розташовуються короткі стібки  
між сусідніми точками вздовж  
сторін кута, а на лицьовій  
стороні - довгі стібки між  
точками з однаковими номерами  
на різних сторонах кута***

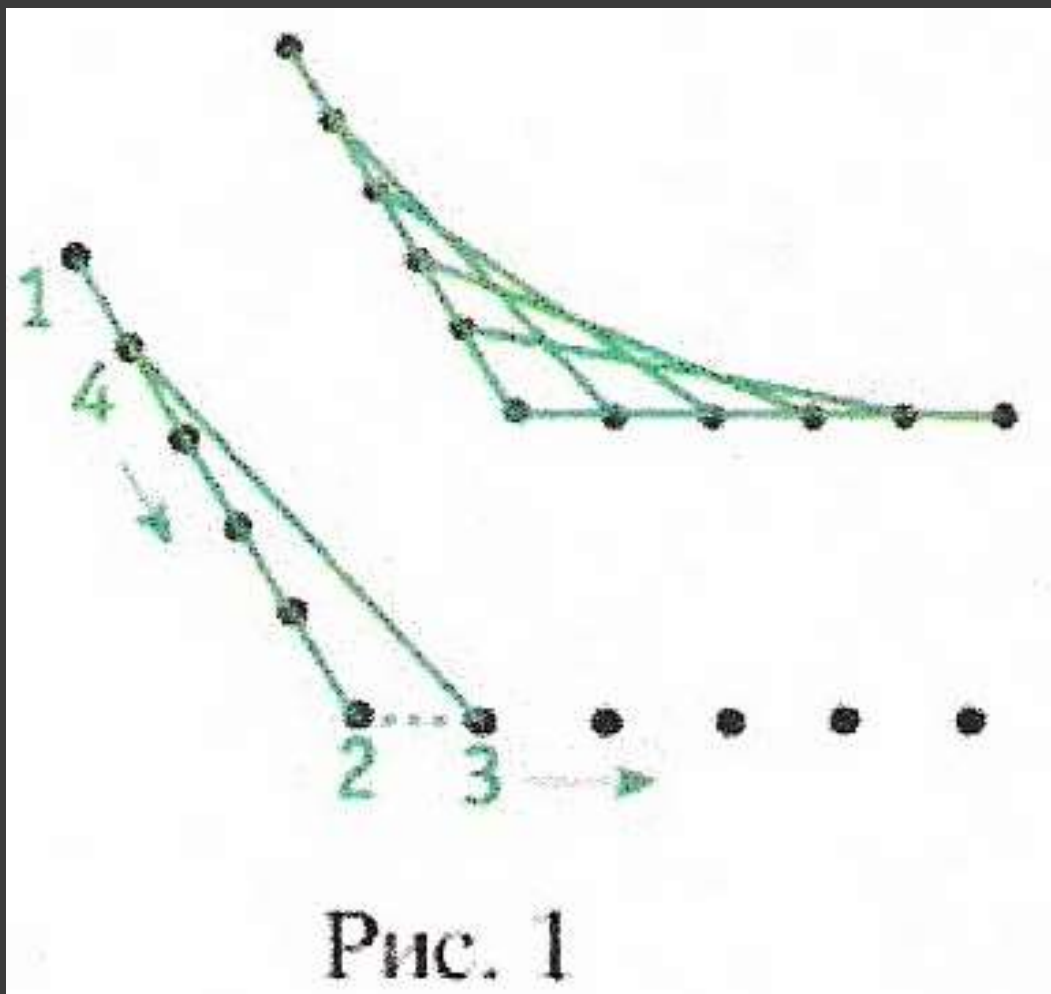
**Кут може бути будь-яким: прямим, гострим, тупим (рис. 1). Прошивання будь-якого кута ведуть від краю до вершини, на іншій стороні - від вершини кута до краю (На схемах напрям переміщення до місць проколів показано стрілками).**

# Прямой кут





# Тупий кут

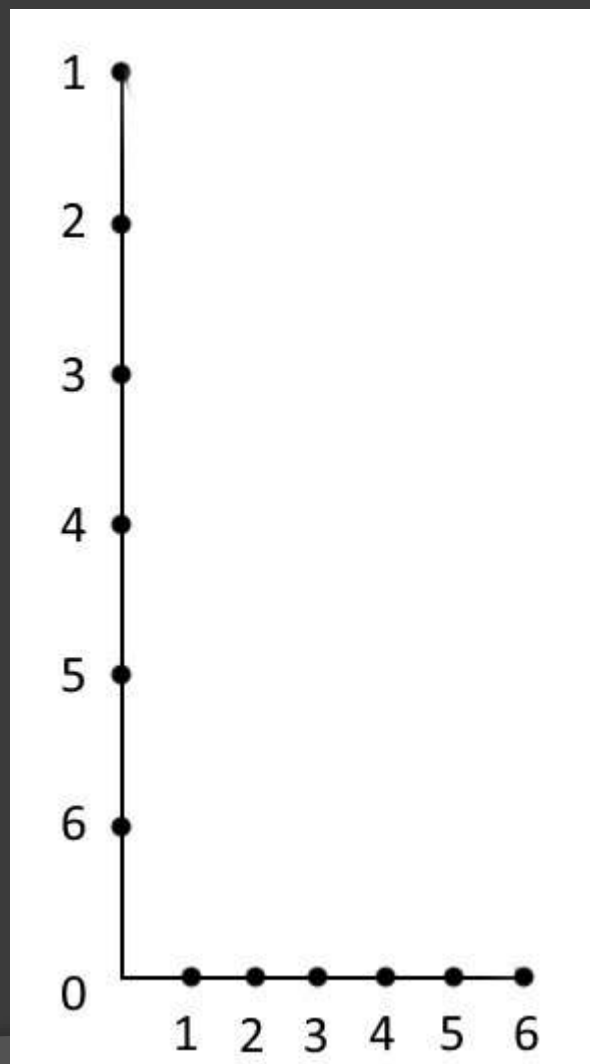


## *Нерівносторонній кут*

*Якщо кут нерівносторонній, то кількість місць проколів все одно має бути однаковою на обох сторонах кута (рис. 2).*



