

Let's enjoy felting!

AMY-124 「とりさんかべかけ」



- 作品名 とりさんかべかけ
- デザイン mido's tail

- ニードルわたわた 白(H440-003-310).....1袋
- アクリルファイバークレーヌ 15gパック.....各1袋 白(H440-001-101)・ピンク(H440-001-103)・赤(H440-001-104) 茶(H440-001-110)・黄(H440-001-117)・緑(H440-001-118)
- カラスカード.....各1袋 白(H440-006-611)・黄(H440-006-612) ピンク(H440-006-613)
- 木の枝.....1本
- 刺しゅう糸(白・金).....各1本
- 小さめの鈴.....3コ
- ひも(皮ひもや麻などの伸縮しない天然素材).....1本
- フェルティング用ニードル極細[1本タイプ]×2本入り(H441-023)※
- フェルティング用マット(H441-015)※ ※またはアクリルヌスターセット(H441-047)
- 定規またはメジャー □厚紙 □はさみ □刺しゅう針

用意するもの

それぞれ指定のサイズにカットする

- 白(ニードルわたわた)
- 白(アクリルヌ)
- 黄色
- ピンク・茶...少量

下図の手順で型を作ります。

指定のサイズに厚紙をカットする 鉛筆などでカーブをつける 端を合わせてセロハンテープでとめる

! フェルティング用ニードルやマットに記載されている注意をよく読み、安全に作業を行ってください。

作り方

実物大写真・実物大型紙 で形や大きさを確認しながら作業を進めましょう。

①下図と 実物大写真・実物大型紙 を参考に、使用色で各パーツを作る。

とり

頭

底はやわらかめに刺しつける

頭用のニードルわたわたを型紙のサイズにまとめて刺しまとめる

ボディ

ボディ用のニードルわたわたを端から巻いて型紙のサイズに刺しまとめる

頭とボディのジョイント面をしっかりと押しつけ、頭側・ボディ側両方からゆっくりと全周を深く刺ししっかりとジョイントする

予備のニードルわたわたをジョイント部分に刺し足して表面がなめらかになるように補正し、---の形に合わせて全体を刺し整える

頭の色用の白とボディの色用の黄を下が透けないようにそれぞれ上から巻いて刺しつける(白と黄は使い切らなくてよい)

少量のピンクを頬の位置に丸く刺しつけ、その上から赤を少量刺す

少量の茶を指先でまとめてくちばしを作り、ふわふわの部分を内側に折りこみつけ根を刺してジョイントする

ボール

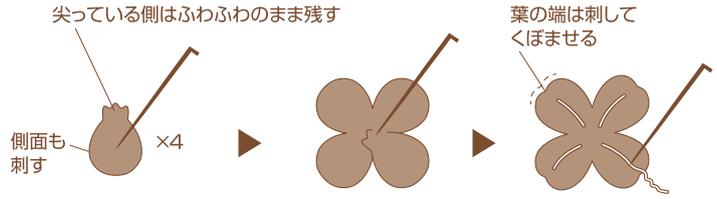


ニードルわたわた(1g)を丸く刺し、カラスカードから適量とり少しずつ刺し足す
※NO.3のカラスカードを刺しつけるときのポイント 参照
同じ要領で白・黄・ピンクの3色を作る

クローバー



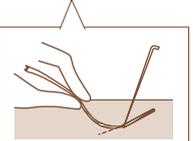
葉用の緑を型に入れてざっくりとおおまかに刺しまとめる(裏返して両面とも刺す)



型から出して全体を型紙の形に刺し整える
同じ要領で4つ作る

4つを重ねてふわふわの部分刺しつけてジョイントする

白から少量とり、擦って線状に刺しつける



指先で軽く擦り、擦った先を刺しつけ固定し、少しずつ刺し進める

②下図と 縮小参考写真 を参考に、パーツをつなげてオーナメントにする。

ボール

- ① 縮小参考写真の糸の長さより刺しゅう糸を長めにとって刺しゅう針に通し、パーツの中心に針を入れて通す
- ② 玉結びを作りパーツの中でとまるように固定する
- ③ 残りの2色も玉結びを作り同様にパーツに糸を通して固定する

