

536

ΚΛ

Τ.Ε.Ι. ΠΕΙΡΑΙΑ  
ΤΜΗΜΑ ΚΛΩΣΤΟΥΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ  
ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΕΚΤΙΚΗΣ - ΕΤΟΙΜΟΥ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ

## ΔΕΡΜΑΤΙΝΑ ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΕΝΔΥΜΑΤΑ

ΥΠΟ ΤΙΣ : ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΣΤΡΟΥΜΠΟΥ  
ΕΥΓΕΝΙΑ ΜΟΥΤΣΑΤΣΟΥ

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ  
ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ

ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2010

**Τ.Ε.Ι ΠΕΙΡΑΙΑ**  
**ΤΜΗΜΑ ΚΛΩΣΤΟΥΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ**  
**ΤΟΜΕΑΣ: ΠΛΕΚΤΙΚΗΣ – ΕΤΟΙΜΟΥ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ**

**ΔΕΡΜΑΤΙΝΑ ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΕΝΔΥΜΑΤΑ**

**ΥΠΟ: ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΣΤΡΟΥΜΠΟΥ**  
**ΕΥΓΕΝΙΑ ΜΟΥΤΣΑΤΣΟΥ**

**ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: ΕΜΜΑΝΟΥΕΛΑ ΣΦΥΡΟΕΡΑ**

**ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2010**

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Νιώθουμε την ανάγκη να εκφράσουμε τις ευχαριστίες προς όλους τους καθηγητές του τμήματος κλωστοϋφαντουργίας.

Επίσης ευχαριστούμε τις οικογένειες μας για την κατανόηση και την υπομονή τους όλα αυτά τα χρόνια.

Κατά την συγγραφή αυτής της εργασίας πολύτιμη ήταν η καθοδήγηση της καθηγήτριάς μας κας. ΣΦυρόερας καθώς και οι πληροφορίες από τη βιοτεχνία δερμάτινων ρούχων "*leather fashion*".

Πέρα από τις απαραίτητες πληροφορίες που συλλέξαμε ως αναφορά την διαδικασία παραγωγής ολοκληρωτικά, προσγειωθήκαμε με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο κλάδος. Οι συνταγές ανάπτυξης αν και απαραίτητες δεν έχουν την υποστήριξη της πολιτείας.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργασία αυτή είναι μία μελέτη για όλα εκείνα τα στάδια όπου το δέρμα σαν πρώτη ύλη, ύστερα από κάποιες κατεργασίες, χρησιμοποιήθηκε μέχρι σήμερα ως ένδυμα. Οι ανάγκες του κάθε ανθρώπου να καλύψει το σώμα του είτε λόγω φυσικών φαινομένων είτε ως προς την κοινωνική του ζωή, τόσο ανά τους καιρούς μα και ως προς τη χρήση του δέρματος, οδήγησε στην εξέλιξη της βυρσοδεψίας σε βιομηχανία.

Η βυρσοδεψία είναι μία αρχαία τέχνη και συνόδευσε τον άνθρωπο σε όλα τα βήματα της ιστορίας του. Βιομηχανικά άρχισε να αναπτύσσεται στα τέλη του 12<sup>ου</sup> αιώνα ( με πρώτες ενδείξεις στην Αγγλία) και αποτέλεσε έναν από τους τομείς «κορμούς» της Βιομηχανικής Επανάστασης. Η περαιτέρω ανάπτυξη της με νέες καινοτομικές ιδέες συνεχίζεται έως σήμερα, με τη βοήθεια της τεχνολογίας, κυρίως με υποκατάστατα του δέρματος.

Έμφαση δίνεται στις μεθόδους και τα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν για την κατεργασία αυτή. Ένα στάδιο μελέτης όπου χρησιμοποιούνται δευτερεύοντες τρόποι έρευνας τόσο από βιβλία, άρθρα και το διαδίκτυο. Η παραγωγή ενός δερμάτινου ενδύματος περιγράφεται μέσω έρευνας επακριβώς μέσα από την πρακτική σε βιοτεχνία κατασκευής δερμάτινων ρούχων. Μια τέτοιου είδους έρευνα βοηθάει στην συλλογή περισσότερων πληροφοριών και στην κατανόηση των τρόπων παραγωγής, που αφορά τόσο την ποιότητα του ενδύματος όσο και τις διαφορές σε σχέση με το ύφασμα.



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1		Σελίδα
1.1	Εισαγωγή	1
1.2	Ιστορική αναδρομή	1 - 4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2		
2.1	Γενικές γνώσεις δέψης	5
2.1.1	Ορισμός	5
2.1.2	Τρόποι δέψης	5 - 11
2.1.3	Προέλευση – τεχνική δέψης	12 - 13
2.2	Ιδιότητες δέρματος	13 - 15
2.3	Ορολογία	15
2.3.1	Δέρμα	15 - 17
2.3.2	Υποκατάστατα δέρματος	17 - 19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3		
3.1	Αποθήκευση υλικών	20
3.1.1	Αποθήκευση α' υλών	20
3.1.2	Αποθήκευση β' υλών	20 - 21
3.2	Σχεδιασμός και διαβάθμιση	21 - 25
3.3	Μέγεθος – μέτρηση δέρματος	25 - 26
3.4	Κοπή	26
3.4.1	Κοπή δέρματος	26 - 29
3.4.2	Κοπή φόδρας	29 - 32
3.5	Ραφή	33 - 37
3.5.1	Ανοιχτή και κολλημένη ραφή	37 - 38
3.5.2	Ψευτοραμπαταρισμένη επίπεδη ραφή	38
3.5.3	Ραφή με πτυχές	38 - 39
3.6	Τελικός – ποιοτικός έλεγχος	39 - 45
3.7	Αποθήκευση έτοιμου προϊόντος	46
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4		
4.1	Σχεδιασμός επιχείρησης	47 - 48
4.1.1	Χρόνος εισαγωγής στην αγορά	48 - 49

4.1.2	Χρονικός προγραμματισμός πλεονεκτήματος	49
4.1.3	Μέθοδοι διαμόρφωσης πλεονεκτήματος	49
4.1.4	Ο κύκλος ζωής ενός προϊόντος	50 – 51

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

5.1	Κατασκευή πατρών φορέματος <i>strapless</i>	52 - 55
5.2	Κατασκευή πατρών φούστας <i>φύλλα με λούκια</i>	56 - 60

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

6.1	Φροντίδα του δέρματος	61
6.1.1	Καθαρισμός	61
6.1.2	Φροντίδα όταν βραχεί	61 - 62
6.1.3	Ειδικές συμβουλές - Αποθήκευση	62 - 63

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

7.1	Συμπεράσματα	64
-----	--------------	----

Βιβλιογραφία		65
--------------	--	----

# **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1**

## **1.1 Εισαγωγή**

Σε αυτήν την πτυχιακή θα ασχοληθούμε με τη δημιουργία γυναικείων δερμάτινων ενδυμάτων. Για να μπορέσουμε όμως να καταλάβουμε πως δημιουργούνται τα ενδύματα από δέρμα, θα πρέπει πρώτα να πάρουμε μια εικόνα για το πώς επεξεργάζεται και δημιουργείται το δέρμα, μέχρι να φτάσει στην τελική μορφή που εμείς βλέπουμε στα καταστήματα, δηλαδή σαν ρούχα ή αξεσουάρ.

## **1.2 Ιστορική Αναδρομή**

Στη Μεσοποταμία, κάπου μεταξύ της πέμπτης και της τρίτης χιλιετηρίδας π.Χ., οι Σουμέριοι χρησιμοποιούσαν δέρματα ζώων για τη δημιουργία γυναικείων ενδυμάτων.

Στην Αίγυπτο, βρέθηκαν δερμάτινα αντικείμενα μέσα σε τάφους του 3000π.Χ., στοιχείο που υποδηλώνει ότι οι Φαραώ φορούσαν δερμάτινα σανδάλια. Βρέθηκε επίσης ένα ύφασμα από δέρμα γαζέλας, που το φορούσε κάποια γυναίκα γύρω από τους γοφούς της, και χρονολογείται στα 1580-1350 π.Χ.

Η Παλαιά Διαθήκη αναφέρει τους Εβραίους να κατεργάζονται το δέρμα με φλοιό βελανιδιάς.

Οι Φοίνικες της Βαβυλώνας, σαν σπουδαίοι ναυτικοί, διακινούσαν δερμάτινα είδη σε όλη τη Μεσόγειο.

Οι αρχαίοι Κινέζοι κατασκεύαζαν κουτιά, παραβάν και μπαούλα από δέρμα.

Οι Ετρούσκοι (750 - 500 π.Χ.), μετέδωσαν τη δεξιτεχνία τους στην κατεργασία του δέρματος στους Ρωμαίους. Στα ερείπια της Πομπηίας, στην Ιταλία, οι αρχαίοι Ρωμαίοι έφτιαχναν δερμάτινα υποδήματα, ενδύματα και αξεσουάρ. Οι στρατιώτες χρησιμοποιούσαν δέρμα για ασπίδες, θώρακες και σανδάλια.



Στην Ισπανία, κατά τη διάρκεια του όγδοου αιώνα, επινοήθηκε μια μέθοδος, όπου το δέρμα προερχόταν από ελαφρώς κατεργασμένο τομάρι κατσικιού, με διάφορα χρώματα και συχνά αρωματισμένο. Αυτό κατά τον δέκατο πέμπτο αιώνα χρησιμοποιήθηκε σε κάδρα, καλύμματα βιβλίων, ταπετσαρίες, γιλέκα και σακάκια. Ορισμένα από αυτά τα αντικείμενα ήταν βαμμένα στο χέρι, σκαλισμένα ή διακοσμημένα με χρυσό ή ασήμι.

Τον δέκατο έκτο αιώνα ο μέσος Άγγλος φορούσε μαλακό δερμάτινο χιτώνιο. Επίσης οι Άγγλοι έπιναν μπύρα σε δερμάτινες κούπες.

Στη Γαλλία του δέκατου έβδομου αιώνα, η γαλλική αριστοκρατία φορούσε δερμάτινα γάντια. Ωστόσο η διαδικασία της βυρσοδεψίας άφηνε μια δυσάρεστη οσμή, έτσι οι Γάλλοι “έλουζαν” τα γάντια με άρωμα.

Οι Αζτέκοι, οι Μάγια και οι Ίνκας έφτιαχναν ενδύματα από δέρμα που προερχόταν από βουβάλι ή ελάφι.

Οι Ινδιάνοι της Αμερικής έφτιαχναν σκηνές από δέρμα, διακοσμούσαν τα δερμάτινα ρούχα και παπούτσια τους με χάνδρες, φτερά, πούπουλα, κόκαλα, και μερικές φορές ζωγράφιζαν σκηνές από μάχες πάνω στο δέρμα. Οι τεχνικές βυρσοδεψίας των Ινδιάνων ήταν πολύ προχωρημένες και παράλληλα εκλεπτυσμένες, αν σκεφτούμε το λευκό χρώμα, τις χάνδρες και τα κρόσσια που στόλιζαν τα ρούχα τους.

Στα τέλη του δέκατου έβδομου αιώνα οι δυτικοί Αμερικανοί, μιμούμενοι τους Ινδιάνους, άρχισαν να φορούν δερμάτινα σακάκια με κρόσσια, γιλέκα, μπότες, γάντια και καπέλα με δέρμα ή διακοσμημένα με αυτό.

Στις αρχές της δεκαετίας του 1900, οι πλούσιοι άνδρες φορούσαν μακριά παλτά οδήγησης ή καπαρντίνες φτιαγμένα από δέρμα για προστασία, καθώς οδηγούσαν το ανοιχτό αυτοκίνητό τους.

Κατά τη δεκαετία του 1920, άρχισαν να εμφανίζονται καθημερινά γυναικεία ενδύματα από δέρμα ή καστόρι σε Ευρώπη και Αμερική.

Τη δεκαετία του 1930, η νέα τάση της μόδας απαιτούσε δερμάτινα ενδύματα σε μεσαία μήκη για απλές περιστάσεις και μακριές τουαλέτες για βραδινή εμφάνιση. Το 1930 στη Γαλλία δημιουργήθηκε ένα ταγιέρ με συνδυασμό από καστόρι κασίκι και μαλλί. Το 1938, γνωστό περιοδικό διαφήμιζε γυναικείο καπέλο, μπλούζα και φούστα, επίσης από καστόρι.

Κατά τις δεκαετίες 1940 και 1950, οι αποχρώσεις του σοκολατί, της σκουριάς και του καφέ κυριαρχούσαν στα καστόρινα για άνδρες και γυναίκες. Οι στρατιωτικοί κατά τη διάρκεια του δεύτερου παγκόσμιου πολέμου φορούσαν ένα μπουφάν ονομαζόμενο *aviator*, το οποίο εξακολουθεί και σήμερα να δίνει ξεχωριστή εμφάνιση και στυλ σε αυτόν που το φοράει.

Το δέρμα κατά τις δεκαετίες αυτές ήταν κάπως σκληρό και έβγαине κυρίως σε μαύρο, καφέ και υπόλευκο.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και του 1960, οι σχεδιαστές άρχισαν να πειραματίζονται και με άλλα χρώματα στο δέρμα. Σχέδια σε δέρμα και καστόρι δημιουργήθηκαν από Αμερικανίδα σχεδιάστρια για πρώτη φορά.

Το 1960 το σχέδιο σε δέρμα απέκτησε τη δική του υπόσταση και έγινε δημοφιλές σε όλο τον κόσμο. Δερμάτινα και καστόρινα ενδύματα διακοσμημένα ή σε συνδυασμό με πλεκτό και ύφασμα, ήταν η πρώτη λέξη της μόδας. Το 1968 με το κίνημα των χίπις πλημμύρισε η αγορά. Ο σχεδιασμός δερμάτινων ενδυμάτων ανθούσε, καθώς καινούριοι σχεδιαστές πωλούσαν τα είδη τους σε πολλά καταστήματα που άνοιγαν την περίοδο αυτή. Σχέδια φτιαγμένα στο χέρι, όπως κρόσσια, χάνδρες, πλεξίδες, κορδόνια και ζωγραφιές έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλή. Τα ενδύματα *patchwork* (πάτσγουορκ) ήταν επίσης στη μόδα, αφού η χρήση κομματιών δέρματος μείωνε την τιμή του ενδύματος και του έδινε χίπικο στυλ, ωστόσο τα προτιμούσαν και άνθρωποι με πιο εκλεπτυσμένο γούστο.

Τη δεκαετία του 1980, το δέρμα και το καστόρι συνέχισαν να αποτελούν είδος πολυτελείας, καθώς από την προηγούμενη δεκαετία επέστρεψαν σε πιο κομψά δερμάτινα ενδύματα. Οι σχεδιαστές τα χρησιμοποιούσαν όπως και το ύφασμα, αφού το μέγεθος των δερμάτων δεν ήταν πλέον περιοριστικό. Είχαν αποκτήσει την



ικανότητα να χρησιμοποιούν όπως ήθελαν τα πιο μικρά δέρματα από αρνί και κασίκι, αλλά είχαν στη διάθεσή τους και μεγαλύτερα από γουρούνι. Δεν υπήρχαν όρια στο σχεδιασμό. Ό,τι σχεδιαζόταν στο ύφασμα μπορούσε να σχεδιαστεί και στο δέρμα. Η εξέλιξη της βυρσοδεψίας είχε συμβάλει στην πραγματοποίηση των ονείρων κάθε σχεδιαστή. Το δέρμα και το καστόρι πλέον υποδήλωναν πλούτο και καλό γούστο.

Τη δεκαετία του 1990, τα βυρσοδεψεία άρχισαν να συναγωνίζονται στην επεξεργασία των δερμάτων, δημιουργώντας έτσι καινούρια, πιο φθηνά όπως του γουρουνιού και της αγελάδας. Η χρήση του δέρματος έφθασε σε επίπεδο υψηλής ραπτικής και οι περισσότεροι σχεδιαστές συνέχισαν να εντυπωσιάζουν με τις δημιουργίες τους από δέρμα. [1]

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### 2.1 Γενικές Γνώσεις Δέψης

#### 2.1.1 Ορισμός

Βυρσοδεψία είναι η επεξεργασία του ακατέργαστου δέρματος των θηλαστικών κυρίως ζώων με σκοπό την παραγωγή δέρματος με μορφή σαν αυτών που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Σκοπός είναι να διατηρηθεί η ευκαμψία που χαρακτηρίζει το υγρό δέρμα, ενώ ταυτόχρονα παρεμποδίζεται η αλλοίωσή του με το πέρασμα του χρόνου. [7]

Η μετατροπή των ακατέργαστων δερμάτων σε ένα σταθερό υλικό που δεν σήπεται με τη βοήθεια της δέψης είναι μια από τις αρχαιότερες πρακτικές στον κόσμο.

Ξεκίνησε όταν ο πρωτόγονος άνθρωπος συνειδητοποίησε ότι η αξία ενός ζώου δεν περιορίζεται μόνο στο ότι προσφέρει τροφή. Οι προϊστορικοί άνθρωποι χρησιμοποιούσαν τις δорές μεγάλων θηλαστικών για ρουχισμό που τους προστάτευε από τις δυσμενείς καιρικές συνθήκες.

Ωστόσο, αν η δорά ενός δέρματος παραμείνει ακατέργαστη, σύντομα θα αρχίσει να σαπίζει, να φθείρεται και να μυρίζει. Γι' αυτό, οι πρόγονοί μας βρήκαν τρόπους να σταματήσουν αυτή τη φυσική διαδικασία, έτσι ώστε ο ρουχισμός τους να μην αχρηστεύεται και να μπορεί να φορεθεί άνετα.

#### 2.1.2 Τρόποι δέψης

Στάδια

Η συνολική διαδικασία της παραγωγής του κατεργασμένου δέρματος περιλαμβάνει τα εξής τρία στάδια:

1. Την προετοιμασία, την απομάκρυνση δηλαδή ανεπιθύμητων συστατικών, όπως τρίχες, υπολείμματα από σάρκες ζώων, λίπη.



2. Τη δέψη, δηλαδή την κατεργασία του δέρματος με ορισμένες ουσίες που ονομάζονται δεψικές ύλες. Η δέψη αυξάνει την αντοχή του δέρματος στην επίδραση της θερμότητας και των μικροοργανισμών και στην αποσύνθεσή του από τη δράση του νερού(υδρόλυση).