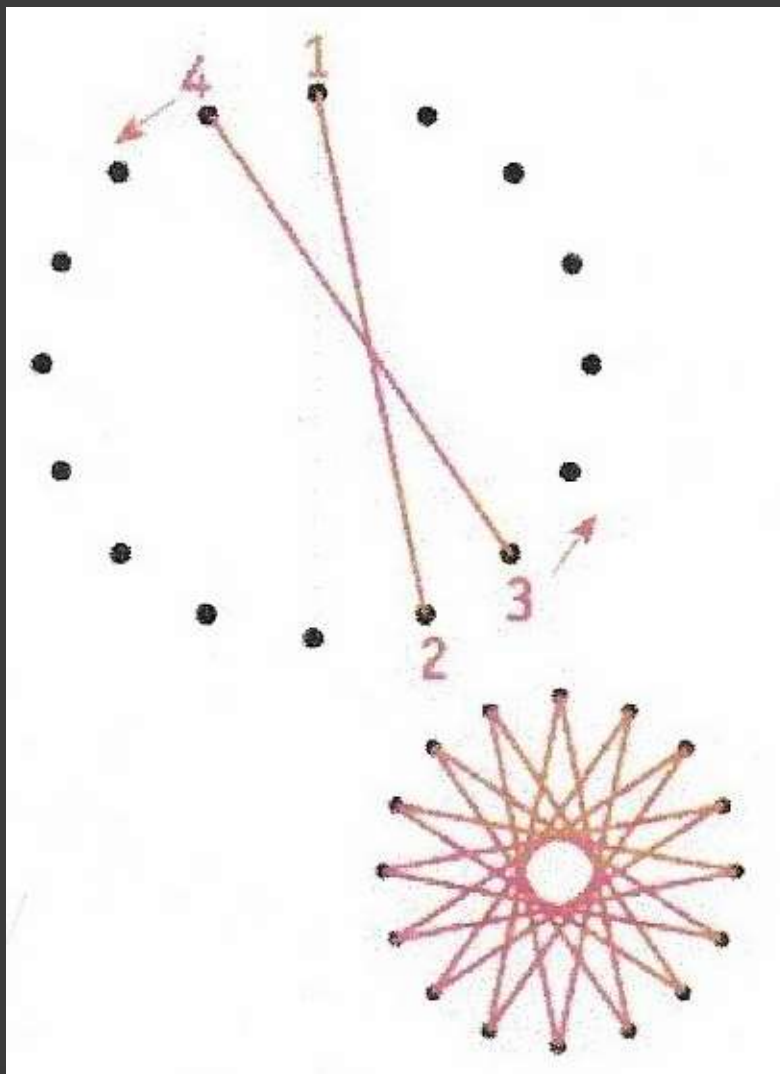
# Розмітка нерівностороннього кута



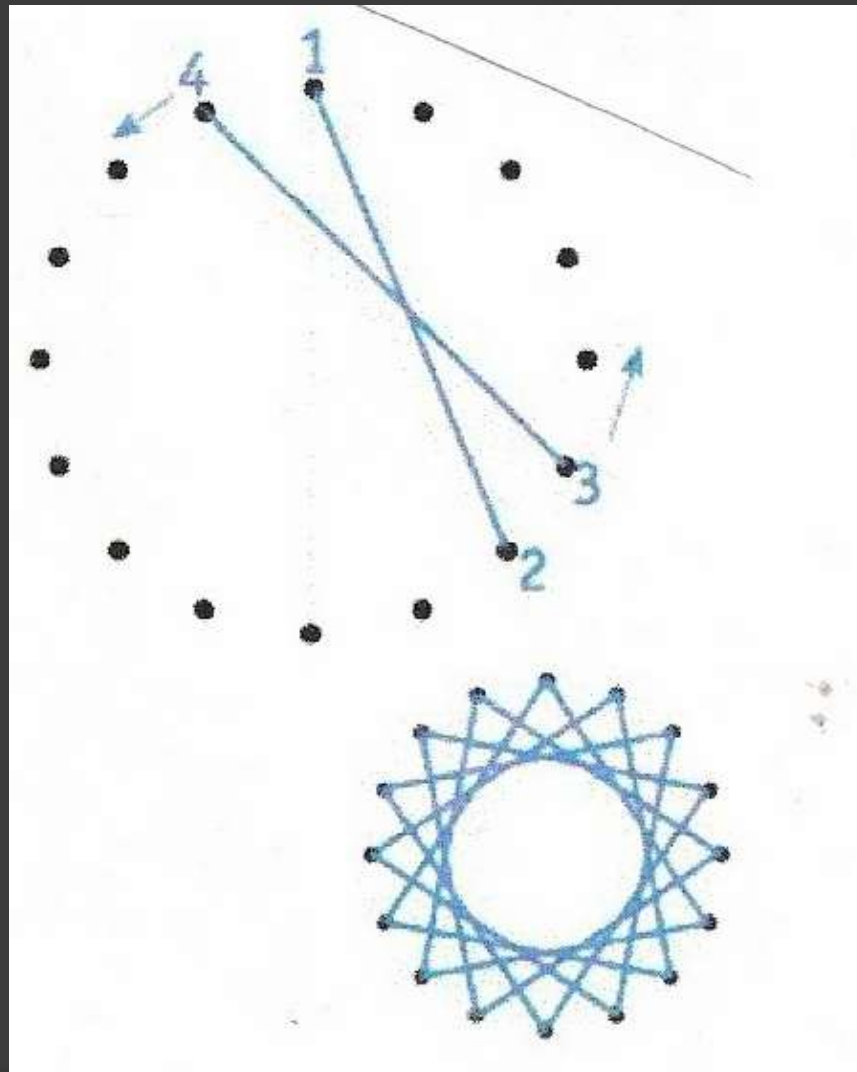
## *Прошивання кола (овала)*

*Одне і те ж коло (овал) можна прошити стібками різної довжини. Чим довший стібок, тим більше заповненим вийде коло і тим меншим вийде центральний отвір і навпаки.*