玉結びし玉の中で固定する

白

黄

玉結び

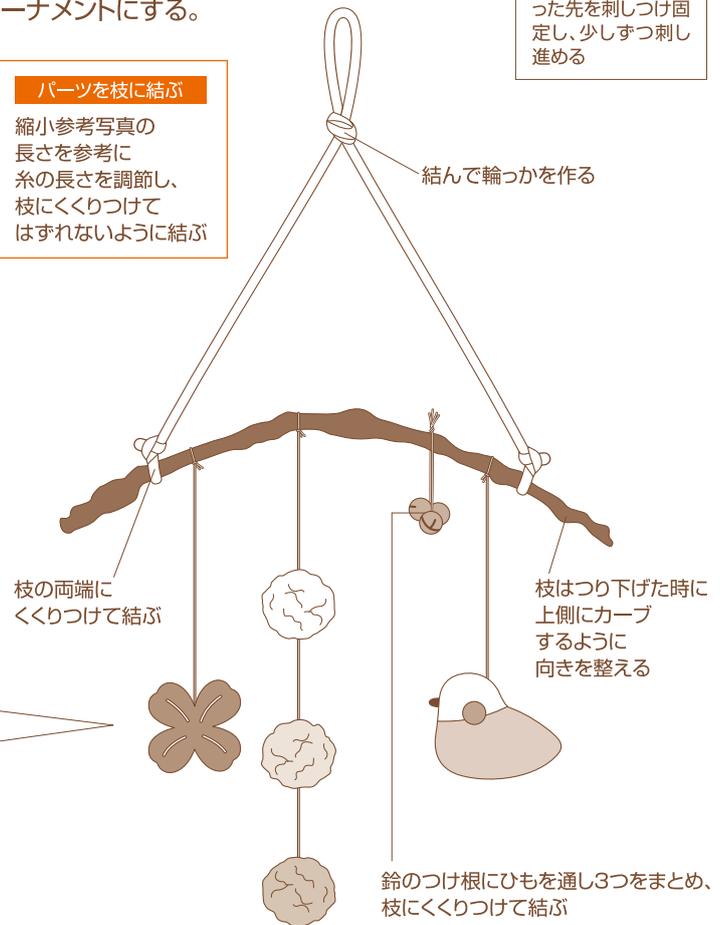
中で固定する

ピンク

クローバー ボールと同じ要領でパーツを糸を通して固定する

とり

パーツを枝に結ぶ
縮小参考写真の長さを参考に糸の長さを調節し、枝にくくりつけてはずれないように結ぶ



実物大型紙

ふわふわのまま残す

頭

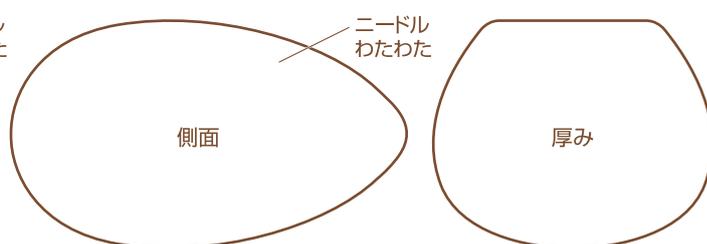


底はやわらかめに刺しつける

くちばし

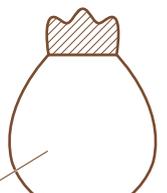


ボディ



葉(4つ)

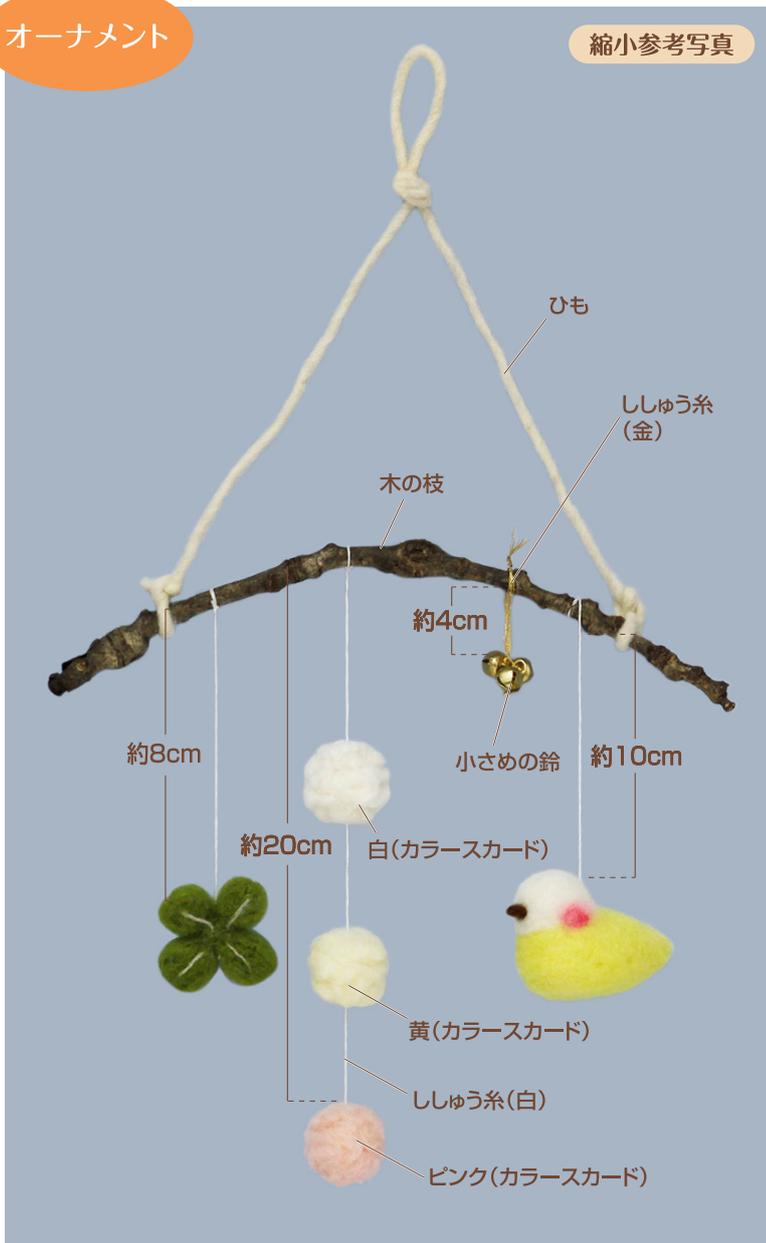
厚み/
1.1cm程度



刺しにくぼませる

オーナメント

縮小参考写真



クローバー

実物大写真



ボール
(3色)

実物大写真



カラスカードを刺しつけるときのポイント

- 手で軽くほぐして扱いやすく少量ずつ刺しつける
- ニードルをしっかり刺し入れ全体をまんべんなく刺しつける
- 刺すほどなじんでいくので好みのモコモコ感を残しながら刺しつける

とり

実物大写真1



実物大写真2