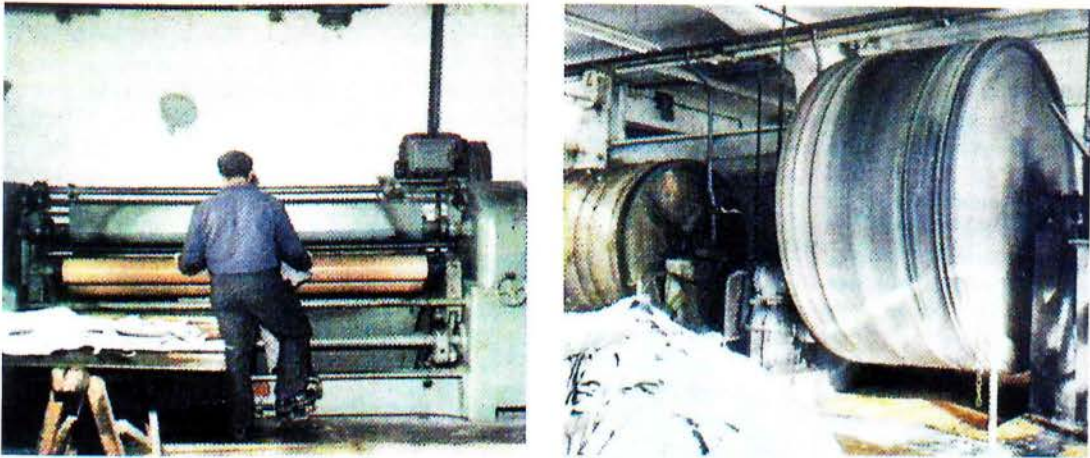
3. Το φινίρισμα, που αποσκοπεί στην παραγωγή δέρματος με επιθυμητό πάχος, υγρασία, ευκαμψία και αισθητική εμφάνιση. [7]

Τα τρία αυτά στάδια περιλαμβάνουν 20 ξεχωριστές διαδικασίες για να μπορέσει το υλικό να χρησιμοποιηθεί για ενδύματα, αξεσουάρ ή άλλα προϊόντα. Όλες αυτές οι διαδικασίες συνδέονται μεταξύ τους και ελέγχονται από το υπεύθυνο, έτσι ώστε να μην παρουσιάζονται προβλήματα.

- Λήψη και αποθήκευση: τα τομάρια παραλαμβάνονται και οδηγούνται στις αποθήκες. Εκεί ταξινομούνται ανάλογα με το πάχος και το βάρος τους. Κάθε δέμα σταμπάρεται και αναγράφει το μέγεθος, το βάρος, το είδος του δέρματος και κάθε άλλη πληροφορία χρήσιμη για μετέπειτα. Μετά, τα τομάρια μεταφέρονται μέσα στο βυρσοδεψείο ως μονάδα ή παρτίδα.
- Διαβροχή: μεγάλο μέρος της υγρασίας των τομαριών έχει χαθεί και πρέπει να επαναφερθεί για να επεξεργαστούν σωστά. Η διαβροχή γίνεται με νερό που περιέχει χημικούς ενυδατικούς παράγοντες και απολυμαντικά. Η σωστή διαβροχή διαρκεί από 8 έως 20 ώρες, ανάλογα με το πάχος των τομαριών, με αποτέλεσμα να γίνονται πιο καθαρά, απαλότερα και πιο εύχρηστα.
- Αποτρίχωση: με μηχανικά ή χημικά μέσα, τα τομάρια είναι έτοιμα για αποτρίχωση και αφαίρεση της επιδερμίδας. Αφού αφαιρεθούν οι τρίχες, το δέρμα πλένεται και στεγνώνει και, τέλος, πωλείται στους κατασκευαστές υφασμάτων.
- Κοπή και επίστρωση: μια κυλιόμενη ταινία με μια κυκλική λεπίδα αφαιρεί το δέρμα των κεφαλιών, των μακριών ποδιών και άλλων μερών. Αυτές οι περιοχές δεν δίνουν δέρμα καλής ποιότητας και έτσι δεν εξυπηρετούν σε τίποτα.
- Αποσάρκωση: σε αυτή τη διαδικασία, τα τομάρια υπόκεινται σε μηχανική κατεργασία, ώστε να αφαιρεθεί η επιπλέον σάρκα, το λίπος και οι μύες από την κάτω πλευρά του δέρματος. Η μηχανή αποτελείται από πολλούς



κυλίνδρους και έναν βασικό με πολλές κοφτερές λεπίδες. Κάθε τομάρι τεντώνεται σε όλο του το πλάτος, ώστε να μη δημιουργούνται προεξοχές, επιτρέποντας, με αυτόν τον τρόπο, την αφαίρεση όλης της σάρκας.



Εικ. 1 & 2: Διαδικασίες δέψης

- Απασβέστωση: αφού αφαιρεθούν η σάρκα και το τρίχωμα, πρέπει να αφαιρεθούν και τα υπολείμματα των χημικών από τα προηγούμενα στάδια. Η διαδικασία περιλαμβάνει δύο στάδια. Το πρώτο αφαιρεί τα χημικά ασβεστίου και των αλκαλικών και το δεύτερο προσθέτει τα ένζυμα που είναι παρόμοια με αυτά που περιέχονται στο πεπτικό σύστημα των ζώων. Εφόσον οι χημικοί παράγοντες ολοκληρώσουν το ρόλο τους, τα τομάρια πλένονται για να αφαιρεθούν όλες οι ουσίες που έχουν αποβληθεί ή διαλυθεί με τη διαδικασία αυτή.
- Οξίνιση: πριν τη δέψη, απομένει ένα ακόμα προκαταρκτικό βήμα, η οξίνιση. Τα δέρματα τοποθετούνται μέσα σε βαρέλια με θειικό οξύ για να δεχτούν τα υλικά βυρσοδεψίας. Στο βαρέλι προστίθεται αλάτι ή άλμη για να προσελκύσει την επιπλέον υγρασία. Αυτή η διαδικασία είναι μια τεχνική διατήρησης, η οποία επιτρέπει στα δέρματα να παραμένουν σε αυτή την κατάσταση για μεγάλες χρονικές περιόδους μέχρι να ζητηθούν για επεξεργασία.
- Δέψη: υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να γίνει η δέψη ή η διατήρηση των δερμάτων. Κάθε μέθοδος εξυπηρετεί τον ίδιο σκοπό, που είναι η μετατροπή των ακατέργαστων κολλαγόνων ινών των δερμάτων σε κατεργάσιμο προϊόν που δεν είναι ευπαθές στην αποσύνθεση.



- Πρεσάρισμα και ταξινόμηση: σε αυτό το σημείο, το πρεσάρισμα αφαιρεί την επιπλέον υγρασία η οποία έχει συσσωρευτεί από τα προηγούμενα στάδια επεξεργασίας. Αφού αφαιρεθεί η υγρασία, τα δέρματα ταξινομούνται ανάλογα με το πάχος τους. Η ταξινόμηση είναι απαραίτητη, γιατί πολλά από τα δέρματα θα πρέπει να διαχωριστούν, όπως περιγράφεται στο επόμενο βήμα.



Εικ. 3 & 4: Διαδικασίες δέψης

- Διαχωρισμός και ξύρισμα: τα δέρματα ποικίλουν σε πάχος. Επειδή αυτές οι διαφορές μπορεί να παρουσιάσουν προβλήματα, πρέπει να εξαλειφθούν. Μια μηχανή διαχωρισμού παραλαμβάνει τα δέρματα και τα σχίζει, δημιουργώντας μια επιφάνεια από την πάνω πλευρά του δέρματος –η οποία έχει ομοιόμορφο πάχος- και ένα στρώμα από την κάτω πλευρά του δέρματος. Μερικές φορές, το δεύτερο στρώμα είναι αρκετά παχύ ώστε να χρησιμοποιηθεί ως δέρμα. Επειδή τα επάνω στρώματα έχουν αφαιρεθεί σε αυτήν τη διαδικασία, τα στρώματα που απομένουν δεν έχουν κόκκους και υπόκεινται σε περαιτέρω επεξεργασία για άλλες χρήσεις. Για παράδειγμα, το κάτω μέρος ενός δέρματος που έχει διαχωριστεί και έχει χνουδιαστεί για να ανυψωθεί η επιφάνεια είναι το καστόρι –ένα ακριβό δέρμα για ενδύματα.
- Δεύτερη δέψη, βαφή και λίπανση: τα δέρματα τοποθετούνται ξανά σε τύμπανα για να υποστούν αυτές τις διαδικασίες. Παρόλο που η καθημιά εξυπηρετεί διαφορετικό σκοπό στη βιομηχανία, ακολουθούν η μία την άλλη για 4-6 ώρες και έτσι θεωρούνται σύνολο.

Κατά τη δεύτερη δέψη γίνεται ο συνδυασμός διαφόρων δεψικών παραγόντων, όπως φυτικές ουσίες και μεταλλικά μείγματα, που δίνουν στον δέρμα πολλές πολύτιμες ιδιότητες. [2]



Η βαφή του δέρματος είναι μια τέχνη -σε αντίθεση με άλλες ίνες. Ανάμεσα στα δέρματα, σαν προϊόντα της φύσης, υπάρχουν διαφορές στο χρωματισμό και στα χαρακτηριστικά των κόκκων. Παρόλο που οι διαφορές στη σκιά συχνά ομορφαίνουν το δέρμα, οι έντονες διαφορές μπορεί να καταστρέψουν όλη την εικόνα. Μια βαφή σπάνια μπορεί να φτάσει σε όλο το βάθος του δέρματος, γι' αυτό απαιτείται συνδυασμός δύο ή περισσότερων βαφών, που αποφέρουν καλύτερο αποτέλεσμα. Σήμερα χρησιμοποιούνται εκατοντάδες βαφές και η καθεμία προσφέρει συγκεκριμένα οφέλη και ιδιότητες, όπως αντοχή στο ξεθώριασμα, στη διάλυση της βαφής, στην τριβή και την ικανότητα να υπόκεινται σε στεγνό καθάρισμα και πλύσιμο. [2][7]

Αν το δέρμα δεν λιπανθεί, γίνεται σκληρό. Έτσι τα δέρματα, αφού βαφούν, υποβάλλονται σε κατεργασία με λιπαρές ουσίες, ώστε να αποκτήσουν μεγαλύτερη ευκαμψία, αντοχή και στεγανότητα ανάλογα με τον προορισμό τους. [2][7]

- Ρύθμιση: η υγρασία πρέπει να αφαιρεθεί για ακόμη μια φορά σε αυτό το τελικό στάδιο της ύφανσης. Τα δέρματα λειαίνονται και, μέσω της πίεσης και του στυψίματος, αφαιρείται η επιπλέον υγρασία.
- Ξήρανση: μετά τη βαφή και τη λίπανση, το δέρμα εξακολουθεί να περιέχει νερό σε μεγάλο ποσοστό και πρέπει να περιοριστεί. Κατά την ξήρανση τα δέρματα τείνουν να ζαρώσουν και για το λόγο αυτό, ανεξαρτήτως μεθόδου, απλώνονται και κρατούνται τεντωμένα. Υπάρχουν πολλές μέθοδοι για την ξήρανση του δέρματος. Κάποιες από αυτές είναι με αέρα, μέσα σε σήραγγες ελεγχόμενης θερμοκρασίας και υγρασίας, η ξήρανση υπό τάση, με κόλλημα, υπό κενό, με υπέρυθρη ακτινοβολία και με ραδιοσυχνότητες.
- Ενυδάτωση: μερικές φορές, το δέρμα σε αυτό το στάδιο είναι σκληρό για να χρησιμοποιηθεί. Χρειάζεται, λοιπόν, ένα συγκεκριμένο βαθμό απαλότητας. Έτσι, πρέπει να υγρανθεί ακόμα μια φορά, ψεκάζοντας ένα λεπτό στρώμα νερού στην επιφάνεια του δέρματος. Έπειτα, το ένα δέρμα απλώνεται πάνω στο άλλο, τοποθετούνται σε ένα τραπέζι και καλύπτονται με ένα στεγανό κάλυμμα. Τα δέρματα παραμένουν εκεί για μια νύχτα, για να ενυδατωθούν ομοιόμορφα.
- Μαλάκωμα και στέγνωμα: για να γίνει το δέρμα ακόμη πιο εύκαμπτο, μαλακώνει σε μηχανή. Με μια αυτόματη διαδικασία, το δέρμα



μεταφέρεται με μια κυλιόμενη ταινία ανάμεσα σε πολλά ταλαντευόμενα, επικαλυπτόμενα δάχτυλα. Αυτά χτυπούν το δέρμα εκατοντάδες φορές, από όλες τις πλευρές, καθώς περνά μέσα από τις μηχανές, τεντώνοντας το δέρμα προς όλες τις κατευθύνσεις. Η σύγχρονη μηχανή είναι ικανή να μαλακώσει 300 μεγάλα δέρματα την ώρα και περισσότερα από 500 μικρά δέρματα στον ίδιο χρόνο. Μια άλλη τεχνική για να μαλακώνει το δέρμα είναι αυτή κατά την οποία τα δέρματα τοποθετούνται σε ένα μεγάλο στεγνό τύμπανο και ανακατεύονται από μισή έως οκτώ ώρες, μέχρι να μαλακώσουν όσο πρέπει.

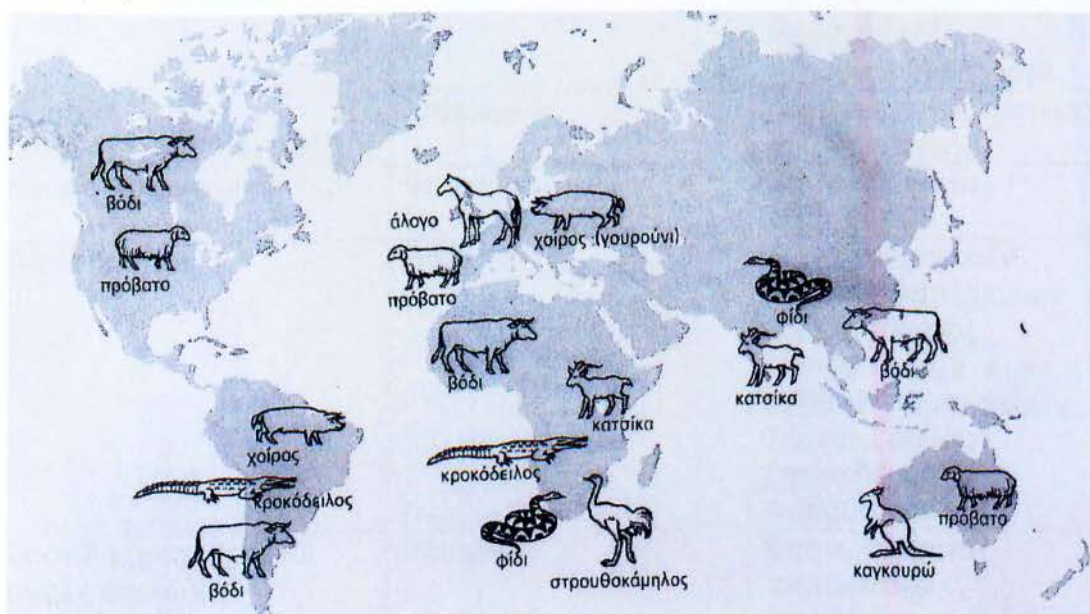
- Εφαρμογή γυαλάδας: επειδή τα δέρματα έχουν φυσικά ελαττώματα και σκισίματα που έχουν δημιουργηθεί κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας, χρειάζονται βελτίωση και οι ατέλειες πρέπει να μειωθούν. Ένα γυαλιστικό μηχάνημα που διαθέτει έναν κύλινδρο από γυαλόχαρτο, λειαίνει το δέρμα. Το γυαλόχαρτο αφήνει μια λεία, απαλή επιφάνεια, που είναι έτοιμη να περάσει κι από άλλες βελτιωτικές κατεργασίες. Το γυάλισμα αφήνει στην επιφάνεια κάποια σκόνη, η οποία πρέπει να αφαιρεθεί με περιστρεφόμενες βούρτσες, με μηχανές εξαγωγής αέρα ή με ηλεκτρικές σκούπες.
- Φινιρίσμα: για να βελτιωθεί η εμφάνιση του δέρματος και να γίνει υλικό πιο εύχρηστο, χρησιμοποιούνται διάφορα φινιρίσματα. Η μόδα χρησιμοποιεί διάφορες διαδικασίες για να δώσει στο τελικό προϊόν τη μοναδική ομορφιά και λειτουργικότητα. Το δέρμα βελτιώνεται ακόμη περισσότερο με κάλυψη της ανώμαλης επιφάνειάς του. Τα υλικά που χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό πρέπει να προσροφώνται ικανοποιητικά στην επιφάνεια του δέρματος και να χαρακτηρίζονται από ελαστικότητα, αντοχή στην τριβή, στο σκίσιμο, στην επίδραση του φωτός, της ζέστης, του κρύου και της υγρασίας.
- Θωράκιση: σε αυτό το στάδιο λαμβάνεται η απόφαση για το αν το δέρμα θα έχει λεία ή μια πιο ανώμαλη υφή και η θωράκιση είναι το τελευταίο βήμα που επηρεάζει την εμφάνισή του. Αν το επιθυμητό αποτέλεσμα είναι μια ανώμαλη επιφάνεια, χρησιμοποιούνται ανάγλυφες πρέσες. Οι μηχανές που αποτελούνται από εγχάρακτους δίσκους μπορούν να αποτυπώσουν στο δέρμα οποιοδήποτε σχέδιο. Γενικά η διαδικασία



φινιρίσματος και θωράκισης διαρκούν 4-5 ημέρες και γίνονται εναλλασσόμενα.

- Ταξινόμηση: τα δέρματα ταξινομούνται ανάλογα με το πάχος, την επιφάνεια και την ομοιομορφία χρώματος, καθώς επίσης και ανάλογα με τον αριθμό των ατελειών της επιφάνειας. Αυτά τα τελικά μέτρα ταξινόμησης θα καθορίσουν την τιμή και τη χρήση του δέρματος.
- Μέτρηση: το δέρμα πωλείται στους σχεδιαστές ενδυμάτων με βάση την περιοχή ή το μέγεθος. Σε αντίθεση με το ύφασμα, το δέρμα έχει ακανόνιστο σχήμα και πρέπει να μετρηθεί με ειδικό μηχάνημα και εκτιμάται το εμβαδόν. Έπειτα, τα μέτρα αποτυπώνονται στην ανώμαλη πλευρά κάθε κομματιού.