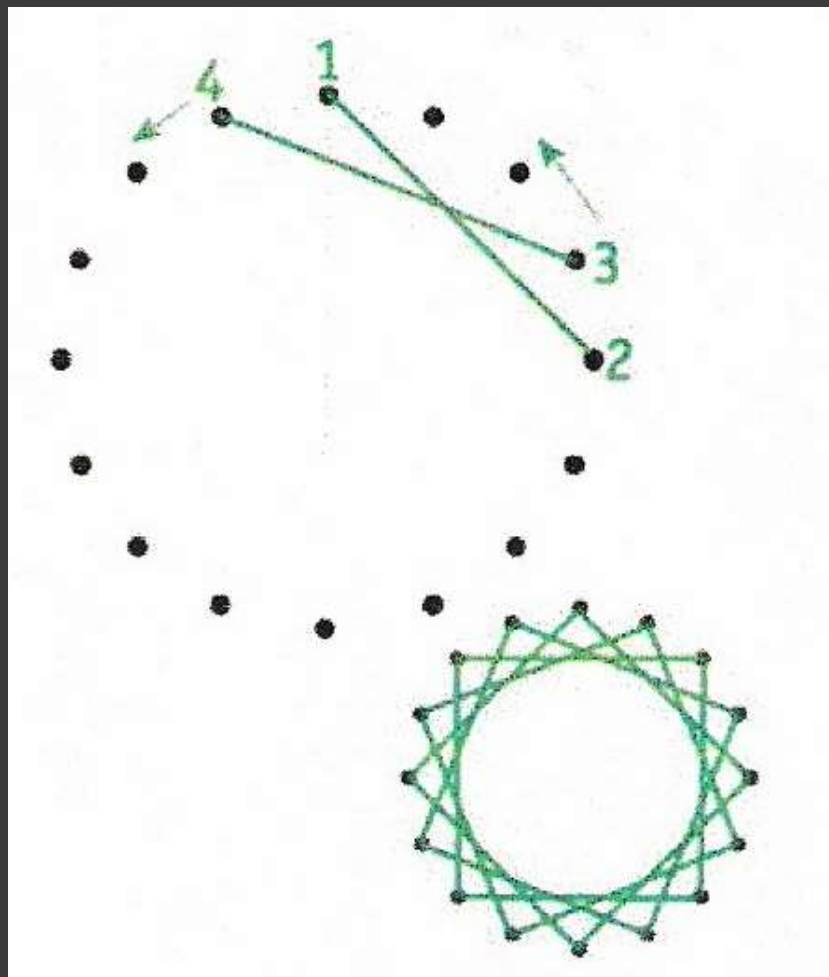
## Стібок трохи коротший діаметра кола



# Стібок ще коротший діаметра кола



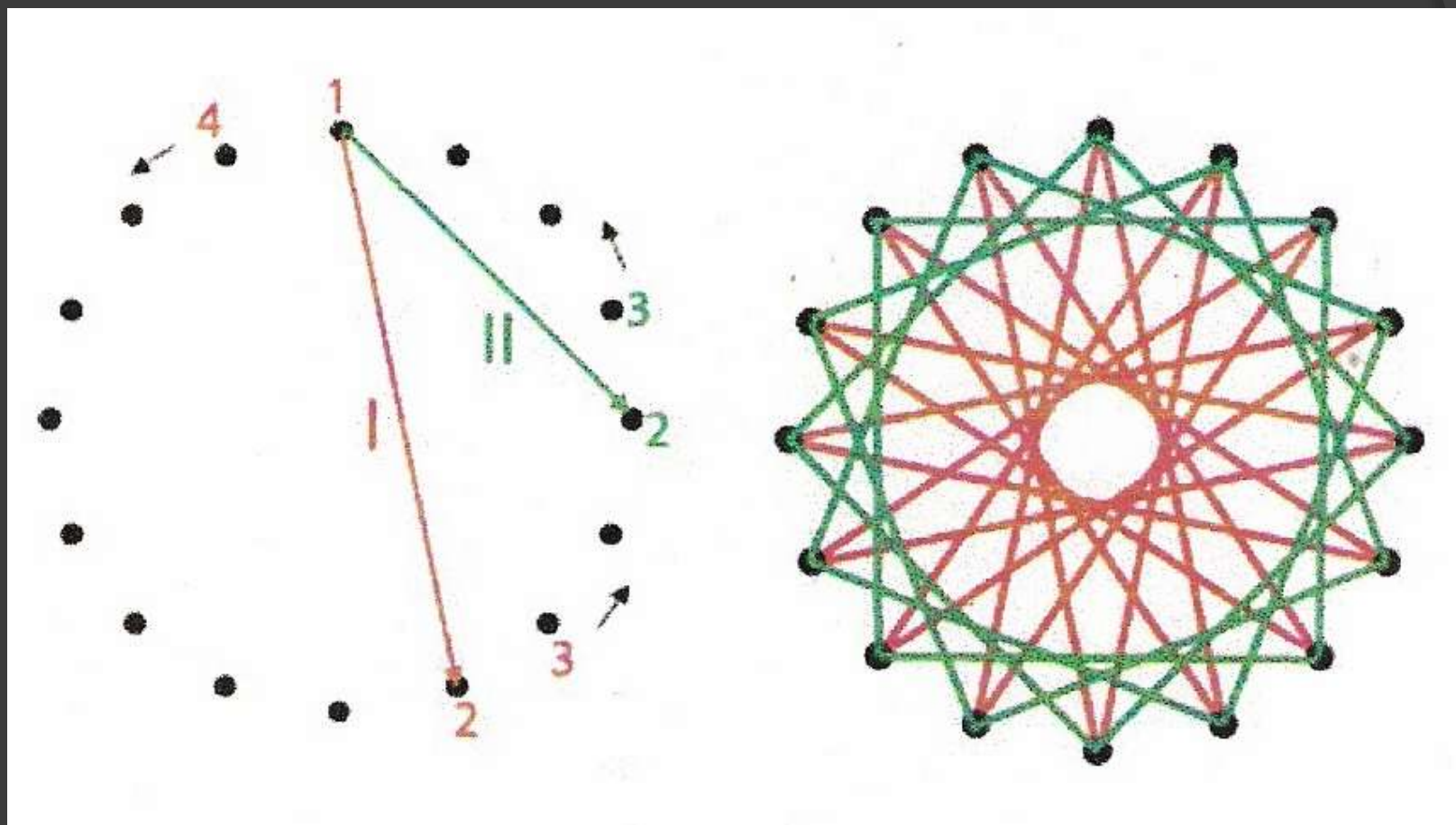
*Чим коротший стібок, тим більший  
центральный отвір*



## *Прошивання в декілька етапів*

*Для посилення декоративного ефекту коло або замкнутий контур можна прошити в декілька етапів, вибираючи кожного разу хорду (стібок) різної довжини. На схемі етапи прошивання позначаються римськими цифрами.*

## Прошивання кола в два етапи



## *Прошивання стилізованих зображень*

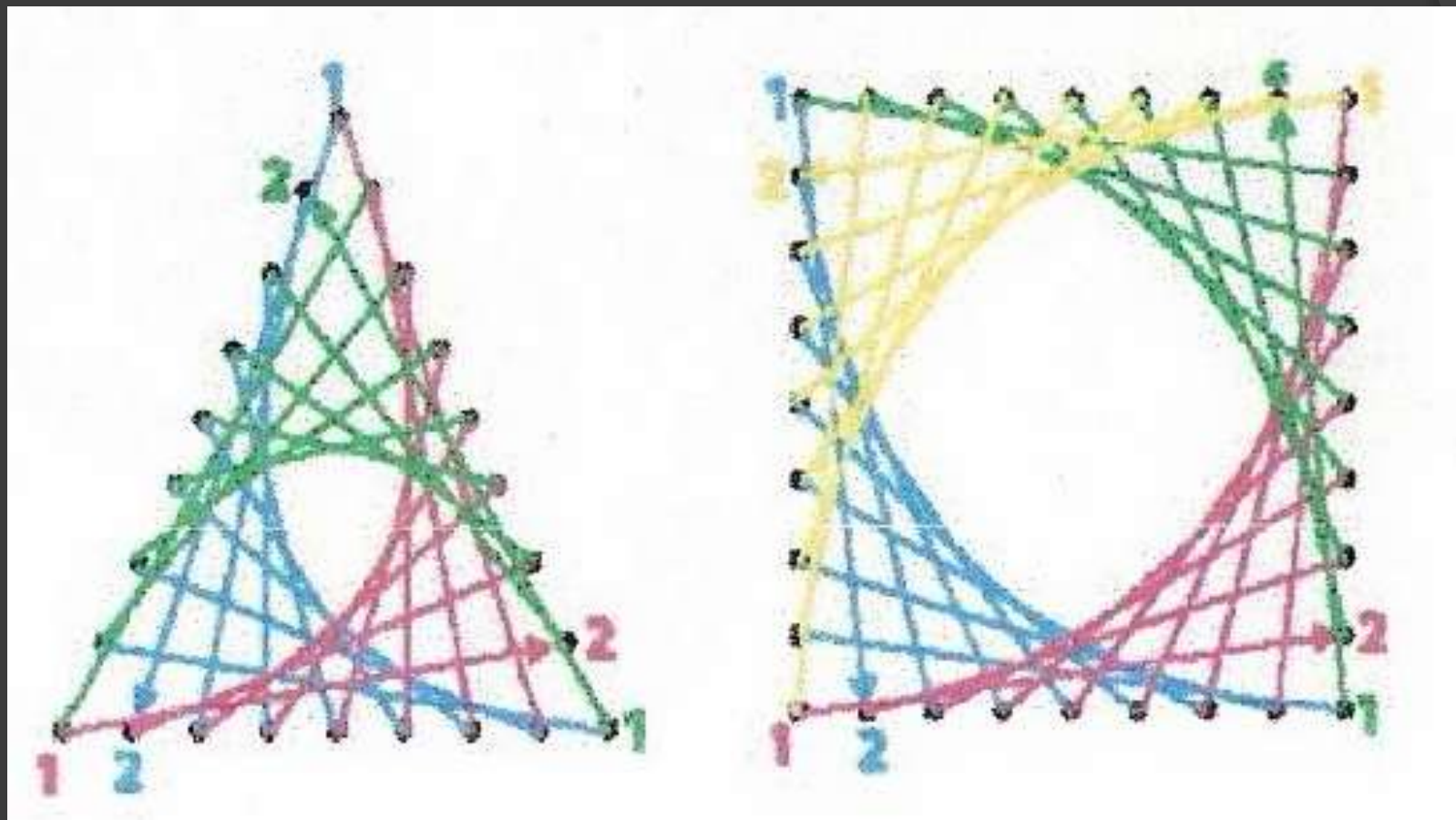
*Для складання стилізованих композицій недостатньо тільки кутів і кіл, тому потрібно навчитися прошивати інші фігури, які найбільш часто використовуються в роботі.*



*Прошивання квадратів, трикутників, зірок і інших фігур, що складаються з кутів, проводиться за правилами прошивання кута.*

*Для того, щоб уникнути занадто прямолінійної форми елемента або позбутися ліній, що обмежують фігуру по периметру, перший стібок (від точки 1 до точки 2) укладається із зсувом на одну точку вперед від вершини кута.*