Αφού περάσουν και από τα είκοσι αυτά στάδια για περίπου τέσσερις εβδομάδες, τα δέρματα είναι πλέον έτοιμα να παραδοθούν στους σχεδιαστές και να τα μετατρέψουν σε προϊόντα μόδας. [2]



Εικ. 5: Η προέλευση κάθε ζώου πάνω στην υδρόγειο

Παρ' όλο που θεωρητικά είναι δυνατή η κατεργασία οποιουδήποτε δέρματος, στην πράξη χρησιμοποιούνται συνήθως τα δέρματα των βοοειδών, των αιγοπροβάτων, των χοίρων, και σπανιότερα των αλόγων, των καμήλων, των κροκοδείλων, των φιδιών. Δέρματα ζώων, όπως ελεφάντων, ζέβρων, λεοπαρδάλεων και τίγρεων, χαρακτηρίζονται από εξαιρετικά υψηλό κόστος.

**Επιλογή της τεχνικής δέψης ανάλογα με την προέλευση και τη μελλοντική χρήση του δέρματος [7]**

<b>Προέλευση δέρματος</b>	<b>Τεχνική δέψης</b>	<b>Χρήση</b>
Βοοειδή (βόδια/αγελάδες)	Φυτική	Σολοδέρματα, λεία ή κυλινδρικά δέρματα
Βοοειδή (ταύροι/βουβάλια)	Φυτική	Δέρματα για ζώνες, ιπποσκευή, ιμάντες, κ.α. βιομηχανικές χρήσεις
Βοοειδή (μοσχάρια/μικρές αγελάδες)	Φυτική	Επανωδέρματα παπουτσιών, δέρματα στρατιωτικών στολών, αδιάβροχα δέρματα
Βοοειδή (βόδια/αγελάδες)	Χρωμίου	Σολοδέρματα για ελαφριά παπούτσια, παντόφλες, βιομηχανικά δέρματα, δέρματα ιπποσκευής, δέρματα σαγματοποιίας
Βοοειδή (βούβαλοι)	Χρωμίου	Δέρματα ιμάντων, υψηλής αντοχής, ως προς την έλξη, βιομηχανικά δέρματα
Βοοειδή (βούβαλοι/αγελάδες/βόδια)	Στυπτηρίας	Δέρματα σαγματοποιίας και ιπποσκευής
Βοοειδή (μοσχάρια)	Φυτική	Επανωδέρματα παπουτσιών
Αιγοπρόβατα	Φυτική	Δέρματα “μαροκέν” δέρματα επιπλώσεων, φοδραρίσματος παπουτσιών, κ. λ. π., βιβλίων, πορτοφολιών, δέρματα σουέτ, επανωδέρματα παπουτσιών κ. ά
Βοοειδή (μοσχάρια και μικρές αγελάδες)	Χρωμίου	Επανωδέρματα παπουτσιών, λουστραρισμένα ή ματ δέρματα, δέρματα εμπριμέ κ.ά.
Αιγοειδή	Χρωμίου	Επανωδέρματα παπουτσιών (λουστρίνια ή μη)
Αιγοπρόβατα (μικρά)	Χρωμίου	Δέρματα για ρούχα, παντόφλες, γάντια κ. λ. π.
Αιγοπρόβατα (μικρά)	Στυπτηρίας	Δέρματα για γάντια
Πρόβατα	Στυπτηρίας ή χρωμίου	Δέρματα φοδραρίσματος



Πρόβατα	Με λιπαρές ουσίες	Δέρματα για γάντια, σαμουά, μάκτρα, θήκες, ρούχα, και ορθοπεδικά είδη
Μικρά αρνιά	Με φορμαλδεΐδη	Δέρματα για γάντια λευκά, που μπορούν να πλυθούν
Αντιλόπες ζαρκάδια	Με λιπαρές ουσίες χρωμίου στυπτηρίας	Επανωδέρματα παπουτσιών, δέρματα “μαροκέν”, δέρματα γαντιών
Χοίροι και φώκιες, ερπετά και ψάρια	Φυτική ή με συνθετικές δεψικές ύλες	Δέρματα “μαροκέν”, επανωδέρματα παπουτσιών

## 2.2 Ιδιότητες Δέρματος [2]

Ο σκοπός κάθε υφάσματος είναι συγκεκριμένος και μοναδικός. Αυτό οφείλεται στα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες της ίνας, που μπορεί να είναι φυσική ή τεχνητή και έχει κατασκευαστεί σε εργαστήρια. Ωστόσο, στην περίπτωση του δέρματος, το υλικό είναι φυσικό και, εκτός από κάποιες κατεργασίες φινιρίσματος που εφαρμόζονται κατά την επεξεργασία, οι φυσικές ιδιότητες όλων των δερμάτων είναι σχεδόν ίδιες.

Η ομορφιά του δέρματος δεν τονίζει απλώς ένα σχέδιο, αλλά και οι φυσικές του ιδιότητες κάνουν τα τελικά προϊόντα λειτουργικά, όσο και μοντέρνα.

Οι φυσικές ιδιότητες του δέρματος είναι επτά στο σύνολο και είναι οι εξής:

- Ελαστικότητα

Το δέρμα διαθέτει μεγάλη ελαστικότητα. Μπορεί να αντέξει σημαντικό βάρος χωρίς να σκιστεί. Με όλο το τέντωμα που μπορεί να αντέξει το υλικό κατά την αρχική επεξεργασία και, αργότερα, από τους κατασκευαστές υποδημάτων, που συνήθως τεντώνουν πολύ το δέρμα πάνω σε καλαπόδια, η ελαστικότητα παίζει σημαντικό ρόλο.

- Αντοχή στα σκισίματα

Σε σύγκριση με τα υφάσματα, το δέρμα είναι πολύ ανώτερο, όσον αφορά την αντοχή του στα σκισίματα. Στα υφάσματα πρέπει να γίνεται πάντα στρίφωμα,



έτσι ώστε να μην ξεφτίσουν ή σκιστούν. Αντίθετα, στο δέρμα, το στρίφωμα δεν είναι απαραίτητο, ακόμα και στην περίπτωση των κουμπότρυπων ή των σχισμών.

- **Επιμήκυνση**

Το δέρμα μπορεί να επιμηκυνθεί πολύ χωρίς να σπάσει. Η ιδιότητα της επιμήκυνσης μπορεί να ελεγχθεί, όπου χρειάζεται, στη διάρκεια της βυρσοδεψίας και της λίπανσης.

- **Ευκαμψία**

Η ευκαμψία του δέρματος σε διαφορετικές θερμοκρασίες είναι σημαντική. Όταν υποστεί σωστή βυρσοδεψία και συντήρηση, αντέχει συνήθως στα προβλήματα ευθραυστότητας και σκασίματος λόγω κρύου και ζέστης. Επίσης, είναι ιδανικό για τη βροχή.

- **Απορροφητικότητα**

Το δέρμα απορροφά το νερό, καθώς επίσης και την υγρασία του αέρα και την αφαιρεί από άλλα υλικά με τα οποία έρχεται σε επαφή. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τα παπούτσια όπου ο ιδρώτας απορροφάται από τα εσωτερικά υλικά και απλώνεται γρήγορα στα επανωδέρματα για μεγαλύτερη άνεση.

- **Αναπνοή και απομόνωση**

Αν έχετε φορέσει ποτέ πλαστική ή τεχνητή απομίμηση δέρματος, θα έχετε προσέξει ότι σας κάνει να ζεσταίνεστε και να αισθάνεστε άβολα. Ένα δερμάτινο σακάκι, αν φορεθεί σε ψυχρό ή ζεστό κλίμα, προσαρμόζεται στην εξωτερική θερμοκρασία. Το μυστικό βρίσκεται στην απορροφητικότητα και στις ιδιότητες απομόνωσης. Είναι πολύ πορώδες και προσαρμόζεται στις διάφορες κλιματικές συνθήκες.

- **Μόνιμη αποτύπωση**

Όταν το δέρμα τεντώνεται πάνω σε μια φόρμα όπως ένα καλαπόδι, διατηρεί αυτή τη φόρμα, όχι μόνο κατά την περίοδο που βρίσκεται στο καλαπόδι, αλλά και για όσα χρόνια κι αν φορεθεί.

Όλα αυτά κάνουν τα δέρμα ένα μοναδικό υλικό που ξεχωρίζει από τις απομιμήσεις. [2]

## 2.3 Ορολογία

### 2.3.1 ΔΕΡΜΑ

Κατεργασμένο πετσί ζώου, συνήθως μοσχარიού, προβάτου, κατσικιού ή γουρουνιού (rook). Για τα δερμάτινα μπουφάν, πουκάμισα και μπλούζες χρησιμοποιείται συνήθως δέρμα νάπα (γενικός όρος για όλα τα είδη δερμάτων με λεία, κάποιες φορές ελαφρώς γυαλιστερή επιφάνεια) ή δέρμα βελούρ (επιφάνεια με βελούδινη αφή).

Ποτέ μην καθαρίζετε δέρματα με οξέα καθαριστικά και μην τα εκθέτετε σε έντονη ακτινοβολία. Ακόμη δεν πρέπει ποτέ να εκτίθεται υγρό δέρμα προς στέγνωμα σε ζέστη, αλλά αφού προηγουμένως προσαρμοστεί σε κρεμάστρα κατάλληλη για τη διατήρηση του σχήματός του, να τοποθετείται για στέγνωμα σε θερμοκρασία δωματίου. Τα δερμάτινα ενδύματα σιδερώνονται σε θερμοκρασία που προβλέπεται για τα μάλλινα και πάντα εφόσον έχει τοποθετηθεί προηγουμένως κάποιο πανί σιδερώματος επάνω τους. Έχετε ακόμη υπ' όψιν σας ότι από τα καθίσματα αυτοκινήτου- εάν δεν έχουν τοποθετηθεί σε αυτά προστατευτικά καλύμματα, μπορεί λόγω της μεγάλης τριβής και της θερμότητας που αναπτύσσεται κατά την οδήγηση, να ξεβάψει το δερμάτινο ρούχο στα σημεία που πιέζεται στο κάθισμα.

#### *Nubuck (νάμπουκ)*

Χαρακτηριστικό του δέρματος αυτού είναι η βελούδινη επιφάνειά του, η οποία δημιουργείται από προσεχτικό γδάρισμα της πλευράς του δέρματος που έχει τα στίγματα. Η επιφάνεια του δέρματος αποκτά έτσι την λεπτή, βελούδινη υφή του. Το δέρμα nubuck χρησιμοποιείται πρωτίστως για πολυτελή ενδύματα, για παπούτσια και γάντια.

#### *Γυαλιστερό δέρμα αγελάδας*

Αυτό μοιάζει με το προηγούμενο δέρμα, με τη διαφορά ότι το φινίρισμα είναι πιο ματ από το χνούδι. Χρησιμοποιείται συχνά για επανωδέρματα υποδημάτων.



### *Νάπα*

Το αναγνωρίζουμε από τη γυαλιστερή, απαλή ή λίγο ανώμαλη επιφάνεια, η οποία συχνά παρουσιάζει ελαφρά στίγματα. Αυτή η λεπτή δομή της επιφάνειας προέρχεται από το πετσί του ζώου και είναι χαρακτηριστική για τη γνησιότητα και φυσική εμφάνιση του δέρματος. Για το λόγο αυτό κάθε κομμάτι από δέρμα νάπα χαρακτηρίζεται από μοναδικότητα.

Λεκέδες στο δέρμα τις περισσότερες φορές εξαφανίζονται εάν τριφτούν προσεχτικά με τον αφρό ειδικού σαμπουάν για δέρματα. Το δέρμα κατά την παραπάνω διαδικασία δεν κάνει να βραχεί. Μολυβιές από στυλό μπορούν να σβηστούν με κρέμα για δέρματα νάπα ή με ειδικό υγρό καθαρισμού.

### *Swede (σουέτ) ή καστόρι*

Η επιφάνεια του μοιάζει με βελούδο και κατασκευάζεται γυαλίζοντας την κάτω πλευρά του δέρματος.

### *Δέρμα με κόκκους*

Όταν η επάνω επιφάνεια δεν υπόκειται σε κατεργασία για να αλλάξει η εμφάνισή του. Είναι η καλύτερη ποιότητα δέρματος.

### *Διαχωρισμένο δέρμα*

Τα νέα στρώματα που δημιουργούνται μετά από το διαχωρισμό ενός χοντρού δέρματος.

### *Δέρμα αρνιού*

Ένα από τα πιο απαλά και ακριβά δέρματα.

### *Συρρικνωμένο δέρμα αρνιού*

Ένα πιο ανώμαλο δέρμα με περισσότερους κόκκους που επιτυγχάνεται μετά από τη δέψη.

### *“Καταπονημένο” δέρμα*

Ανόμοιος χρωματισμός και σημάδια, που γίνονται κατά τη δέψη και δίνουν στο δέρμα την εντύπωση μεταχειρισμένου.

### *Βαμμένο δέρμα*

Αδιαφανείς βαφικές ουσίες ή άλλα υλικά που εφαρμόζονται στην επιφάνεια του δέρματος.

### *Δέρμα κατσίκι βελούρ (καστόρι κατσίκι)*

Ένα από τα πιο πολυτελή και ντελικάτα δέρματα. Είναι εξαιρετικά λεπτό και απαλό, ξεχωρίζει για την βελουδένια επιφάνειά του και την πυκνή του υφή. Σύγχρονοι μέθοδοι βαφής δίνουν στο δέρμα αυτό ομοιόμορφη και πολύτιμη όψη.

### *Δέρμα chevreaux (σεβρό)*

Το δέρμα chevreaux παράγεται από επεξεργασμένο με χρώμιο δέρμα κατσικιού με λεπτά στίγματα. Λόγω της ιδιαίτερα απαλής και ευχάριστης υφής του ανήκει στα πολυτελέστερα είδη δέρματος. Το δέρμα chevreaux χρησιμοποιείται ιδίως για την κατασκευή πολυτελών γυναικείων και ανδρικών ενδυμάτων.

### *Δέρμα ανιλίνης*

Το δέρμα αυτό έχει φυσική όψη και η νάπα πλευρά του δεν έχει βαφεί ούτε έχει επικαλυφθεί με προστατευτικό στρώμα. Όταν πρέπει να φαίνονται τα χαρακτηριστικά του δέρματος αυτού, τότε χρησιμοποιούνται διάφανες βαφές. Την ωραιότερη εμφάνιση έχει το δέρμα ανιλίνης όταν παρουσιάζει ελαφρά πατίνα και για αυτό το λόγο δεν πρέπει να καθαρίζεται πολύ συχνά. [2][4]

## **2.3.2 Υποκατάστατα του δέρματος ( ΔΕΡΜΑΤΙΝΗ) [3]**

*Τεχνητό δέρμα* είναι ένα ύφασμα που προορίζεται να αντικαταστήσει το δέρμα σε τομείς όπως ταπετσαρίες, είδη ένδυσης και υφάσματα, καθώς και άλλες χρήσεις κατά τις οποίες ένα υλικό με όψη δέρματος είναι απαραίτητο, όταν το πραγματικό υλικό είναι οικονομικά απαγορευτικό ή ακατάλληλο.

### *Ιστορικά και ταπετσαρίες χρήσεις*

Υπήρξε σημαντική ποικιλομορφία στην προετοιμασία αυτών των υλικών. Ένα σύνηθες είδος αποτελείται από ένα φύλλο από τσίπι (φτηνό βαμβακερό ύφασμα) επικαλυμμένο με βρασμένο λινέλαιο (έλαιο από λινάρι) που αναμειγνύεται με



χρωστικές ουσίες μέσω ενός στεγνωτήρα. Αρκετές στρώσεις αυτού του μείγματος απλώνονται ομοιόμορφα, λειαίνονται και συμπιέζονται σε βαμβακερή επιφάνεια περνώντας μεταξύ των μεταλλικών κυλίνδρων. Όταν η επιφάνεια χρειάζεται να διαθέτει γυαλιστερή σμαλτώδη εμφάνιση, εμποτίζεται με ρητινώδες βερνίκι σαν επίστρωση.

Είδη ένδυσης και υφάσματα: χρήσεις

Συχνά χρησιμοποιούνται σε είδη ένδυσης συνθετικά δέρματα, που κατά καιρούς γίνονται από πλαστικό. Το τεχνητό δέρμα διατίθεται στην αγορά με πολλές εμπορικές ονομασίες, συμπεριλαμβανομένων των "δερματίνη" (leatherette), "απομίμηση δέρματος" (faux leather), naugahyde και pleather .

*Πλαστικά δέρματα*

Ο όρος *pleather* (πλαστικό δέρμα) είναι σύνθετη λέξη, προερχόμενη από το δέρμα και το πλαστικό. Το pleather προτιμάται λόγω του χαμηλότερου κόστους. Εκτός από το κόστος, το pleather μπορεί επίσης να προτιμηθεί επειδή είναι ελαφρύτερο από το δέρμα και δεν αποσυντίθεται γρήγορα.

Τα pleathers δεν είναι όλα είναι ίδια. Από πολυουραιθάνη μπορεί να πλυθεί, να γίνει στεγνό καθάρισμα και επιτρέπει τη ροή του αέρα μέσα από το ένδυμα. Από PVC σε αντίθεση, δεν "αναπνέει" και είναι δύσκολο να καθαριστεί. Στο pleather από PVC δεν μπορεί να γίνει στεγνό καθάρισμα, διότι οι διαλύτες καθαρισμού μπορεί να σκληρύνουν το υλικό.

*Vegan leather:* είναι μια τεχνητή εναλλακτική λύση στα παραδοσιακά δέρματα. Μπορεί να επιλεγεί σαν υλικό που έχει διαφορετικές ιδιότητες, αλλά παρόμοια εμφάνιση με το αληθινό δέρμα.

*Απομίμηση δέρματος*

*Poromeric imitation leather:* τα poromeric δέρματα απομίμησης είναι μια ομάδα από συνθετικά υλικά που «αναπνέουν», έχοντας σαν βάση μια πλαστική επικάλυψη (συνήθως πολυουραιθάνη) σε ινώδη στρώση (συνήθως ένα από πολυεστέρα).

Τα *corfam* δέρματα χρησιμοποιούνται σε ορισμένα προϊόντα, π.χ. παπούτσια.



*Koskin*: ένα τεχνητό δέρμα κατασκευασμένο έτσι ώστε η ύφη του να μοιάζει με αυθεντικό δέρμα. Χρησιμοποιείται κυρίως σε τσάντες και πορτοφόλια.

*Δερματίνη*: είναι ένας τύπος τεχνητού δέρματος, που συνήθως γίνονται με την επικάλυψη μιας βάσης υφάσματος με πλαστικό. Το ύφασμα μπορεί να είναι κατασκευασμένο από φυσικές ή συνθετικές ίνες, το οποίο καλύπτεται στη συνέχεια με μία στρώση μαλακού PVC.

Το μειονέκτημά του είναι ότι δεν είναι πορώδες και δεν επιτρέπει στον αέρα να ανανεώνεται. Επίσης είναι πολύ εύφλεκτο προκαλώντας σοβαρές βλάβες στο δέρμα, γιατί λιώνει πιο εύκολα από ένα φυσικό δέρμα. Σαν πλεονέκτημα έχει ότι απαιτεί ελάχιστη συντήρηση σε σχέση με το δέρμα και δεν φθείρεται τόσο εύκολα.

#### *Άλλοι τύποι*

Υπάρχουν πολλά άλλα υλικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εναλλακτικές λύσεις δέρματος. Μερικά από αυτά τα υλικά είναι:

- *Vegetan*
- *Lorica*
- *Birko-Flor*
- *Birkibuc*
- *Βινύλιο, PVC*
- *Kydex– ακρυλικό PVC*
- *Cork leather*
- *Ocean leather*
- *Rexine*

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3**

### **3.1 Αποθήκευση υλικών**

Τα υλικά που χρειάζονται κατά την παραγωγική διαδικασία ενός δερμάτινου ενδύματος διακρίνονται σε α' και β' ύλες. Σαν α' ύλες θεωρούνται τα δέρματα. Β' ύλες θεωρούνται οι βάτες, οι φόδρες, τα κουμπιά, τα φερμουάρ, οι κλωστές κτλ.

Η παραγγελία των δερμάτων γίνεται ανάλογα με τις απαιτήσεις της παραγωγής. Εκτελείται ανά τακτά χρονικά διαστήματα, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η συνεχής ροή των παραγωγικών αναγκών της βιοτεχνίας.

#### **3.1.1 Αποθήκη α' υλών**

Τα δέρματα αποθηκεύονται σε συγκεκριμένο χώρο, ο οποίος βρίσκεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στο τμήμα παραγωγής. Ο χώρος αποθήκευσης πρέπει να είναι στεγνός (χωρίς την πιθανότητα εμφάνισης υγρασίας), σκοτεινός (το φως επηρεάζει αρνητικά το δέρμα), η πρόσβαση να είναι εύκολη. Σε αυτό βοηθάει και η οργάνωση του χώρου με ράφια.

Τα δέρματα, κατά την προμήθειά τους, είναι τυλιγμένα μέσα σε χαρτί, στο οποίο αναγράφονται τα χαρακτηριστικά τους. Είναι ήδη χωρισμένα από τους προμηθευτές:

- Ανά παρτίδα
- Ανά είδος (αρνί, μοσχάρι, κατσίκι, κτλ.)
- Ανά ποιότητα
- Ανά χρώμα

κι έτσι αποθηκεύονται πιο εύκολα. Η ταξινόμησή τους σε διαφορετικά ράφια διευκολύνει στη ροή της παραγωγής να γίνεται ταχύτερα και στον έλεγχο της παραγγελίας αν είναι σωστή.

#### **3.1.2 Αποθήκη β' υλών**

Οι β' ύλες αποθηκεύονται χωριστά. Συνήθως σε κάποια ράφια μέσα στο τμήμα της παραγωγικής διαδικασίας από το οποίο θα χρησιμοποιηθούν. Για παράδειγμα οι



φόδρες και τα θερμοκολλητικά υλικά στο τμήμα κοπής φόδρας. Οι βάτες οι βελόνες, τα φερμουάρ, οι κλωστές και οι ετικέτες στο τμήμα ραφής. Ενώ τα κουμπιά και η καθαρή βενζίνη στο τμήμα τελικού ελέγχου.

### 3.2 Σχεδιασμός και διαβάθμιση

Η γέννηση και η δημιουργία ενός δερμάτινου ενδύματος γίνεται από το σχεδιαστή της βιοτεχνίας ή από εξωτερικό συνεργάτη πατρονίστ. Ακολουθεί την ίδια πορεία με τα υπόλοιπα ενδύματα, δηλαδή:

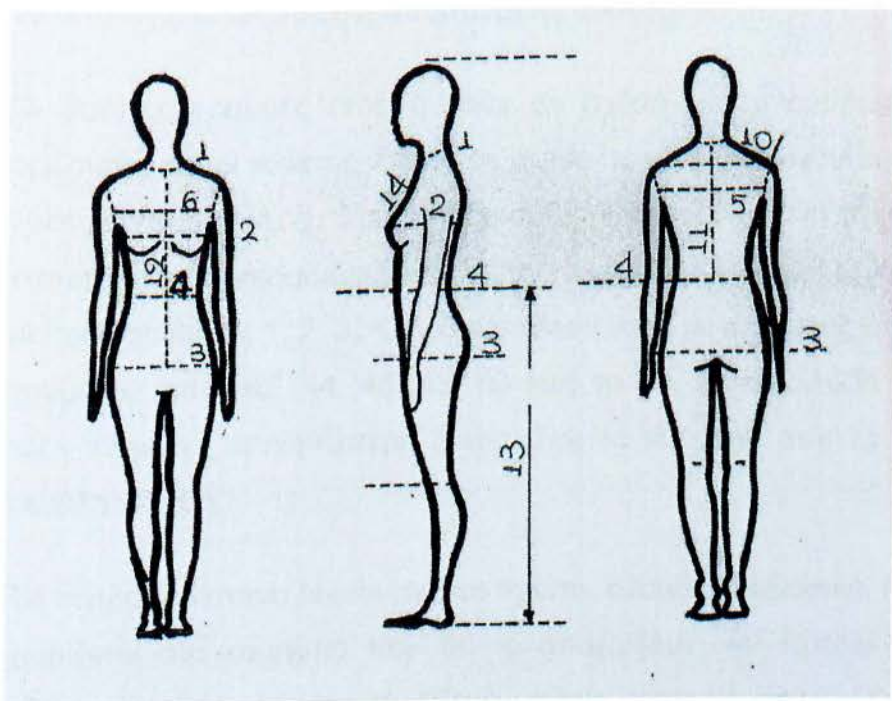
1. Η ιδέα (υπάρχει παντού)
2. αποτύπωση σε χαρτί (σε δισδιάστατη μορφή)
3. μελέτη του σκίτσου εργονομικά και τεχνολογικά
4. αισθητική του ρούχου
5. πρακτικότητα και λειτουργικότητα
6. παράδοση για το πρώτο πατρόν σε πατρονίστ
7. κοπή του δερμάτινου ενδύματος
8. ραφή δείγματος
9. δοκιμή του ρούχου (σε κούκλα ή άνθρωπο)
10. έλεγχος κοπής – ραφής – πατρόν
11. τελική έγκριση μετά από αναδημιουργία (αν χρειάζεται)
12. κοστολόγηση (κατανάλωση δέρματος – κλωστής – κουμπιά – α' και β' ύλες)
13. ποσοστό κέρδους από το εμπορικό τμήμα

Ωστόσο καθοριστικό ρόλο παίζει η ηλικία και η κοινωνικό - οικονομική προέλευση κάθε ανθρώπου. Για παράδειγμα οι νέοι θέλουν πιο μοντέρνα αλλά πιο οικονομικά ρούχα. Οι μεγαλύτεροι πάλι δεν τους ενδιαφέρει τόσο το κόστος, αλλά η γραμμή του ρούχου να είναι πιο κλασική με έμφαση στις λεπτομέρειες. Η επιλογή του χρώματος οφείλεται καθαρά στο προσωπικό γούστο του κάθε ανθρώπου.

Ο σχεδιασμός ενός μοντέλου ξεκινάει από τη σύλληψη της ιδέας και ολοκληρώνεται με την κατασκευή του πατρόν και τη διαβάθμισή του. Το πατρόν είναι το σχέδιο που έχει ως βάση την κατασκευή ενός ενδύματος, είτε αυτό είναι, στην προκειμένη περίπτωση, από δέρμα είτε από ύφασμα. Η κατασκευή αυτή γίνεται με υπολογισμούς, λαμβάνοντας υπόψη τις διαστάσεις του σώματος που

μετριοούνται πάνω στο σώμα, τις διαστάσεις από ειδικούς πίνακες και τις αναλογικές διαστάσεις που προκύπτουν από τις διαστάσεις του σώματος και των πινάκων και υπολογίζονται με τη βοήθεια συγκεκριμένων μαθηματικών τύπων.

Εικ. 6: Πως παίρνουμε μέτρα



#### Οριζόντια

1. περιφέρεια λαιμού
2. περιφέρεια στήθους
3. περιφέρεια γοφών
4. περιφέρεια μέσης
5. φάρδος πλάτης
6. φάρδος θώρακα
7. απόσταση στήθους
8. φάρδος αγκώνα
9. φάρδος καρπού
10. πλάτος ώμου

#### Κάθετα

11. μάκρος τάλιας πίσω
12. μάκρος τάλιας εμπρός
13. μάκρος μέσης – έδαφος
14. κατέβασμα στήθους
15. μάκρος μπράτσου
16. περιφέρεια μασχάλης



Κάθε πατρών διαιρείται σε πολλά κομμάτια. Η διαίρεση αυτή γίνεται με τη βοήθεια κάποιων γραμμών και εξαρτάται από το εκάστοτε πατρών σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα. Στο δε δέρμα τα κομμάτια μπορεί να είναι περισσότερα, ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος κάθε τομαριού. Συχνά παρουσιάζουν ελαττωματικά σημεία ή έχουν ουλές ή ακόμη και τρύπες. Ως εκ τούτου δεν μπορεί να υπολογιστεί ακριβώς η απαιτούμενη ποσότητα.

Οι βασικές γραμμές ενός πατρών σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα είναι οι οριζόντιες και οι κάθετες. Πάνω σε αυτές τις γραμμές γίνονται και οι μετρήσεις για κάθε μέγεθος ρούχου. Ο προσδιορισμός των μεγεθών ανά την υφήλιο διαφέρει. Σε κάποιες χώρες προσδιορίζονται με τα γράμματα XS, S, M, L, XL, σε κάποιες άλλες με τους αριθμούς 1, 2, 3, 4, 5, 6 και αλλού πάλι με αριθμούς που υποδηλώνουν το νούμερο, όπως 42, 44, 46, 48, 50 έως το 60. Στην Ελλάδα συναντώνται και οι τρεις κλίμακες, συνηθέστερη όμως είναι τα νούμερα από το 42 έως το 60 –για μεγάλα μεγέθη.

Το πατρών το οποίο δημιουργείται πρώτο, ονομάζεται βασικό. Μόλις ολοκληρωθεί, χωρίζεται στα κομμάτια που θα το απαρτίζουν. Αν κάποιο κομμάτι πρέπει να αντιγραφεί (π.χ. εξωτερική ζώνη) γίνεται πριν χωριστεί. Ύστερα μαρκάρονται τυχόν διευκρινιστικά σημεία όπως βάθος και μήκος πένσας, κουμπότρυπες, τσέπες, κέντρο πίσω και γιακά, στρίφωμα κτλ.

Σε μια βιοτεχνία δερμάτινων ενδυμάτων δημιουργείται ένα σκληρό, χαρτονένιο πρότυπο με βάση το αρχικό πατρών. Στα κομμάτια του προτύπου αυτού προστίθεται από 1.2 εκατοστά γύρω - γύρω που ονομάζεται περιθώριο ραφής. Για το στρίφωμα το περιθώριο είναι μεγαλύτερο. Πάνω στο πρότυπο από χαρτόνι σημειώνονται όλες οι λεπτομέρειες, από το πόσα κομμάτια αποτελείται το πατρών, το μέγεθος και το όνομά του.

Τα σκληρά πατρών από χαρτόνι εξασφαλίζουν μεγαλύτερη σταθερότητα κατά την κοπή, επιτρέποντας το κόψιμο ενός ευδιάκριτου και καθαρού περιγράμματος. Πάντοτε πρέπει να κατασκευάζεται ένα σκληρό αντίγραφο, διαφορετικά θα χαλάσει γρήγορα με την πολλή χρήση. [1] Αυτό μπορεί να αποτραπεί με τη βοήθεια του υπολογιστή. Υπάρχουν ειδικά σχεδιαστικά προγράμματα για την κατασκευή



πατρών. Μέσω του συστήματος CAD, τα πατρών καταχωρούνται στον υπολογιστή και τροποποιούνται μέσω αυτού, ή ακόμα κατασκευάζονται κατευθείαν εκεί.

#### ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΜΕΓΕΘΩΝ ΜΕ ΜΕΓΕΘΗ ΑΛΛΩΝ ΧΩΡΩΝ

ΑΓΓΛΙΚΑ-ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
ΙΤΑΛΙΚΑ	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
ΓΑΛΛΙΚΑ	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54
ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52

ΕΛΛΗΝΙΚΑ	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
Περιφέρεια στήθους	84	88	92	96	100	104	108	112	116	120
Περιφέρεια θώρακα	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112
Άνοιγμα ώμων/εμπρός	17	17.5	18	18.5	19	19.5	20	20.5	21	21.5
Άνοιγμα ώμων/πίσω	18	18.5	19	19.5	20	20.5	21	21.5	22	22.5
Κατέβασμα στήθους	25	25.5	26	27	27.5	28	28.5	29	29.5	30
Απόσταση στήθους	19 (9.5)	20 (10)	21 (10.5)	22 (11)	23 (11.5)	24 (12)	25 (12.5)	26 (13)	27 (13.5)	28 (14)
Μάκρος μέσης(τάλια)	43	43.5	44	44.5	45	45.5	46	48	49	50
Βάθος πένσας στήθους	6.2	6.4	6.6	6.8	7	8.2	8.4	8.6	8.8	9
Μήκος ώμου	12.4	12.7	13	13.3	13.6	13.9	14.2	14.5	14.8	15
Περιφέρεια μέσης	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100
Περιφέρεια γοφών	92 88	96 92	100 96	104 100	108 104	112 108	116 112	122 120	128 124	134 130
Μάκρος μανικιού	58	58	60	62	62	62	62	62	62	62
Φάρδος μπράτσου	28	29	30	31	32	33	34	34	35	35
Φάρδος μανικιού	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Περιφέρεια λαιμού	34	35	36	37	38	39	40	41	43	44



Η διαβάθμιση είναι η κατασκευή μεγαλύτερων ή μικρότερων μεγεθών με βάση το βασικό μέγεθος. Δηλαδή το πρώτο - βασικό πατρόν που δημιουργείται είναι συνήθως το νούμερο 44, το Μ ή το 3. Τα νούμερα από το 40 έως το 54 είναι η διαβάθμιση του βασικού. Με τη δημιουργία των υπόλοιπων μεγεθών αλλάζουν οι διαστάσεις, όχι όμως και η γενική εικόνα του μοντέλου. Η διαβάθμιση μέσω υπολογιστή γίνεται με τον ίδιο τρόπο που γίνεται και στο χέρι, με τη διαφορά ότι γίνεται αυτόματα. Μια εναλλακτική είναι να υπολογιστούν οι διαστάσεις χωριστά. Οι απαιτούμενες αλλαγές στις διαστάσεις βρίσκονται με τη χρήση των τύπων και του ειδικού πίνακα μέτρων. Με τον τρόπο αυτό τα πατρόν εμφανίζονται στην οθόνη υπό κλίμακα το ένα μέσα στο άλλο κάνοντας πιο εύκολο τον έλεγχο και την πιθανή διόρθωση.

### 3.3 Μέγεθος – Μέτρηση δέρματος [1]

Στην αγγλική γλώσσα γίνεται διαχωρισμός στη δορά ενός μικρού ζώου ως *skin* και στη δορά ενός μεγάλου ζώου ως *hide*. Ορισμένα δέρματα όπως του κασικιού μπορεί να είναι τόσο μικρά όσο 2 τετραγωνικά πόδια για ολόκληρο το τομάρι. Ωστόσο, ολόκληρο το δέρμα μιας αγελάδας μπορεί να είναι τόσο μεγάλο όσο 60 τετραγωνικά πόδια. Στην πραγματικότητα, λόγω του τεράστιου μεγέθους των τομαριών του αλόγου, της αγελάδας και του βουβαλιού, τα περισσότερα βυρσοδεψεία τα κόβουν στη μέση, πριν τα στείλουν στους κατασκευαστές και αναφέρονται σ' αυτά τα μισά τομάρια ως *side leather*.

Το μέγεθος ενός τομαριού συχνά καθορίζει την τιμή και το πόσα κοψίματα (οι ραφές που χρειάζονται για να γίνει ένα ρούχο) θα χρειαστούν στο σχέδιο. Η τιμή ενός ενδύματος μπορεί να μειωθεί με την αύξηση του αριθμού των κοψιμάτων που χρησιμοποιούνται ή να αυξηθεί αν χρησιμοποιηθούν μεγαλύτερα κομμάτια δέρματος με αποτέλεσμα μεγαλύτερη απώλεια μη χρησιμοποιούμενου δέρματος.

Το καθιερωμένο σύστημα μέτρησης είναι το τετραγωνικό πόδι. Αφού τα τομάρια δεν είναι τετράγωνα, αλλά έχουν ακανόνιστο σχήμα, είναι αδύνατον για τα βυρσοδεψεία να μετρήσουν ένα τέλειο τετραγωνικό πόδι. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιούνται μηχανές μέτρησης. Δύο αριθμοί σφραγίζονται στο πίσω μέρος του τομαριών. Συνήθως, ο πρώτος αριθμός είναι πολύ μεγαλύτερος από το δεύτερο σε μέγεθος, ώστε να μπορούν να διαβάζονται ευκολότερα. Ο πρώτος



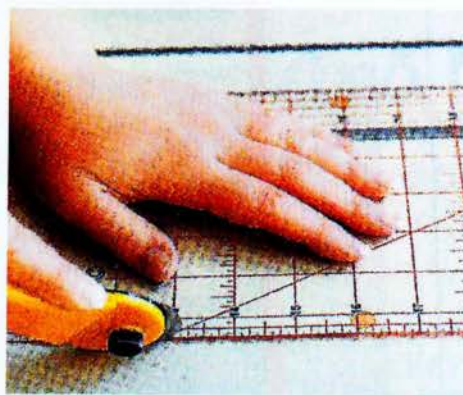
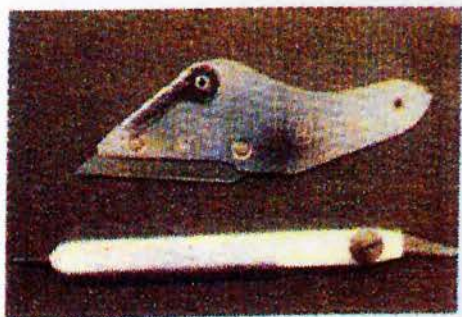
αριθμός είναι τα συνολικά τετραγωνικά πόδια. Ο δεύτερος αριθμός είναι το υπόλοιπο ποσοστό ενός τετραγωνικού ποδιού που αντιπροσωπεύεται από τέταρτα. Για παράδειγμα, ο "51" σημαίνει 5 και 1/4 τετραγωνικά πόδια. Ο "52" είναι 5 και 2/4 τετραγωνικά πόδια, ο "53" είναι 5 και 3/4 τετραγωνικά πόδια.