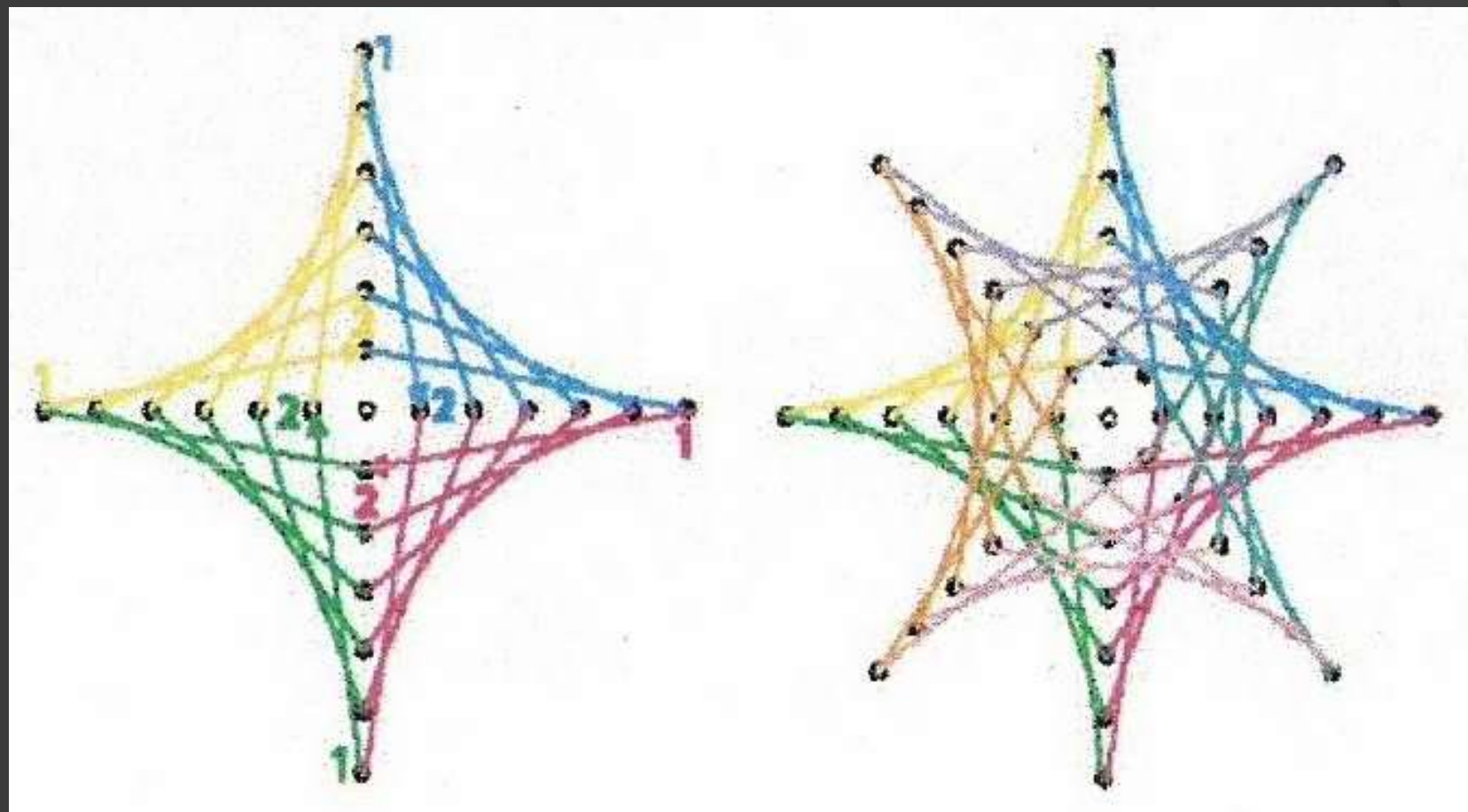
# Прошивання трикутника і квадрата



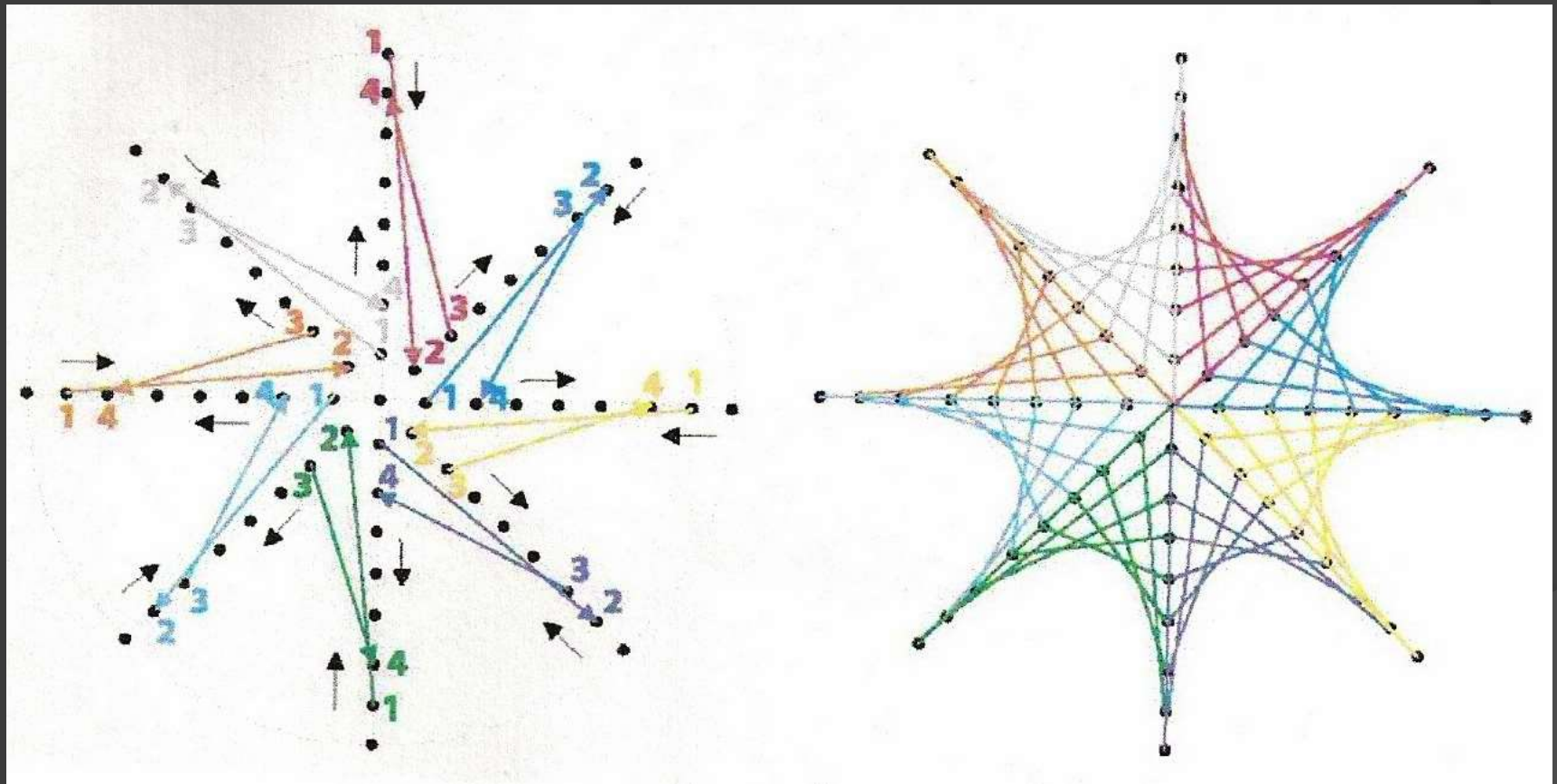
## **Приклади прошивання геометричних фігур**