### 3.4 Κοπή

#### 3.4.1 Κοπή δέρματος

Πριν κοπεί ένα ένδυμα, τα δέρματα που θα χρησιμοποιηθούν πρέπει να ταξινομηθούν, για να εξασφαλιστεί ότι όλα τα κομμάτια είναι παρόμοια, δηλαδή ότι έχουν ίδιο χρώμα και ίδια ή έστω παρόμοια επιφάνεια. Η ταξινόμηση γίνεται διπλώνοντας τα δέρματα κατά μήκος της επιφάνειας και τοποθετώντας το ένα πάνω στο άλλο, αφήνοντας μεταξύ τους κενό 10 εκατοστά περίπου. Με τον τρόπο αυτό και με κατάλληλο φωτισμό ελέγχονται τα δέρματα με μια ματιά και δίνουν μια εικόνα για το πώς θα φαίνονται στο ρούχο.

Λόγω της διαφορετικότητας σε μέγεθος και σε ποιότητα των δερμάτων, τα κομμάτια του μοντέλου κόβονται ένα – ένα, τοποθετώντας ένα κομμάτι πατρόν πάνω σε κάθε δέρμα. Οι κατασκευαστές δερμάτινων ενδυμάτων κόβουν τα δέρματα πάνω σε ειδικούς πάγκους κοπής με μεγάλη επιφάνεια που βρίσκονται σε καλά φωτιζόμενο χώρο. Χρησιμοποιούν ένα κοπίδι ή ένα κοντό μαχαίρι που κόβει καλά. Ιδιαίτερα πρακτική είναι η ροδέλα κοπής. Σε όλα αυτά τα εργαλεία οι λάμες τους μπορούν να αντικατασταθούν όταν στομώσουν.



Εικ. 7 & 8: Εργαλεία & ροδέλα κοπής δέρματος

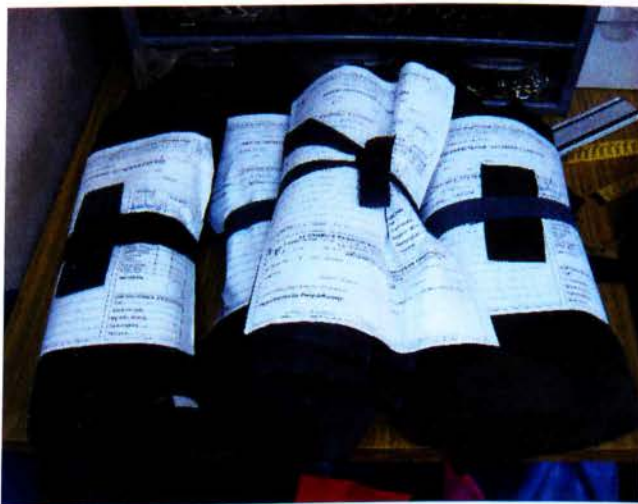




Εικ. 9: Πάγκος εργασίας

Ένας επαγγελματίας κόπτης τοποθετεί κάθε κομμάτι του πατρών στην καλή όψη του δέρματος αποφεύγοντας τις ατέλειες. Όταν πρόκειται για καστόρι προσέχει την φορά του πέλους να είναι προς την ίδια κατεύθυνση σε όλα τα κομμάτια. Κρατάει το πατρών με το ένα χέρι, ενώ κόβει το δέρμα, χρησιμοποιώντας με το άλλο χέρι το εργαλείο κοπής. [1] Με ένα ειδικό ασημένιο μολύβι μαρκάρει τις πένσες και όποια άλλη πληροφορία χρειάζεται.

Κάθε κομμάτι που κόβεται, τοποθετείται στην άκρη. Αμέσως γυρίζεται ανάποδα το πρότυπο από χαρτόνι και κόβεται και το αντίστοιχο της άλλης πλευράς. Μια εναλλακτική είναι να κοπούν πρώτα τα κομμάτια της μιας πλευράς και μετά όλα τα αντίστοιχα της άλλης πλευράς. Στη συνέχεια, τα κομμάτια ταιριάζονται σε ζεύγη, τοποθετώντας την καλή τους όψη αντικριστά, τυλίγονται και δένονται όλα μαζί μέχρι να έρθει η στιγμή να ραφτούν.



Εικ. 10: Μοντέλα κομμένα πριν τη ραφή

Η εξέλιξη αφορά και τη διαδικασία της κοπής. Μέσω του συστήματος CAD η κοπή μπορεί να γίνει αυτόματα, απευθείας μετά τη σχεδίαση, ρυθμίζοντας προηγουμένως τις τεχνικές προδιαγραφές. Παρόλα αυτά ακόμη και μέσω υπολογιστή τα κομμάτια του πατρών κόβονται ένα – ένα, λόγω της ιδιαιτερότητας του δέρματος.



Εικ. 11: Αυτόματα συστήματα κοπής

Τα βασικά μέρη του ενδύματος πρέπει να κόβονται με τις κάθετες διαστάσεις τους κατά μήκος του δέρματος. Λαμβάνοντας υπόψη ότι το δέρμα έχει λιγότερη ελαστικότητα καθέτως απ' ότι οριζοντίως, τα αντικριστά κομμάτια κόβονται με την ίδια κατεύθυνση. Τα μικρότερα κομμάτια μπορούν να τοποθετηθούν είτε κάθετα είτε οριζόντια πάνω στο δέρμα για να αξιοποιηθεί όσον το δυνατόν περισσότερο. Οι περιοχές μεταξύ κοιλιάς και ποδιών είναι β' ποιότητας και έχουν περισσότερες ζάρες. Επίσης αυτές οι περιοχές του δέρματος δεν πρέπει να τοποθετούνται σε σημεία του ρούχου που τεντώνονται ή εκεί που θα φαίνονται. Μπορούν όμως να χρησιμοποιηθούν σε μικρότερα κομμάτια, που βρίσκονται σε εσωτερικά.

Το τέντωμα ενός δέρματος δεν βοηθάει στην εξοικονόμησή του, γιατί επανέρχεται στο αρχικό του σχήμα. Κατά συνέπεια, δεν θα ταιριάζουν εύκολα μεταξύ τους τα



κομμάτια του μοντέλου. Το αποτέλεσμα θα είναι ένα κακοραμμένο ένδυμα με καθόλου καλή εφαρμογή.

### 3.4.2 Κοπή φόδρας

Όλα τα δερμάτινα ενδύματα επενδύονται με φόδρα για καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα και για να είναι απαλότερη η υφή τους στο ανθρώπινο σώμα. Επιπλέον με τη χρήση της φόδρας καλύπτονται τυχόν ατέλειες του δέρματος στην εσωτερική του όψη.

Μόλις κοπούν όλα τα κομμάτια από δέρμα, στέλνονται στο τμήμα κοπής φόδρας. Κάποια μέρη του μοντέλου, που χρειάζεται, θα ενισχυθούν με θερμοκολλητικό υλικό. Έχει γίνει ο διαχωρισμός των κομματιών αυτών από την κοπή τους και έτσι η ενίσχυση είναι το πρώτο που λαμβάνει χώρα πριν την κοπή της φόδρας. Για παράδειγμα ο γιακάς, το πέτο, οι μόστρες, η ζώνη, τα μανίκια (μανσέτες), η πατιλέτα, τα καπάκια τσέπης, το διακοσμητικό σκίσιμο. Το θερμοκολλητικό υλικό εφαρμόζεται με τη βοήθεια πρέσας ή σιδερώνεται με το χέρι. Με το χέρι είναι χρονοβόρο, για το λόγο αυτό οι περισσότερες βιοτεχνίες χρησιμοποιούν πρέσες.



Εικ. 12: Σωστή τοποθέτηση για ενίσχυση



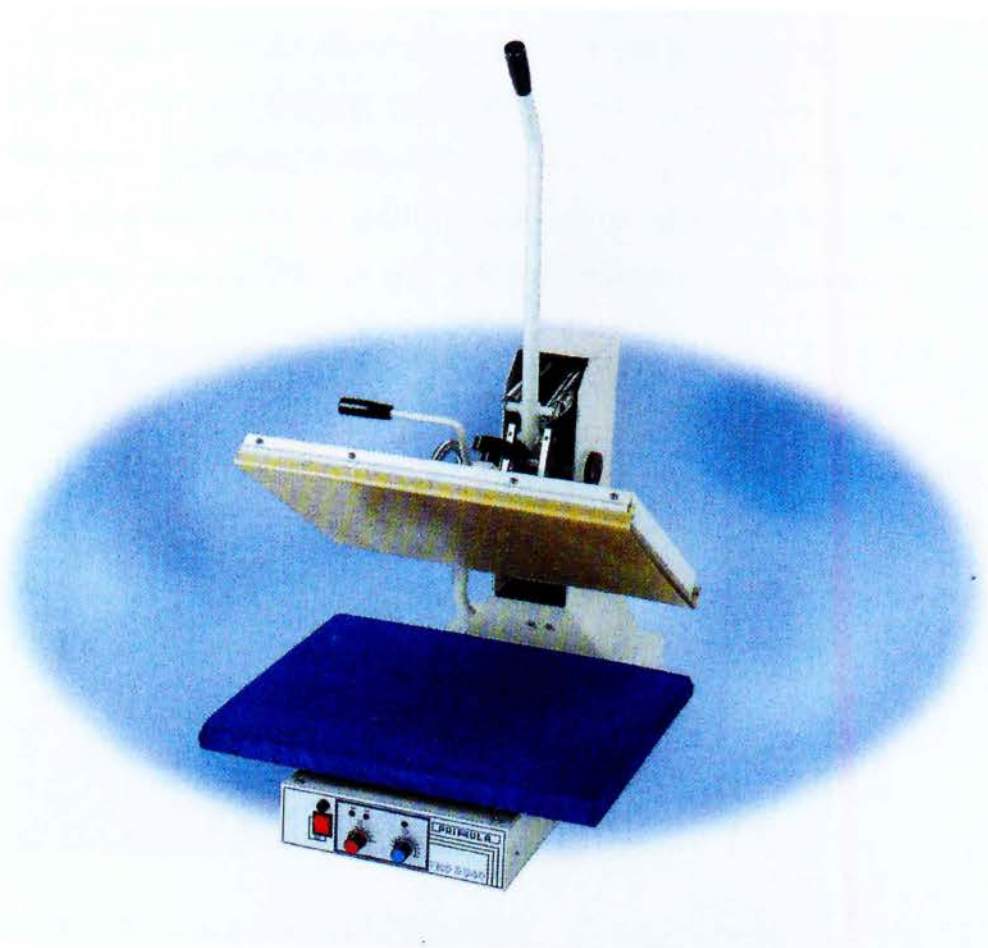
Εικ. 13: Θερμοκολλητικά υλικά



Εικ. 14: Ενίσχυση σε ένα συγκεκριμένο σημείο



Εικ. 15: Πρέσα χειρός



#### *Τεχνικά Χαρακτηριστικά*

*Επιφάνεια εργασίας: 50 x 40 cm*

*Ισχύς θέρμανσης: 2 KW*

*Παροχή ρεύματος: 230V – 1ph. – 50Hz*

*Χειροκίνητο κλείσιμο και άνοιγμα της πάνω πλάκας μέσω λεβιέ.*

*Με βομβητή για την ειδοποίηση του τέλους χρόνου εργασίας.*

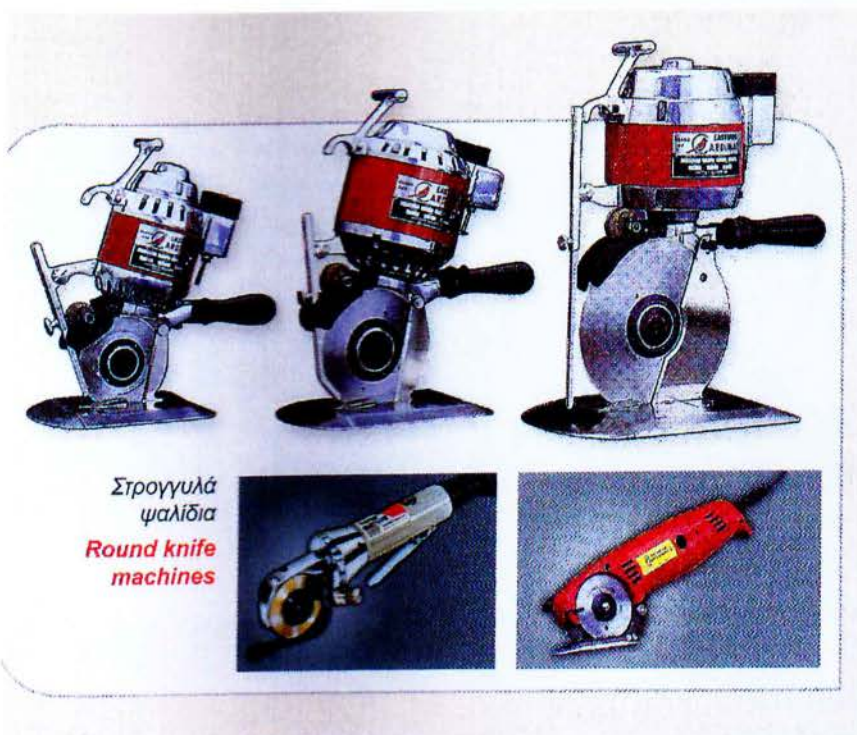
*Με ηλεκτρονικό θερμοστάτη 0 – 200°C και χρονοδιακόπτη 0 – 60 sec.*

Πάνω στην πλάκα της πρέσας γίνεται σωστή τοποθέτηση, έτσι ώστε η φύρα να είναι όσο το δυνατόν πιο λίγη. Το θερμοκολλητικό υλικό στρώνεται πάνω στην ανάποδη πλευρά των κομματιών του δέρματος και ρυθμίζεται η ανάλογη θερμοκρασία για το πρεσάρισμα.

Το πατρόν της φόδρας δημιουργείται με βάση το πατρόν του μοντέλου για δέρμα περιέχοντας επιπλέον τον απαραίτητο αέρα για άνεση (περίπου 2 - 3 εκατοστά, ανάλογα με το σχέδιο). Ο πάγκος εργασίας για τη φόδρα είναι σε φωτεινό μέρος. Κατά την κοπή της φόδρας χρησιμοποιούνται τα εξής: σαπούνι σημαδέματος και εναλλακτικά καρφίτσες ή ειδικό βαρίδι. Βάση της παραγγελίας, κόβεται η ανάλογη ποσότητα φόδρας είτε με ψαλίδι χειρός είτε με ηλεκτρικό, προσέχοντας πάντα την κατεύθυνση του σχεδίου. Τα είδη φόδρας επιλέγονται ανάλογα με το μοντέλο.



Εικ. 16 & 17: Ηλεκτρικά ψαλίδια κοπής





### 3.5 Ραφή

Η συνένωση των κομματιών ενός ενδύματος γίνεται μέσω των ραφών. Η ραφή είναι ο τρόπος που ενώνει δύο ή περισσότερα κομμάτια δέρματος.

Οι ραπτομηχανές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ενδυμάτων από δέρμα είναι μεγαλύτερης ισχύος, έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στο πάχος και το βάρος του συγκεκριμένου υλικού.

Εικ. 18: Ραπτομηχανή για δέρματα



Τεχνικά χαρακτηριστικά

Μέγιστη ταχύτητα ραφής: 2000 r.p.m. (στροφές στο λεπτό)

Μήκος βελονιάς: 0 - 10 mm

Βασική πλάκα βελόνας: 35 mm

Ποδαράκι πίεσης: κινούμενο ποδαράκι πίεσης

Με το χέρι: 8 mm

Ανύψωση στο ποδαράκι πίεσης με το γόνατο: 14 mm

Ανύψωση του οδηγού νήματος: επιφάνεια κύλισης λήψης

Ανύψωση και πτώση (σαν χτύπημα): 71.5 mm

Βελόνα: DP X 17 22 # - 24 #

Τροφοδότης: μονή σειρά

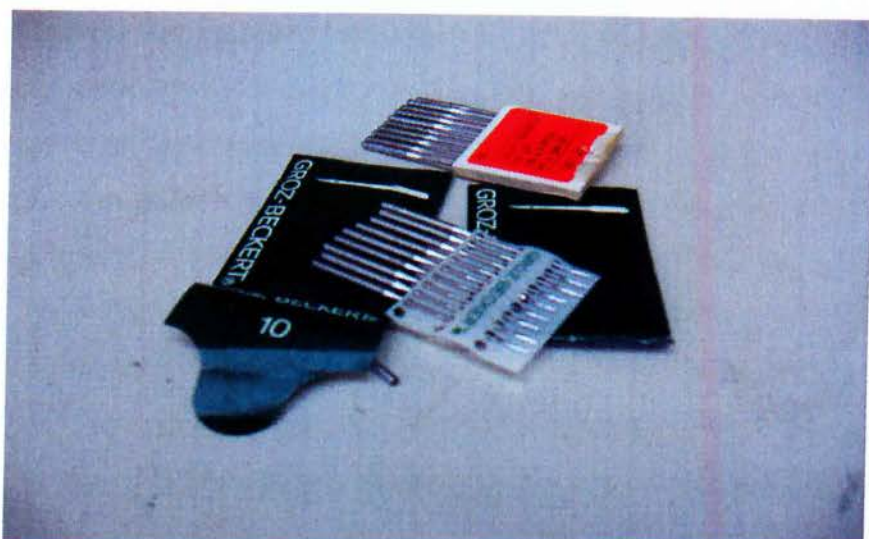
Θηλιά (πλατινάκι): συσκευή για το διάστημα κοπής

Λάδωμα: χειρονακτικό

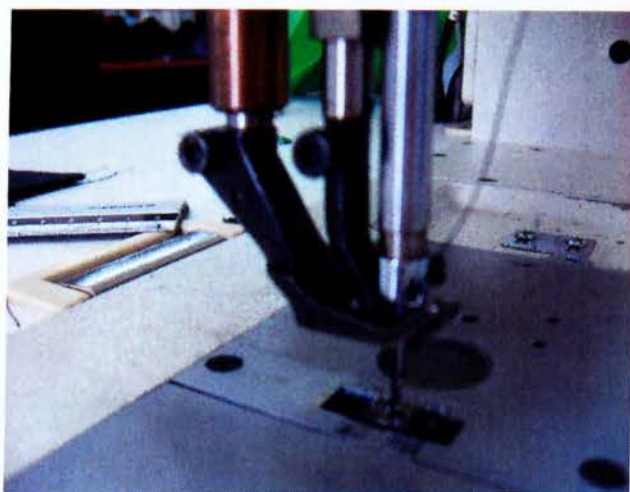
Κινητήρας (μοτέρ): μοτέρ ρυθμιζόμενης ταχύτητας

Οι κλωστές που χρησιμοποιούνται είναι κυρίως τρίκλωνες ακρυλικές. Η πλάκα της γαζωτικής μηχανής είναι λεία χωρίς δοντάκια, για την αποφυγή γδαρσίματος στο δέρμα. Το ποδαράκι που χρησιμοποιείται είναι κλασικό, αλλά με πιο δυνατή άσκηση πίεσης. Το μήκος γαζιού δεν θα πρέπει να είναι μικρότερο από 2.5 χιλιοστά και μεγαλύτερο από 4.5 χιλιοστά, δηλαδή περίπου 8 – 10 βελονιές ανά ίντσα (1 ίντσα = 2.54 εκατοστά). Λιγότερες βελονιές θα έχουν ως αποτέλεσμα το σκίσιμο του προς ραφή υλικού. Η κατάλληλη βελόνα για τη γαζωτική μηχανή είναι αυτή με τρεις αιχμές ή με μύτη διαμαντιού, μεγέθους 16 ή 18, 9 ή 10, αλλά αυτό εξαρτάται από την μάρκα της βελόνας. [1] Με τη βελόνα αυτή μπορούν να ραφτούν όσα κομμάτια δέρματος απαιτεί το σχέδιο, χωρίς να υπάρξει κάποιο πρόβλημα. Με τρεις αιχμές είναι και η βελόνα χειρός για το ράψιμο των κουμπιών αργότερα.





Εικ. 19: Βελόνες ραπτομηχανής για δέρματα

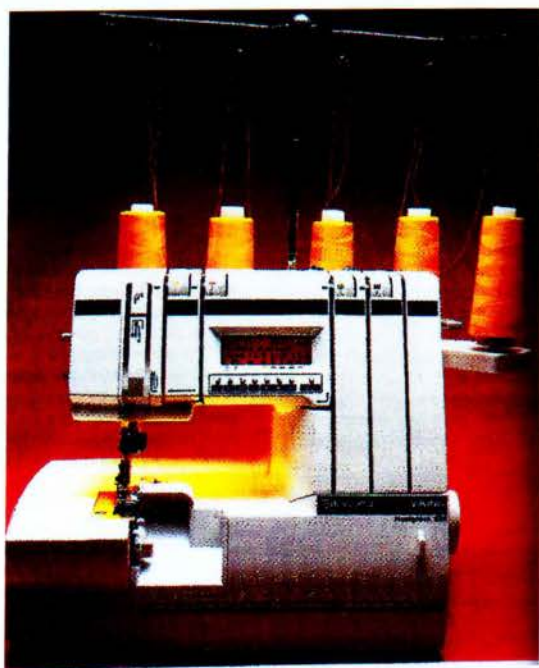


Εικ. 20: Ποδαράκι μηχανής



Εικ. 21: Κλωστές ραψίματος

Μετά τη δημιουργία του γαζιού, τα περιθώρια ραφής ανοίγονται. Με τη βοήθεια μια βενζινόκολλας, ενός πινέλου ή ρολού και ενός σφυριού κολλιούνται πάνω στο σώμα του μοντέλου. Η συναρμολόγηση ενός ρούχου από δέρμα ακολουθεί την ίδια πορεία με τα υπόλοιπα ενδύματα από ύφασμα, με τη διαφορά ότι οι άκρες των δερμάτων δεν χρειάζονται απαραίτητα φινίρισμα, αφού, αντίθετα με το ύφασμα δεν ξηλώνονται (ξεφτίζουν). Η φόδρα περνάει από τον κοπτοράπτη στα σημεία ένωσής της. Στο σημείο αυτό προστίθενται οι ετικέτες που αναγράφουν την φίρμα της βιοτεχνίας, το μέγεθος και τα σύμβολα φροντίδας του ρούχου. Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι διαδικασίες γίνεται η συνένωση της φόδρας με το δέρμα.

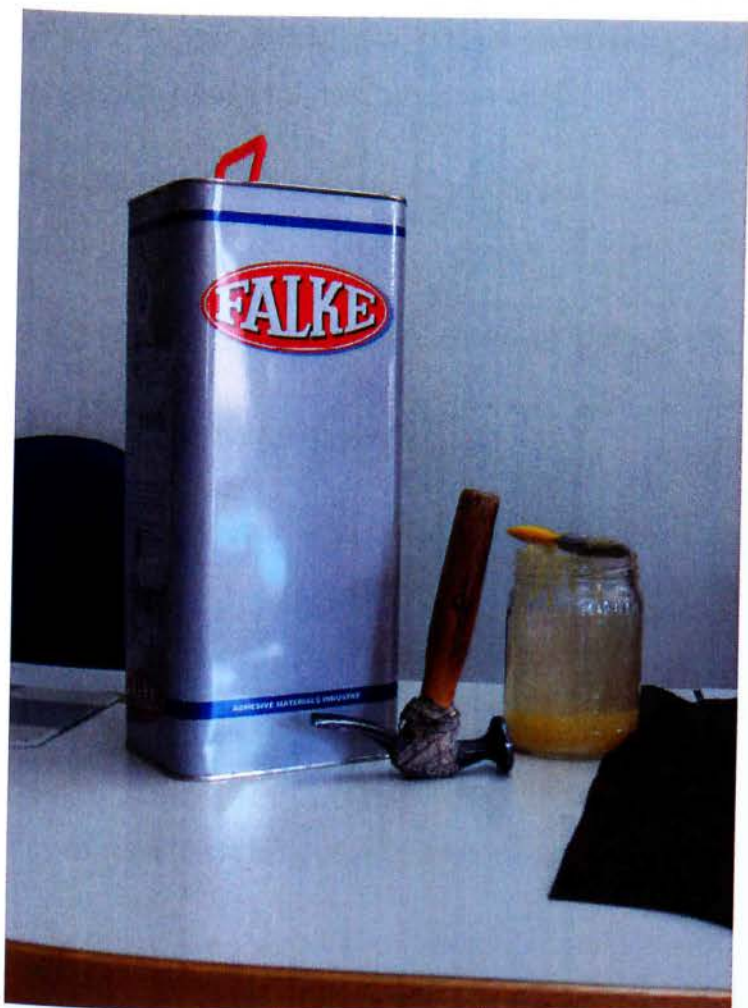


Εικ. 22: Κοπτοράπτης



Εικ. 23 & 24: Άνοιγμα και κόλλημα ραφής





Εικ. 25: Κόλλα και σφυρί για τις ραφές

Παρόλο που δεν υπάρχουν πολλές επιλογές καρικώματος, υπάρχουν αρκετές επιλογές ραφών. Τα τρία συνηθέστερα είδη ραφής περιλαμβάνουν την ανοιχτή και κολλημένη, την ψευτοραμπαταρισμένη επίπεδη ραφή και τη ραφή με πτυχές.

### 3.5.1 Ανοιχτή και κολλημένη ραφή [1]

Βήμα 1<sup>ο</sup>: γαζώνεται η ραφή. Αν είναι κυρτή, ψαλιδίζεται το περιθώριο της ραφής(κόντρες) όχι περισσότερο από 0.3 εκατοστά από τη γαζώματος. Αν ψαλιδιστεί περισσότερο το ένδυμα μπορεί να σκιστεί, όταν φορεθεί. Ραφές που δεν δέχονται πίεση, όπως γιακάδες και καπάκια τσεπών, μπορούν να ψαλιδιστούν περισσότερο.

Βήμα 2<sup>ο</sup>: χρησιμοποιώντας ένα μικρό πινέλο, αλείφεται με κόλλα το περιθώριο της ραφής και ανοίγεται, πιέζοντάς το καλά.

Βήμα 3<sup>ο</sup>: ανοίγονται οι ραφές πιέζοντας με ένα ρολό, μέχρι να γίνουν επίπεδες και λείες.

### **3.5.2 Ψευτοραμπαταρισμένη επίπεδη ραφή [1]**

Βήμα 1<sup>ο</sup>: γαζώνεται η ραφή.

Βήμα 2<sup>ο</sup>: πιέζονται τα περιθώρια των ραφών προς τη μία πλευρά και γαζώνεται με πλακοραφή. Στο σημείο αυτό, μπορούν να γαζωθούν τα άκρα ή να γαζωθούν με καπακωτή ραφή ή και με τριπλή πλακοραφή. Οι ραφές με διπλό και τριπλό γαζί ψαλιδίζονται όταν ενωθούν, για να μειωθεί ο όγκος. Συχνά γίνεται στα ακριβότερα ενδύματα.

Για το σωστό ψαλίδισμα των ραφών:

- α. γαζώνεται η ραφή,
- β. πιέζεται το περιθώριο ραφής στη μία πλευρά,
- γ. γίνεται το πρώτο γάζωμα της άκρης,
- δ. ψαλιδίζεται το πάνω περιθώριο της ραφής κατά 1/4 της ίντσας (0,6 εκατοστά),
- ε. γίνεται το δεύτερο γάζωμα της άκρης για να δημιουργηθεί το εφέ του διπλού γαζιού (ή ένα τρίτο για τη δημιουργία του εφέ του τριπλού γαζιού).

### **3.5.3 Ραφή με πτυχές [1]**

Βήμα 1<sup>ο</sup>: γίνεται μια ραφή με ίσιες άκρες. Η άκρη μπορεί να κοπεί δαντελωτά για ένα διακοσμητικό αποτέλεσμα. Κολλιέται η ανάποδη όψη με ταινία στην άκρη για να αποτραπεί το τέντωμα ενώ γαζώνεται. Για μία μόνο γαζωμένη πτυχή το περιθώριο ραφής είναι 1/4 της ίντσας (0.6 εκατοστά), έτσι ώστε να δημιουργηθεί ένα εφέ γαζωμένων άκρων. Για μια πτυχή με καπακωτή ραφή το περιθώριο ραφής είναι 1/2 της ίντσας (1.27 εκατοστά).

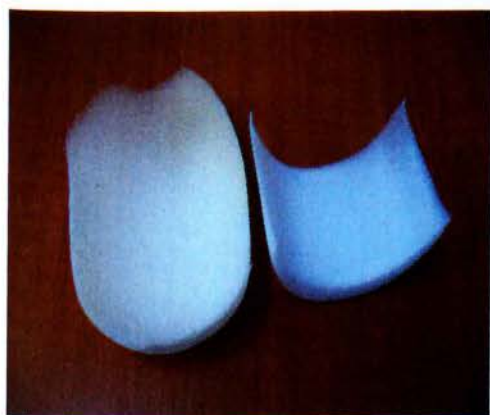


Βήμα 2<sup>ο</sup>: διπλώνεται η μια ραφή πάνω στην άλλη.

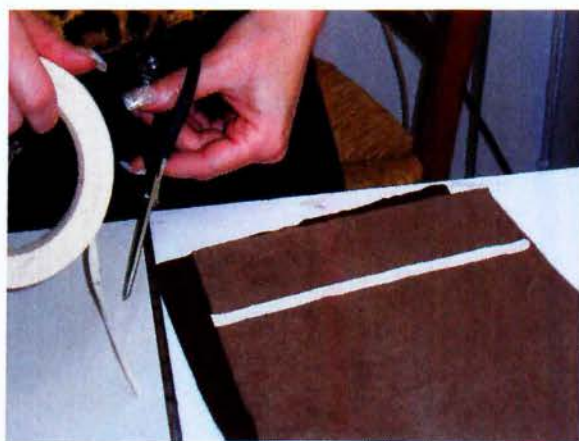
Βήμα 3<sup>ο</sup>: γαζώνεται με πλακοραφή στο 1/8 της ίντσας (0.3 εκατοστά) από την ακατέργαστη άκρη.

Λόγω της ιδιότητας του δέρματος δεν γίνεται κουμπότρυπα όπως στο ύφασμα, γιατί ξεχειλώνει και σκίζεται. Η κουμπότρυπα ενισχύεται με έξτρα κομματάκι δέρματος, προκειμένου να έχει μεγαλύτερη αντοχή και να διατηρηθεί το σχήμα της.

Κατά την διάρκεια του ραψίματος, ανάλογα με το είδος του ρούχου, χρησιμοποιούνται κάποια βασικά αναλώσιμα υλικά όπως το φερμουάρ, οι βάτες, οι αγκράφες και η κολλητική ταινία ενίσχυσης. Η ταινία αυτή τοποθετείται πριν τις ραφές και χρησιμοποιείται στα μπροστινά ανοίγματα, στη μέση, στα φερμουάρ, στις μανσέτες, στα ανοίγματα και τα καπάκια των τσεπών, στους γιακάδες ή σε οποιοδήποτε άλλο σημείο χρειάζεται υποστήριξη.



Εικ. 26 : Βάτες



Εικ. 27 : Ταινία ενίσχυσης

### 3.6 Τελικός – Ποιοτικός Έλεγχος

Καθ' όλη τη διάρκεια της παραγωγής πραγματοποιούνται ενδιάμεσοι έλεγχοι από τον αντίστοιχο υπεύθυνο του τμήματος ώστε να διασφαλίζεται η παραγωγή σύμφωνα με τις τεχνικές προδιαγραφές του κάθε μοντέλου. Προερχόμενο το ένδυμα από το ραφείο, απαιτούνται κάποιες εργασίες ακόμη πριν φτάσει στα χέρια του καταναλωτή. Ο υπεύθυνος τελικού ελέγχου παραλαμβάνοντας το ρούχο ελέγχει παράλληλα για:

- ατέλειες του δέρματος
- σφάλματα κοπής
- σφάλματα ραφής
- σφάλματα στο σίδερο
- χρωματική αστοχία
- αστοχία μερών
- φόδρα – βάτα

Τα ενδύματα κατά την τελική φάση της επεξεργασίας τους φινίρονται, τοποθετούνται τα κουμπιά και σιδερώνονται.

Οι έλεγχοι κατά κύριο λόγο γίνονται με το μάτι. Σε περίπτωση που επισημανθούν κάποιες ατέλειες, αυτές διορθώνονται επί τόπου και το δερμάτινο επανελέγχεται. Αν είναι κάτι που δεν μπορεί να διορθωθεί στο τμήμα τελικού ελέγχου, επιστρέφει στο τμήμα κοπής ή ραφής και αναδημιουργείται.



Εικ. 28:

Ψαλίδι καθαρίσματος, βελόνα, δακτυλήθρα, πένσα-τρυπητήρι, ασημομόλυβο

Ξεκινώντας τον τελικό έλεγχο, κόβονται οι κλωστές που περισσεύουν με το ψαλιδάκι καθαρίσματος. Το προνόμιο αυτού του ψαλιδιού είναι η μεγάλη παραγωγικότητα στην κοπή κλωστών, π.χ. κατά τον τελικό έλεγχο και το ξήλωμα. Στη συνέχεια ανοίγονται οι κουμπότρυπες με το ειδικό βελάκι. Είναι ιδιαίτερα



χρήσιμο στην κοπή κουμπότρυπων, που φτιάχτηκαν με μηχανή. [8] Γίνεται επιλογή του κουμπιού, ανάλογα με το μοντέλο. Κουμπιά ντυμένα με δέρμα (με χρήση μήτρας) δεν αποτελούν μόνο λύση ανάγκης, αλλά καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα.

Υπάρχουν διάφορα είδη κουμπιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ρούχα από ύφασμα, όπως από ξύλο, πορσελάνη, κορόζο, γυαλί, πέτρα, κέρατο, μέταλλο (τρουκς), συνθετικά υλικά και τύπου δερμάτινα. Τα κουμπιά έχουν πάψει προ πολλού να αποτελούν μέσω κουμπώματος, έχοντας πλέον επιβληθεί και σαν διακοσμητικά στοιχεία, δίνοντας έτσι μια καθοριστική πινελιά σε κάθε μοντέλο.



Εικ. 29: Κουμπομηχανή

Ωστόσο ορισμένα είδη κουμπιών, -το ίδιο ισχύει και για τα πλαστικά φερμουάρ- κατά τη διάρκεια του καθαρισμού του ενδύματος με διαλυτικά, λιώνουν, κολλούν πάνω στο δέρμα και το καταστρέφουν. Ανεξάρτητα, όμως, από το υλικό του κουμπιού, πάντα χρειάζεται ένα μικρό κουμπάκι στο εσωτερικό που ράβεται το κουμπί. Η χρήση του είναι απαραίτητη λόγω της πίεσης που ασκείται στο δέρμα κατά το κούμπωμα κι έτσι δεν σκίζεται. Σε κάποιες περιπτώσεις εξυπηρετεί και η χρήση κουμπομηχανής.



Εικ. 30 & 31: Μήτρα για ντύσιμο κουμπιών

Επίσης υπάρχει μια πένσα – τρυπητήρι για το άνοιγμα τρύπας είτε στη ζώνη ή για την τοποθέτηση μεταλλικών κουμπιών (τρουκς). [8]

Για τον καθαρισμό των υπολειμμάτων της βενζινόκολλας και του σημαδέματος του ασημομόλυβου χρησιμοποιείται καθαρή βενζίνη. Με ένα μαλακό πανί καθαρίζονται λεπτομερώς οι λερωμένες επιφάνειες του δέρματος.



Εικόνες 32 & 33: Μήτρα κουμπιών και μήτρα για τρουκς



Το στρίψωμα γίνεται με τη βενζινόκολλα και δημιουργείται κυρίως κατά τη διάρκεια της ραφής του ρούχου, αν πρόκειται για πανωφόρι, από τη γαζώτρια. Στο παντελόνι ή τη φούστα, η εργασία γίνεται στο τμήμα τελικού ελέγχου, γιατί στο δερμάτινο ένδυμα δεν είναι πρακτικά και αισθητικά αποδεκτό να φαίνεται γαζί στο τελείωμα.

Γενικότερα οι κόλλες που χρησιμοποιούνται κατά την κατασκευή του ενδύματος από δέρμα, θα πρέπει είτε να διαλύονται τελείως είτε καθόλου, όταν έρχονται σε επαφή με τα διαλυτικά καθαρισμού.

Μετά την ολοκλήρωση όλων των παραπάνω διαδικασιών, το ένδυμα είναι έτοιμο για σιδέρωμα. Το σιδέρωμα των δερμάτινων ενδυμάτων γίνεται με σίδερο χωρίς ατμό και με μέτρια προς χαμηλή θερμοκρασία σε σχέση με τα υπόλοιπα υφάσματα. Κατά κύριο λόγο χρησιμοποιείται φόδρα για διευκόλυνση του σιδερώματος και αποσκοπεί στη διατήρηση του δέρματος αναλλοίωτο (αποφεύγοντας τυχόν κάψιμο και σκιάς στο χρώμα). Ειδικά για το καστόρι, το σιδέρωμα ακολουθεί αυστηρά τη φορά του πέλους, για να αποφεύγονται οι γυαλάδες. Τα δέρματα σε ανοιχτόχρωμες αποχρώσεις είναι ακόμα πιο ευαίσθητα στο σιδέρωμα. Για την αποφυγή τσακίσεων στα δύσκολα σημεία γίνεται χρήση του μπράτσου για μανίκια. Σε κάποιες ειδικές περιπτώσεις χρησιμοποιείται η κούκλα φορμαρίσματος.