- ◎ **Правила прошивання кута можна використовувати для прошивання кола. Для цього коло ділиться на сектори.**
- ◎ **Кожен сектор можна прошити як кут з вершиною в центрі кола.**

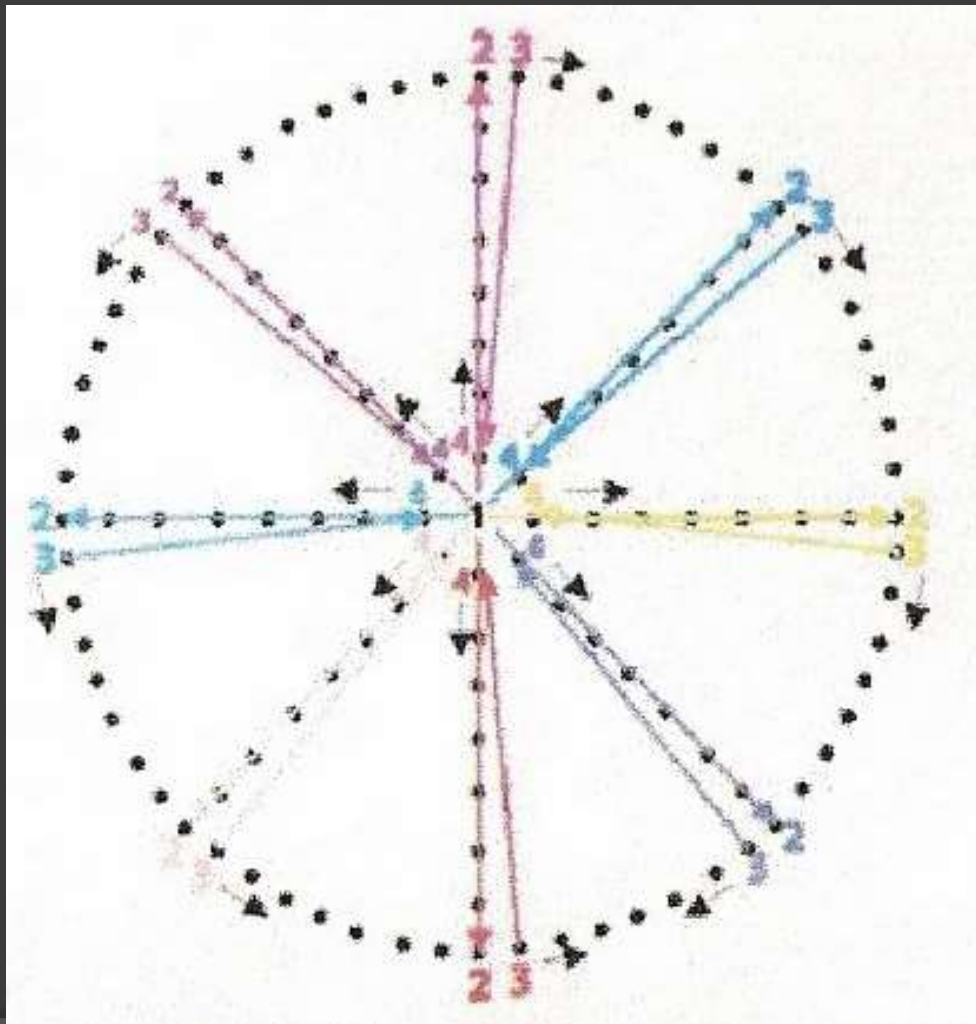
# Прошивання ромба і зірки



*Кожен сектор можна прошивати як кут з  
вершиною в центрі кола*



*Сектори можна прошити і як кути з  
вершиною на лінії кола.*

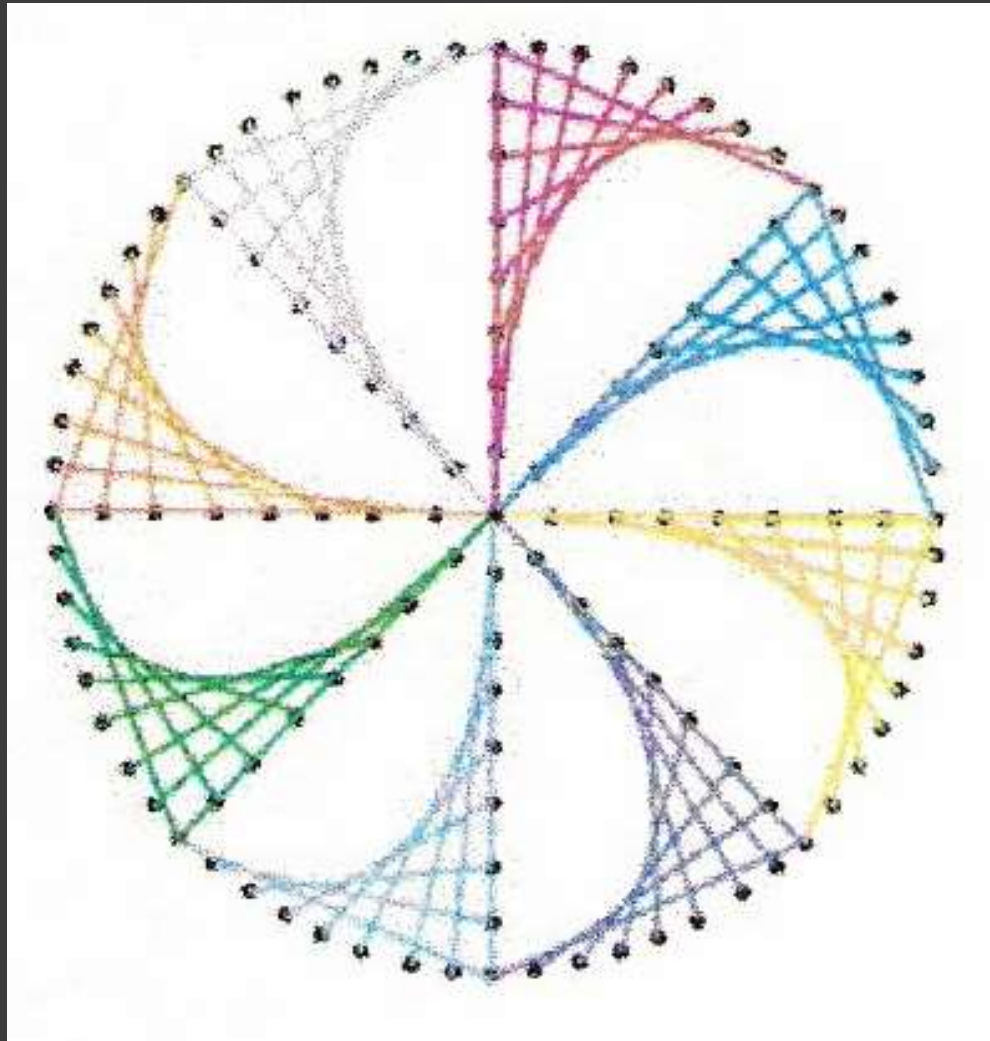


# *Прошивання виконується в 2 етапи:*

- спочатку в одну сторону - перші кути кожного сектора,*
- потім в іншу сторону - другі кути.*