Εικ. 34: Κούκλα φορμαρίσματος

Εικ. 35: Ηλεκτρικό σίδερο χωρίς ατμό



Χειρολαβή: Βακελίτης

Αντίσταση: 900W – 230V

Πλάκα: 200 x 115 mm

Βάρος: 1,6 Kg

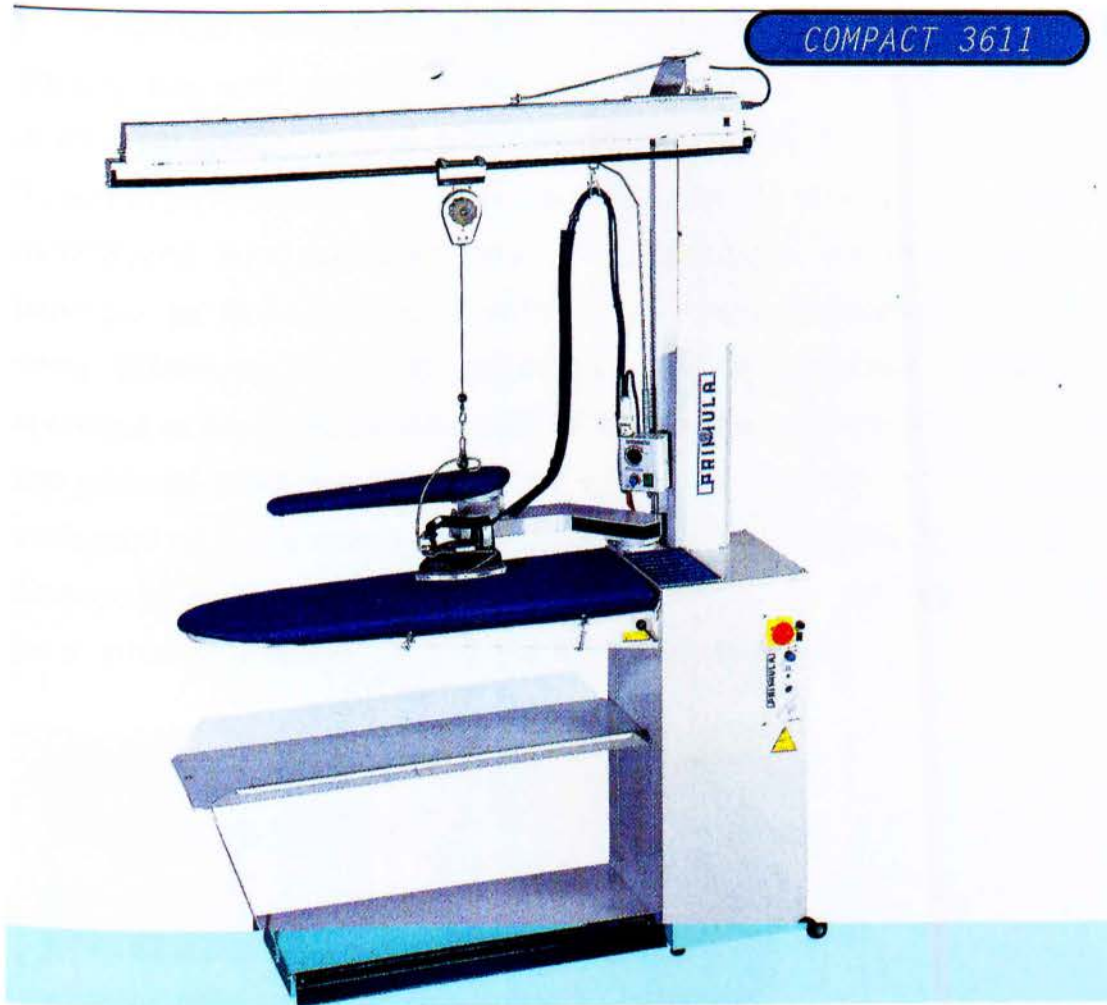
Αξεσουάρ: Κάλυμμα μόνωσης



Εικ. 36: Σιδέρωμα δερμάτινου ενδύματος με τη χρήση φόδρας



Εικ. 37: Σιδερώστρα με μπράτσο για μανίκια



#### Τεχνικά Χαρακτηριστικά

Επιφάνεια εργασίας: 110 x 38 cm

Σταθερό ύψος: 85 cm

Ισχύς θέρμανσης: 1 KW

Ισχύς απορρόφησης: 0,35HP / 230V – 1ph. - 50/60Hz

Λειτουργίες: Πλήρως ηλεκτρονικά ελεγχόμενες μέσω πλακέτας

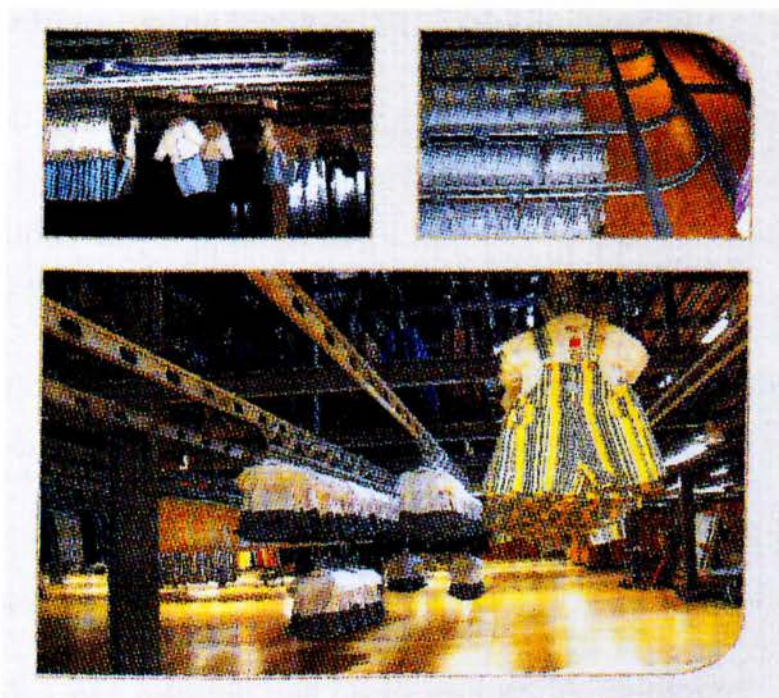
Κατανάλωση ρεύματος: σύστημα οικονομίας έως και 40% - πατέντα PRIMULA

Πεντάλ ποδιού: χαμηλή τάση ασφαλείας 24V

Ρυθμιζόμενη απορρόφηση εξίσου δυνατή σε όλη την επιφάνεια εργασίας.

### 3.7 Αποθήκευση – Συσκευασία

Η συσκευασία του δερμάτινου ενδύματος έχει ως σκοπό την εξασφάλιση της φόρμας του κατά την αποθήκευση. Τα ρούχα συσκευάζονται ανάλογα με το μοντέλο, το χρώμα, το τύπο του δέρματος, το μέγεθος. Στο τμήμα φινιρίσματος τα περισσότερα ενδύματα τοποθετούνται σε κρεμάστρες ανάλογα με το μέγεθος που αναγράφεται στο εσωτερικό τους. Οι κρεμάστρες τοποθετούνται σε ειδικά καρότσια, με τη βοήθεια των οποίων τα ενδύματα μεταφέρονται στην αποθήκη όπου βρίσκονται τα τελικά προϊόντα. Σε κάθε δερμάτινο ένδυμα υπάρχει κρεμασμένο καρτελάκι με πληροφορίες και στοιχεία της ταυτότητας του ρούχου. Στο χώρο αποθήκευσης τελικού προϊόντος πρέπει να τηρούνται οι κανονισμοί που υπάρχουν και στη αποθήκη δέρματος προερχόμενο από τους προμηθευτές με τη διαφορά ότι εδώ υπάρχουν βέργες για τις κρεμάστρες και όχι ράφια. Λεπτομέρειες για σωστότερη αποθήκευση δίνονται σε επόμενο κεφάλαιο.



Εικ. 38: Σύστημα μεταφοράς & αποθήκευσης



## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4**

### **4.1 Σχεδιασμός μιας επιχείρησης**

Για να δούμε ποια μορφή παίρνουν η αβεβαιότητα και οι ενδογενείς κίνδυνοι στον τομέα της ένδυσης, θα πρέπει να καταγράψουμε κάποια χαρακτηριστικά του τομέα αυτού.

Είναι πολύ δύσκολο για τον επιχειρηματία, όταν σχεδιάζει την επιχείρησή του, να ερευνήσει με ασφάλεια κάθε περίπτωση και κάθε δεδομένο, ώστε να μειώσει όσο το δυνατόν περισσότερο τον κίνδυνο.

Μιλώντας για κινδύνους, λαμβάνουμε υπόψη μας την ανταγωνιστικότητα και τους ταχείς ρυθμούς σε μια αγορά που δε περιορίζεται στα ελληνικά όρια, αλλά με εύρος και κλίμακα διεθνοποιημένη. Με άλλα λόγια, ένας επιχειρηματίας που προωθεί ένα νέο προϊόν στην αγορά είναι δύσκολο να είναι βέβαιος ότι και κάποιος άλλος δεν προωθεί συγχρόνως ένα ίδιο ή καλύτερο προϊόν.

Ο κλάδος του ενδύματος είναι ένας τομέας της οικονομίας, όπου η μόδα και η διαφήμιση παίζουν καθοριστικό ρόλο και μάλιστα σε μία διεθνοποιημένη αγορά. Η μόδα και η διαφήμιση μπορούν να ανατρέψουν με ταχύτατους ρυθμούς κάθε επιχειρηματικό σχεδιασμό.

Πολύ σπουδαίο ρόλο παίζει η προβολή των προϊόντων μέσα από την τηλεόραση και τη βιομηχανία του θεάματος (show business).

Οι διεθνείς επώνυμες φίρμες παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της αγοράς.

Στη διαμόρφωση της τιμής πρέπει να λαμβάνεται υπ' όψη η κατηγορία των πελατών στους οποίους απευθύνεται, ειδικά όταν πρόκειται για ενδύματα (π.χ. φύλο, ηλικία, οικονομικό επίπεδο κ.λπ.).

Η εισαγωγή καινοτομιών είναι απαραίτητη για να μπορέσει μία καινούρια επιχείρηση να κατακτήσει την αγορά. Αλλά και οι επιχειρήσεις που βρίσκονται ήδη σε λειτουργία χρειάζονται τις καινοτομίες για να διατηρήσουν και να αυξήσουν το μερίδιό τους στην αγορά.

Μία άλλη περίπτωση εφαρμογής καινοτομίας στην ένδυση αποτελεί η εφαρμογή σήματος σωματομετρικών προτύπων, η οποία ανοίγει νέες προοπτικές, αφού εγγυάται την άριστη εφαρμογή των ενδυμάτων στους καταναλωτές. Ο καταναλωτής πάντα ενοχλείται από την τυχόν κακή εφαρμογή του ενδύματος που προμηθεύτηκε, αλλά σπανίως αντιλαμβάνεται ή εκτιμά την καλή εφαρμογή, την οποία συχνά θεωρεί δεδομένη.

Το σήμα άριστης εφαρμογής έχει τη μορφή χάρτινης ετικέτας η οποία αναρτάται στο ρούχο μαζί με την παραδοσιακή ετικέτα τυποποίησης προϊόντος, η οποία περιέχει πληροφορίες όπως κωδικό, περιγραφή, σύνθεση, χρώμα, μέγεθος και, ενδεχομένως, γραμμωτό κώδικα (barcode).

Η χρήση του ηλεκτρονικού εμπορίου από τις κλωστοϋφαντουργίες είναι ένα πεδίο που έχει μεγάλες προοπτικές.

Το ηλεκτρονικό εμπόριο μπορεί να προσφέρει σημαντικές δυνατότητες και στις μικρομεσαίες επιχειρήσεις και, ως εκ τούτου, η χρήση του και η γνώση των δυνατοτήτων του είναι απαραίτητη.

Είναι σημαντικό να μπορεί ο αγοραστής να συνδεθεί στην ιστοσελίδα της εταιρείας στο διαδίκτυο, να έχει οπτική επαφή με τα προϊόντα της, να διαλέγει μέσα από μία απλή διαδικασία τα ρούχα του και να πληρώνει μέσω πιστωτικής κάρτας.

Στη σημερινή καταναλωτική κοινωνία πολυάριθμοι κατασκευαστές, προμηθευτές και έμποροι προσφέρουν στους καταναλωτές παρόμοια προϊόντα ή υπηρεσίες. Πολλές φορές, τα προϊόντα αυτά και οι υπηρεσίες έχουν μικρές διαφοροποιήσεις μεταξύ τους ως προς την τιμή, την ποιότητα και τις ιδιότητες. Έτσι, οι καταναλωτές που μένουν ευχαριστημένοι από κάποιο προϊόν ή υπηρεσία χρειάζονται έναν τρόπο προκειμένου να αναγνωρίσουν το προϊόν αυτό και να το αναζητήσουν πάλι.

#### **4.1.1 Ο χρόνος εισαγωγής ενός ενδύματος στην αγορά**

Η επιλογή του χρόνου εισαγωγής ενός ενδύματος στην αγορά είναι ένας από τους παράγοντες που απασχολούν τις εταιρείες παραγωγής του. Οι εταιρείες αυτές αρχικά κατασκευάζουν δείγματα του προϊόντος σε μικρές ποσότητες, με σκοπό



την εσωτερική του χρήση από την επιχείρηση. Αυτά δοκιμάζονται και προσαρμόζονται από πλευράς χαρακτηριστικών και ιδιοτήτων προς το επιθυμητό από την επιχείρηση προϊόν. Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται και η πρώτη εκτίμηση για τις δυνατότητες πώλησης του ενδύματος, καθώς και για το αναμενόμενο κέρδος από την πώλησή του.

Εφ' όσον διαπιστωθεί ότι το προϊόν δεν ανταποκρίνεται στις αρχικές προβλέψεις, γίνονται τροποποιήσεις με σκοπό τη βελτίωσή του.

Η σταδιακή προώθηση ενός προϊόντος ένδυσης μικραίνει την πιθανότητα αποτυχίας, αλλά δεν μπορεί να αποδώσει υψηλά κέρδη, αφού οι ανταγωνιστές προλαβαίνουν να το αντιγράψουν.

#### **4.1.2 Χρονικός προγραμματισμός και επιχειρηματικό πλεονέκτημα στον τομέα ένδυσης**

Η τεχνολογία που χρησιμοποιεί μία επιχείρηση μπορεί να της δώσει συγκριτικό πλεονέκτημα έναντι των ανταγωνιστών της. Με τις νέες μεθόδους παραγωγής, μία εταιρεία μπορεί να βελτιώσει την ποιότητα των προϊόντων της.

Ακόμη, με τη χρησιμοποίηση αυτοματοποιημένων μηχανών μπορεί να αυξήσει το ύψος της παραγωγής με το ίδιο εργατικό δυναμικό και, συνεπώς, να μειώσει το κόστος παραγωγής του προϊόντος.

#### **4.1.3 Οι μέθοδοι διαμόρφωσης του επιχειρηματικού πλεονεκτήματος στον τομέα ένδυσης**

Η σωστή σχεδίαση ενός ενδύματος παίζει σημαντικό ρόλο για τον καταναλωτή. Η σχεδίαση ενός ενδύματος έχει σχέση με την εξωτερική μορφή του, την παρουσίασή του και την πρωτοτυπία του.

Η τιμή στην οποία προσφέρεται ένα προϊόν (ένδυμα) παίζει σημαντικό ρόλο στο ποσοστό της αγοράς που μπορεί αυτό να κατακτήσει. Ένα προϊόν θα πρέπει να είναι σε σχετικά προσιτή τιμή, προκειμένου να μπορέσει να προσελκύσει μεγάλο αριθμό καταναλωτών. Συνεπώς, θα πρέπει να βρεθεί μία ισορροπία μεταξύ της καλής ποιότητας και της λογικής τιμής του προϊόντος.

#### 4.1.4 Ο κύκλος ζωής ενός προϊόντος στην αγορά χωρίζεται σε τέσσερις φάσεις

Φάση 1<sup>η</sup>: Αρχικά, έχουμε την εισαγωγή του καινούριου προϊόντος στην αγορά. Για παράδειγμα, όταν εισαχθεί ένα καινούργιο ένδυμα στην αγορά, έχει σημαντικές πωλήσεις, διότι οι καταναλωτές το προτιμούν λόγω της πρωτοτυπίας του. Σε αυτή τη χρονική περίοδο δεν υπάρχουν ακόμα κέρδη, λόγω του κόστους εισαγωγής του προϊόντος.

Φάση 2<sup>η</sup>: Στη συνέχεια, το προϊόν γίνεται γνωστό στους καταναλωτές και σημειώνεται αύξηση των πωλήσεων. Για παράδειγμα, ένα ένδυμα που βρίσκεται σε αυτή τη φάση τείνει να γίνει μόδα και, συνεπώς, έχει σημαντικές πωλήσεις. Σε αυτή τη χρονική περίοδο η εταιρεία που παράγει το προϊόν έχει κέρδη από την πώλησή του.

Φάση 3<sup>η</sup>: Στο επόμενο χρονικό διάστημα οι πωλήσεις του προϊόντος συνεχίζουν να αυξάνονται με αργό ρυθμό και παίρνουν τη μέγιστη τιμή τους. Για παράδειγμα, ένα ένδυμα που βρίσκεται σε αυτή τη φάση έχει γίνει γνωστό στο ευρύ καταναλωτικό κοινό και συνεχίζει να έχει σημαντικές πωλήσεις. Σε αυτή τη χρονική περίοδο τα κέρδη παρουσιάζονται περίπου σταθερά. Στην αγορά αρχίζουν να εισάγονται ανταγωνιστικά προϊόντα, τα οποία αρχίζουν να δυσκολεύουν τις πωλήσεις του προϊόντος.