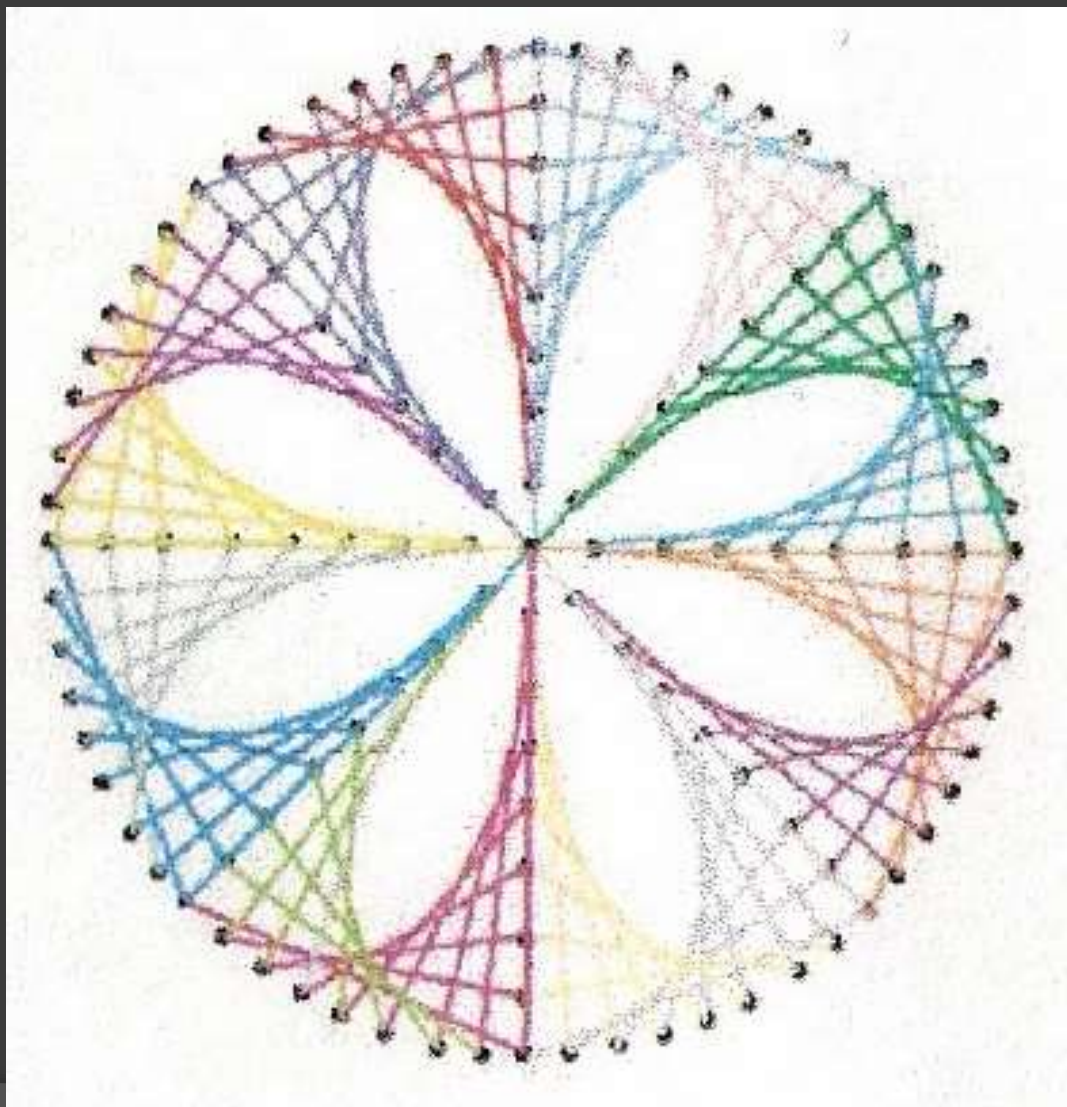


## Заповнення кутів: 1 етап





# Готова работа



## *Дуги, спіралі, слізки*

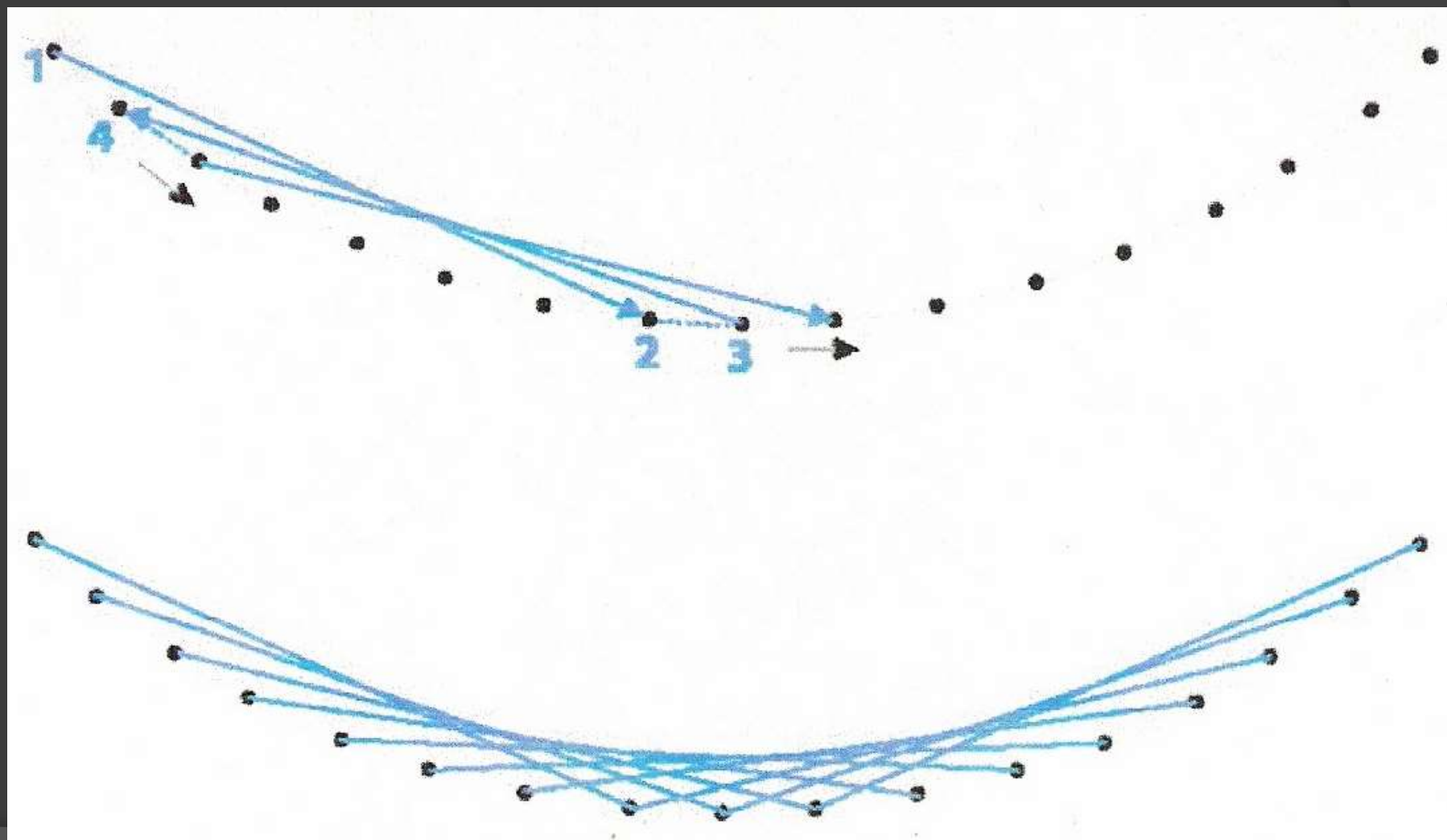
***Дуги, спіралі, слізки прошиваються по  
тим же правилам, що і кола.***

## *Прошивання дуги*

*Довжина стібків, якими прошивається дуга, повинна бути менше половини дуги.*

*Чим менше довжина стібка, тим тонше зображення дуги.*

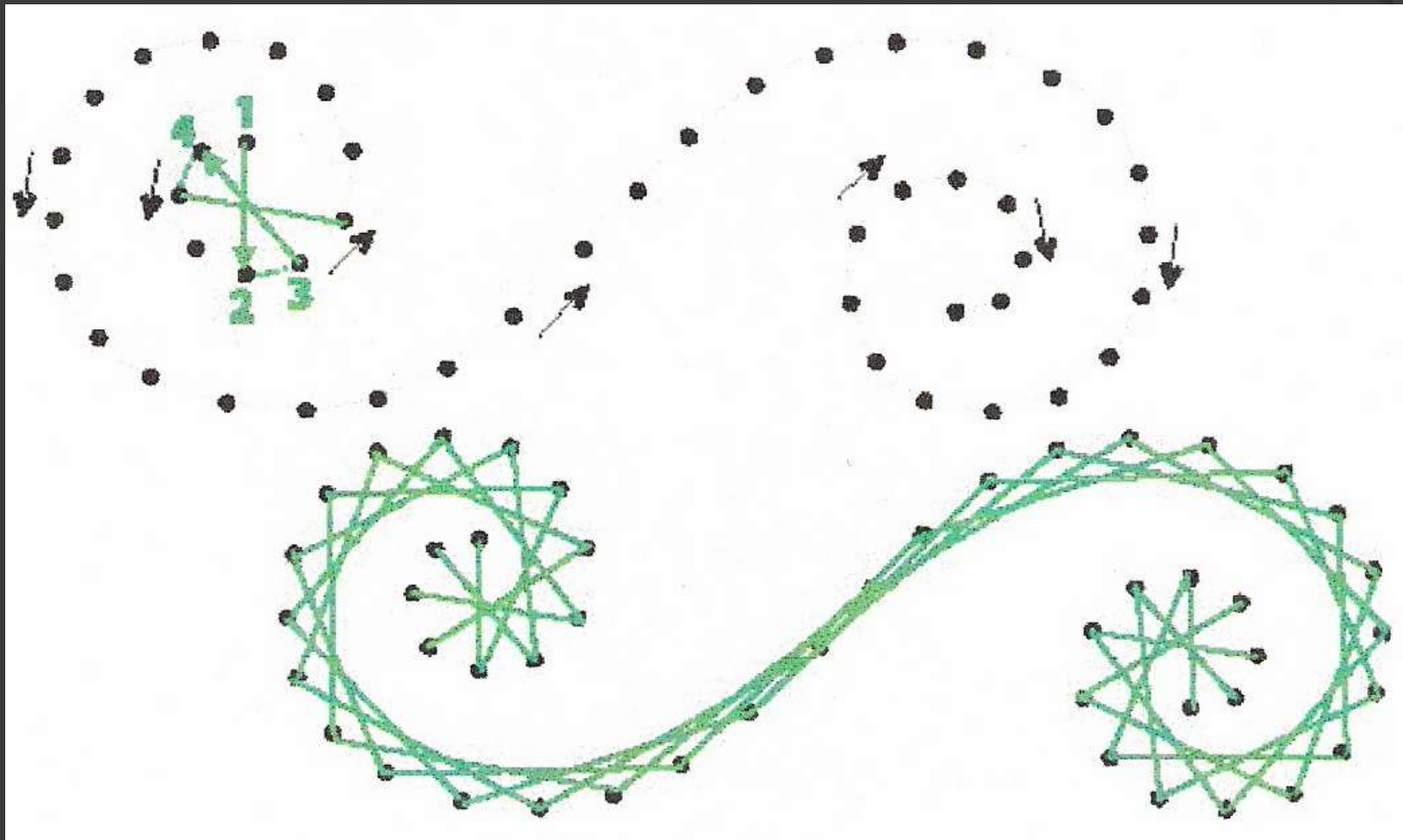
# Прошивання дуги



# *Прошивання спіралі.*

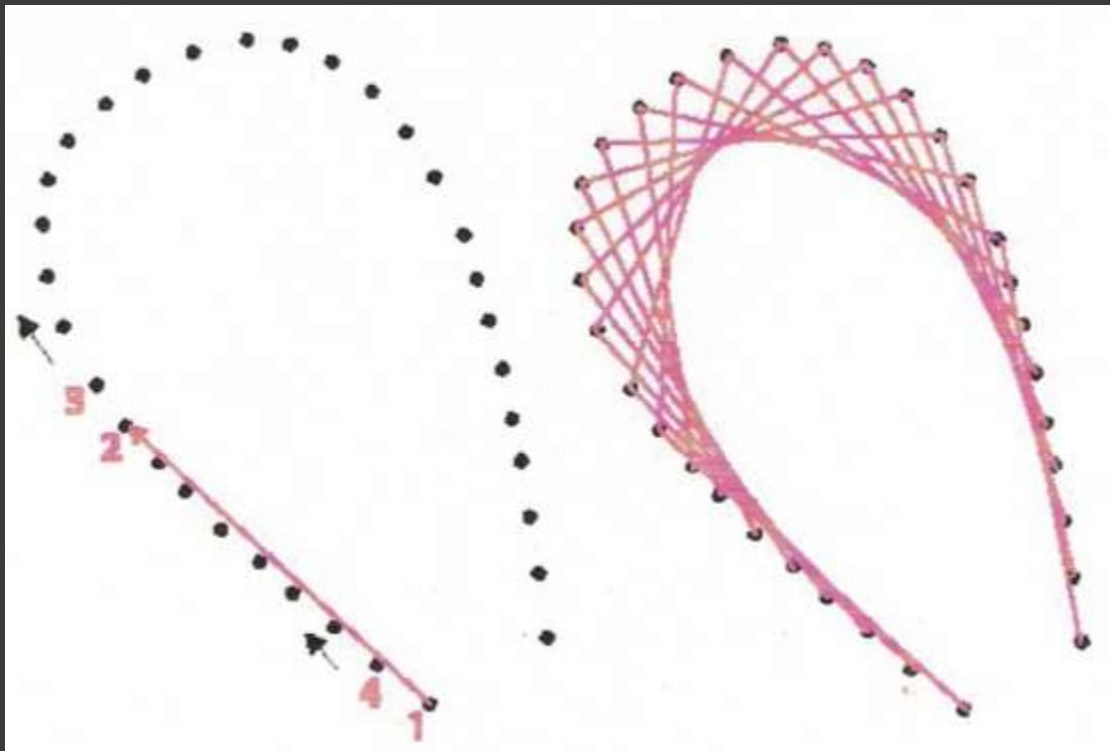
*Робота починається з початкової точки завитка, довжина стібка вибирається від 3-х до 5-ти проколів. Заповнення спіралі виконується шляхом просування до кінцевої точки весь час в одному напрямку.*

# Прошивання спіралі



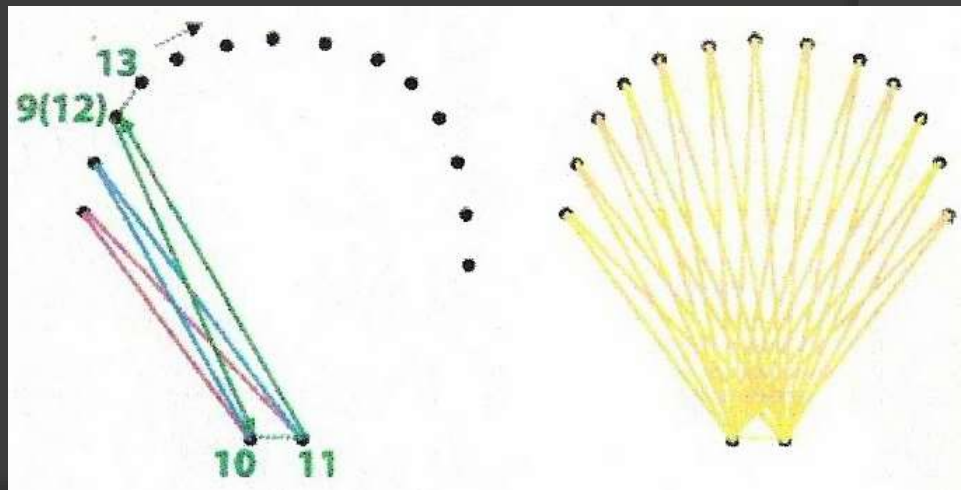
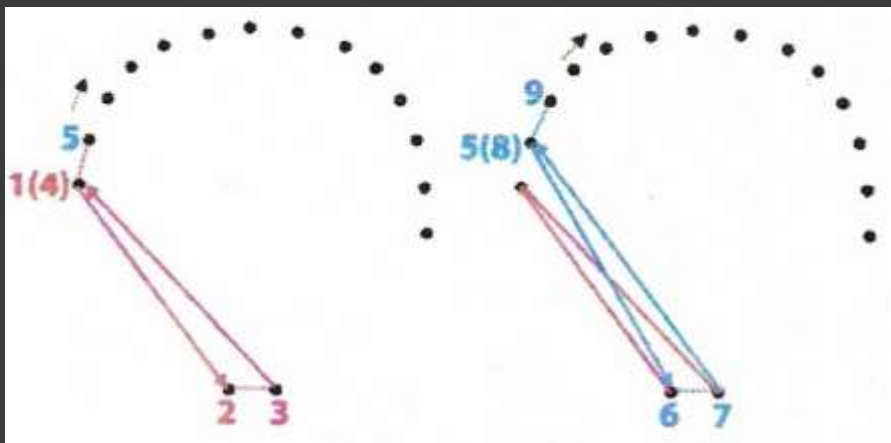
## Неповне прошивання кола

*Неповне прошивання кола (слізка або пелюстка). Робота починається з гострого кінця елемента, там же і закінчується вишивка. Як відстань між двома точками краще вибрати рівну лінію нижньої частини пелюстки.*



# Прийом "прошивання трикутниками»

*Коли треба прошити зображення віялом з однієї точки (наприклад, пелюстки, бутони, квіти), застосовують прийом "прошивання трикутниками".*

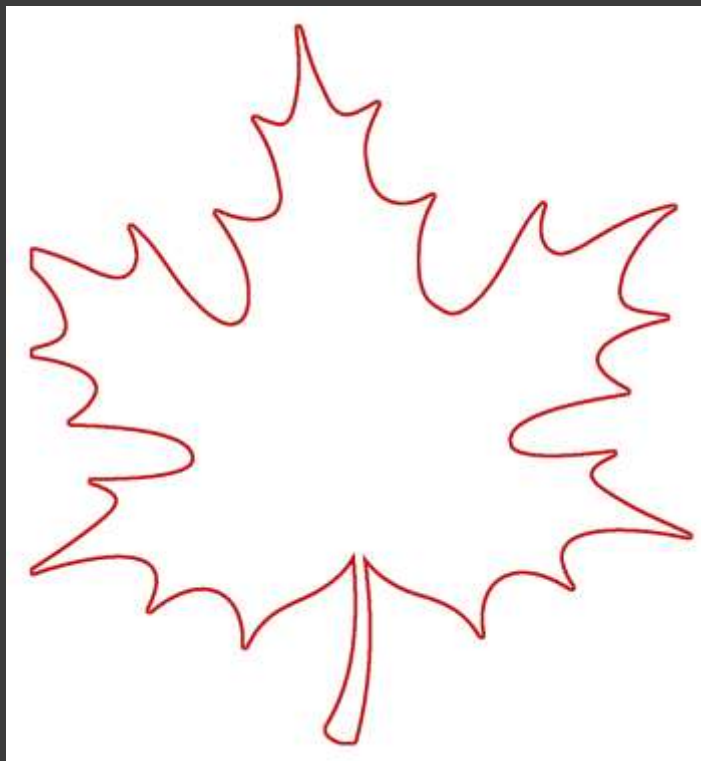




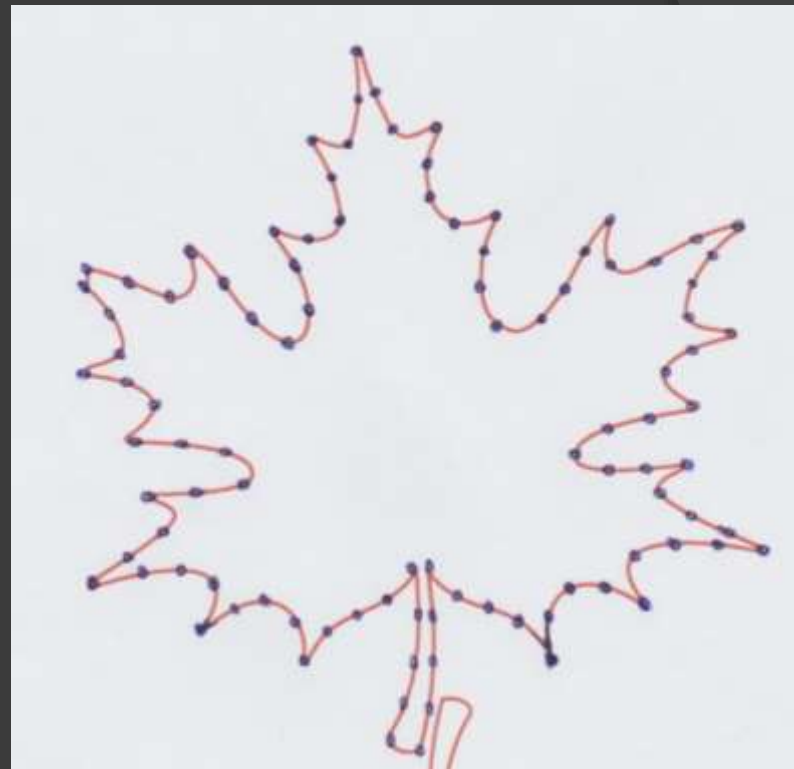
# БАНК МОДЕЛЕЙ-АНАЛОГІВ



# КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ЕТАП



1. Розробити ескіз виробу



2. Виконати розмітку  
для місця набивання цвяхів.



# ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЕТАП



1. Розмітити та вирізати заготовку основи з фанери квадратної форми 200 x 200



2. Пофарбувати поверхню основи в коричневий колір. Після висихання повторити фарбування для отримання насиченого кольору.



3. Прикріпити схему заповнення форми до основи малярною стрічкою.



4. Зробити на схемі шилом отвори для забивання цвяхів, дотримуючись певної однакової відстані між отворами – 5-7 мм. Забити цвяхи в відмічені отвори на однакову глибину без нахилу. Над поверхнею основи залишити 5-7 мм.

цвяху.



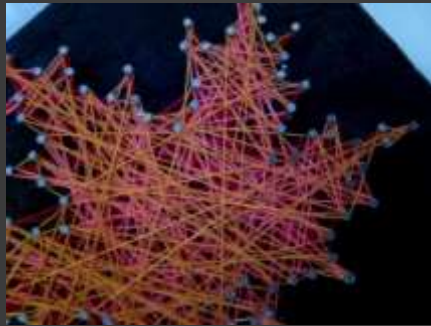
5. Видалити пінцетом з основи панно паперову схему.

# ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЕТАП



6. Закріпити нитку червоного кольору до цвяху та обплести нитки між цвяхів згідно схеми обплетення. Нитки необхідно натягувати, щоб вони не провисали. Кінці вузликів ниток охайно закріпити клеєм до цвяхів.

7. Закріпити нитку помаранчевого кольору до цвяху та обплести ще один шар ниток згідно схеми обплетення поверх ниток червоного кольору.



8. Закріпити нитку жовтого кольору до цвяху та обплести ще один шар ниток згідно схеми обплетення поверх ниток червоного кольору та помаранчевого кольорів.



9. Прикріпити до зворотнього боку панно металеву петлю для кріплення



# ГОТОВИЙ ВИРІБ



Д/з: почати виготовлення картини в  
технології ізонитка