Φάση 3<sup>η</sup>: Στο τελευταίο χρονικό διάστημα του κύκλου ζωής του προϊόντος, οι πωλήσεις μειώνονται συνεχώς. Για παράδειγμα, ένα ένδυμα το οποίο βρίσκεται σε αυτή τη φάση παρουσιάζει μειωμένες πωλήσεις διότι είναι πιθανόν οι καταναλωτές να το έχουν βαρεθεί. Επίσης, μπορεί οι ανταγωνιστές να έχουν παρουσιάσει βελτιωμένα προϊόντα τα οποία ελκύουν τους καταναλωτές. Τα κέρδη από την πώληση του συγκεκριμένου ενδύματος μειώνονται συνεχώς. Εδώ τελειώνει ο κύκλος ζωής του ενδύματος, το οποίο πρέπει να αποσυρθεί και να αντικατασταθεί από άλλο, βελτιωμένο προϊόν.

Η σωστή εκτίμηση μίας επιχείρησης για τις φάσεις στις οποίες βρίσκονται τα διάφορα προϊόντα της είναι σημαντική για την κερδοφορία και την επιβίωσή της.



Στη βραχυχρόνια ανάπτυξη του προϊόντος η επιχείρηση βελτιώνει ένα προϊόν που ήδη υπάρχει. Για παράδειγμα, μία εταιρεία παραγωγής ενδυμάτων μπορεί να τροποποιεί ελαφρά τα σχέδια που παρουσιάζει κάθε φορά στην αγορά, προκειμένου να προσαρμοσθούν στις ανάγκες των καταναλωτών και να παρουσιάζουν έστω και μικρή διαφορά από τα προηγούμενα σχέδια.

Μπορεί, για παράδειγμα, να αλλάζουν τα χρώματα των ενδυμάτων ή να αλλάζουν μερικώς τη σχεδίαση του ενδύματος σε σχέση με την προηγούμενη έκδοσή του.

Μιλώντας για την τελική παραγωγή ενός γυναικείου ενδύματος, βασική παράμετρος είναι οπωσδήποτε, εκτός από την ψυχολογία του καταναλωτή, και οι τομείς του μάρκετινγκ, η μόδα και το life style. Βλέπουμε από τα παραπάνω πολύ σοβαρούς παράγοντες όπως το περιβάλλον που χαρακτηρίζει μια εποχή. Γεωγραφικούς τόπους, οικολογία, οικονομία, τεχνολογία και υποκατάστατα. Φθηνά εργατικά χέρια, τεχνολογία, και εργαστηριακές έρευνες με σκοπό καινοτόμες ιδέες είναι αυτά τα οποία επηρέασαν την τέχνη της επεξεργασίας του δέρματος από παγκόσμιους φορείς επιβολής κανόνων πρόληψης, ποιότητας της διαδικασίας, ανθρωπίνων δικαιωμάτων, περιβαλλοντικούς κανόνες από τη μια. Από την άλλη τα στάδια παραγωγής ενός δερμάτινου ενδύματος, ακολουθώντας αυτά που αναφέρθηκαν, προσαρμοσμένα σε μια νέα παραγωγική διαδικασία από τις πολυεθνικές όπου θέτουν συνεχώς νέους στόχους βάση οργανογράμματος με σκοπό το κέρδος.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

### 5.1 Κατασκευή πατρών φορέματος *STRAPLESS No46*

Παίρνουμε τη βάση του κορσάζ με τις πένσες. Το αντιγράφουμε και πάνω σε αυτό φτιάχνουμε το στράπλες φόρεμα. Στη βάση εμπρός, αρχίζοντας από την πλαϊνή ραφή, βγαίνουμε 0.5cm παράλληλα και κατεβαίνουμε 0.5cm από τη γραμμή μασχάλης. Στο κέντρο εμπρός ανεβαίνουμε από τη γραμμή στήθους 4 – 4.5cm. Στο κέντρο της πένσας που ξεκινάει από τη γραμμή στήθους ανεβαίνουμε 8 – 9cm και βγαίνουμε 0.5cm (δεξιά και αριστερά) και από τις δυο πλευρές της πένσας. Ενώνουμε με το καμπυλόγραμμο, εφόσον κλείσαμε την πένσα, μέχρι την καινούρια γραμμή μασχάλης, σχηματίζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο την καμπύλη του strapless. Για καλύτερη εφαρμογή σχηματίζουμε άλλη μια πένσα από το κέντρο της πένσας προς τα δεξιά, στο μέσο της απόστασης της καμπύλης βάθους 1cm. Τέλος επεκτείνουμε την γραμμή στο κέντρο εμπρός και την πλαϊνή μας για να δώσουμε το επιθυμητό μάκρος. Από το κέντρο της πένσας που ξεκινάει από τη γραμμή στήθους και καταλήγει στους γοφούς (περιφέρεια), κατεβαίνουμε 6cm (σπάσιμο πένσας) και βγαίνουμε 1cm από αριστερά και 1cm από δεξιά και σχηματίζουμε την καινούρια πένσα επεκτείνοντάς την μέχρι την γραμμή μέσης.

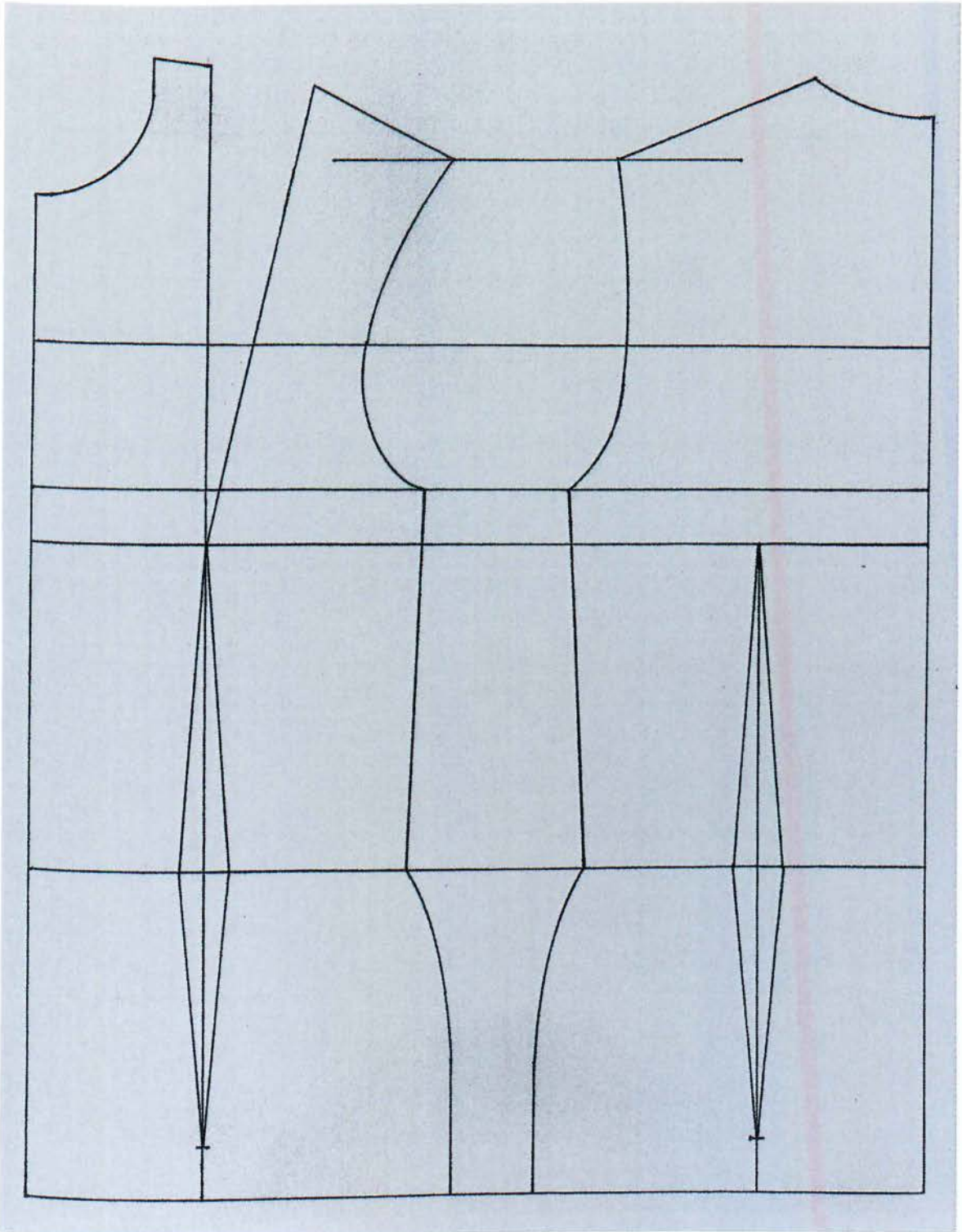
Στο πίσω κομμάτι του πατρών κάνουμε τις αλλαγές στην πλαϊνή με το εμπρός. Δηλαδή βγαίνουμε 0.5cm προς τα αριστερά της πλαϊνής και κατεβαίνουμε 0.5cm από τη γραμμή μασχάλης. Στο κέντρο πίσω στη γραμμή στήθους μπαίνουμε 0.5cm και στη γραμμή μέσης μπαίνουμε 1cm. Ενώνουμε γραμμή στήθους με γραμμή μέσης και γραμμή γοφών. Έτσι σχηματίζεται το νέο κέντρο πίσω. Στην γραμμή στήθους που ξεκινάει η πένσα, βγαίνουμε 0.5cm δεξιά και αριστερά και δημιουργούμε τη νέα πένσα. Ενώνουμε την γραμμή πλάτης κλείνοντας την πένσα στα καινούρια σημεία. Αντιγράφουμε τα κομμάτια που προκύπτουν σε ένα άλλο φύλλο αφήνοντας τα περιθώρια ραφής και σημαδεύουμε τις κόντρες. Επιπλέον αφήνουμε 2 – 2.5cm στο κέντρο πίσω για το φερμουάρ.

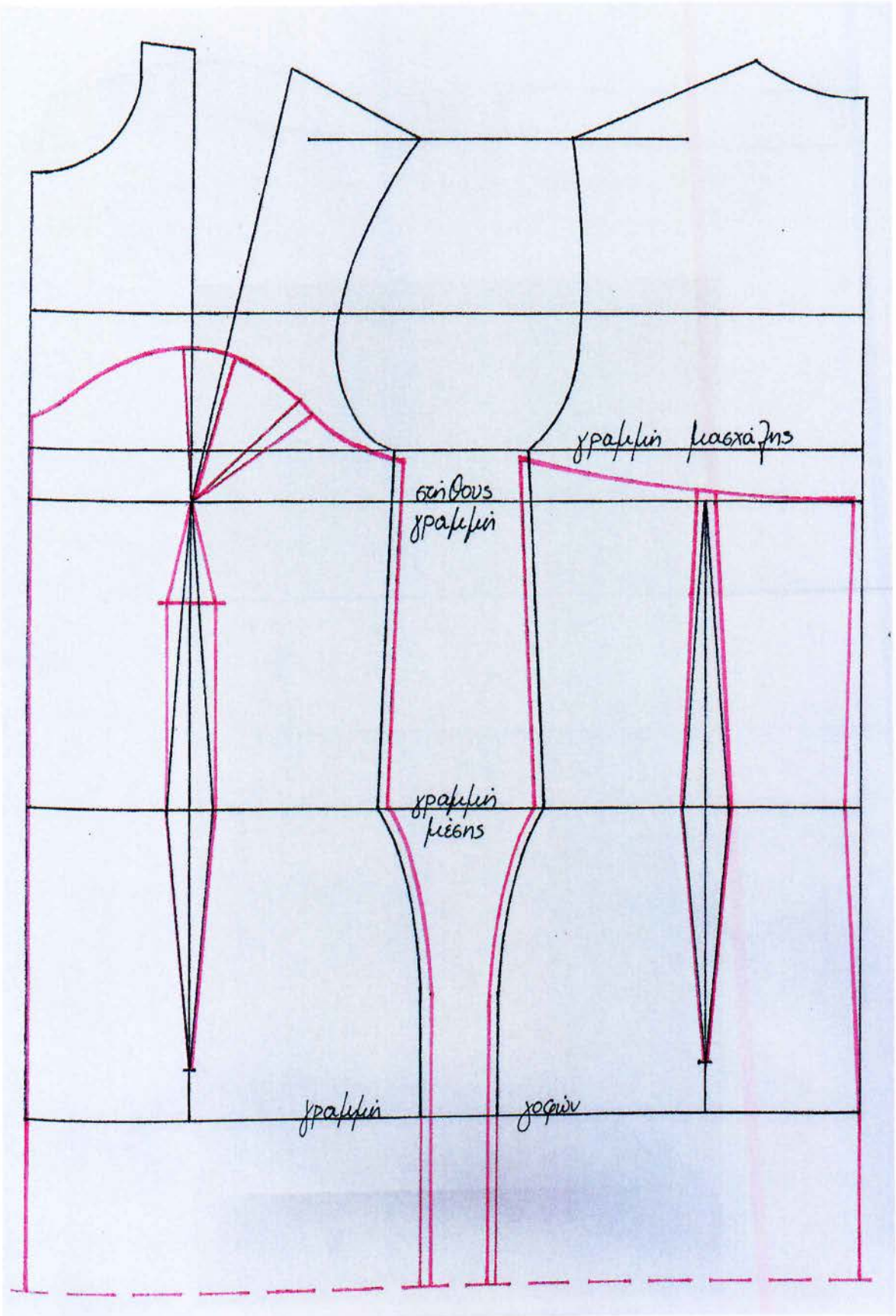
Στην συνέχεια φτιάχνουμε τα καθαρίσματα του εμπρός και του πίσω μέρους του πατρών φάρδους 4cm, για τα κομμάτια που ήδη έχουμε φτιάξει, που μπαίνουν παράλληλα στη γραμμή του ντεκολτέ. Τα καθαρίσματα αντιγράφονται αφού έχουμε κλείσει την πένσα.



## Φόδρα

Το πατρόν τους φόδρας βασίζεται στο σχέδιο του strapless, με την διαφορά ότι έχουμε τους πένσες κλειστές και έχουμε δώσει έναν αέρα 1.5cm στο σύνολο.









εσωτερικά καθαρισμένα γάρδου 4 cm



Εικ. 39: Strapless φορεμένο

Το φόρεμα στην τελική του μορφή, ολοκληρωμένο και φορεμένο από μοντέλο.

## 4.2 Κατασκευή πατρών φούστας φυλλαράκια με λούκια

Η φούστα φυλλαράκια με λούκια αποτελείται από 6 ίδια φύλλα κι έτσι σχεδιάζουμε μόνο το ένα. Για το πατρόν αυτό Νο46 χρειαζόμαστε την περίμετρο μέσης και την περίμετρο γοφών. Οι τύποι είναι:

$$\text{Μέση: } 73\text{cm (περίμετρος μέσης)} + 2\text{cm (αέρας)} = 75$$

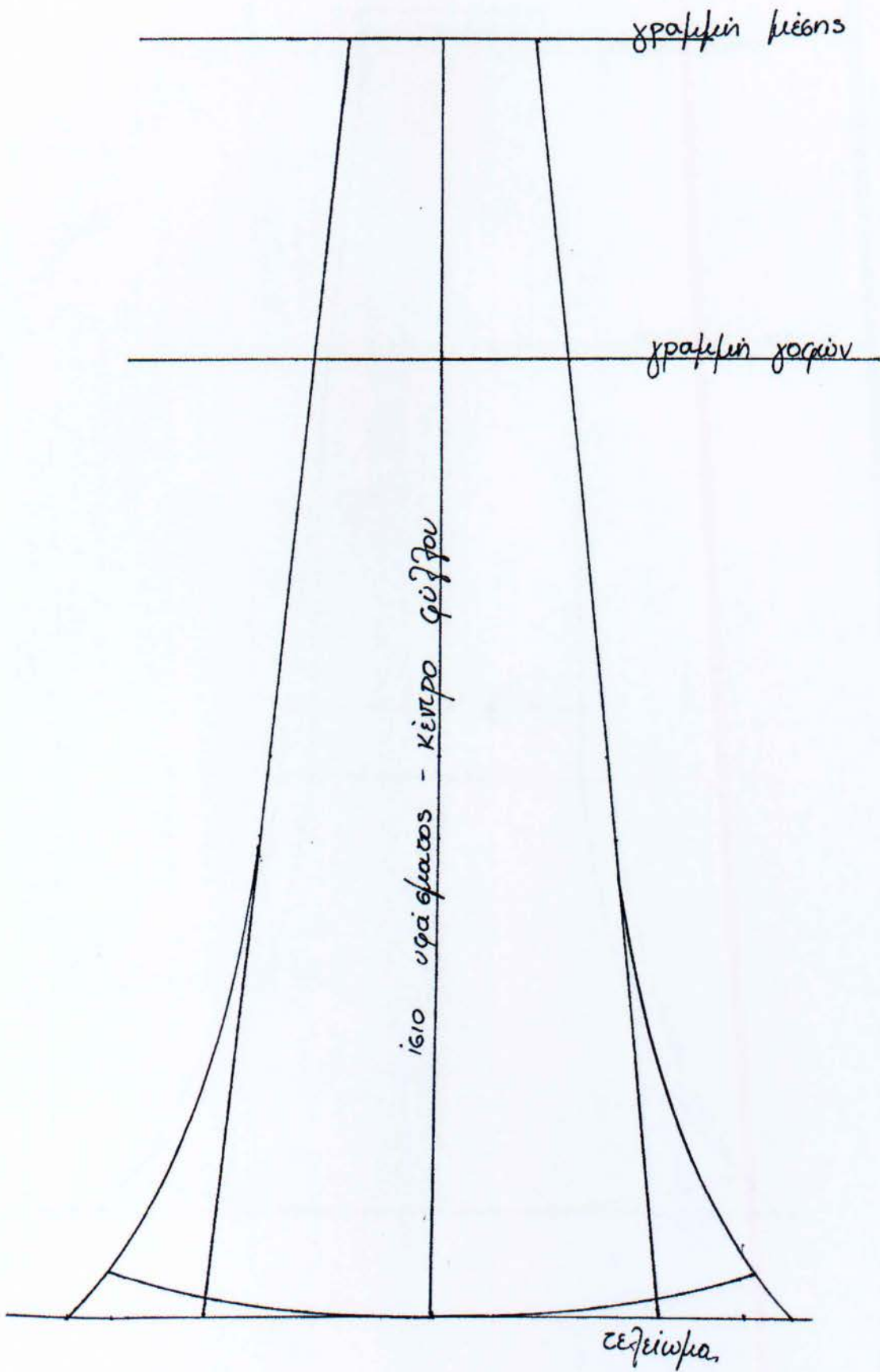
$$75 / 6 \text{ (αριθμός φύλλων)} = 12.5 / 2 \text{ (το μισό)} = 6.25\text{cm}$$

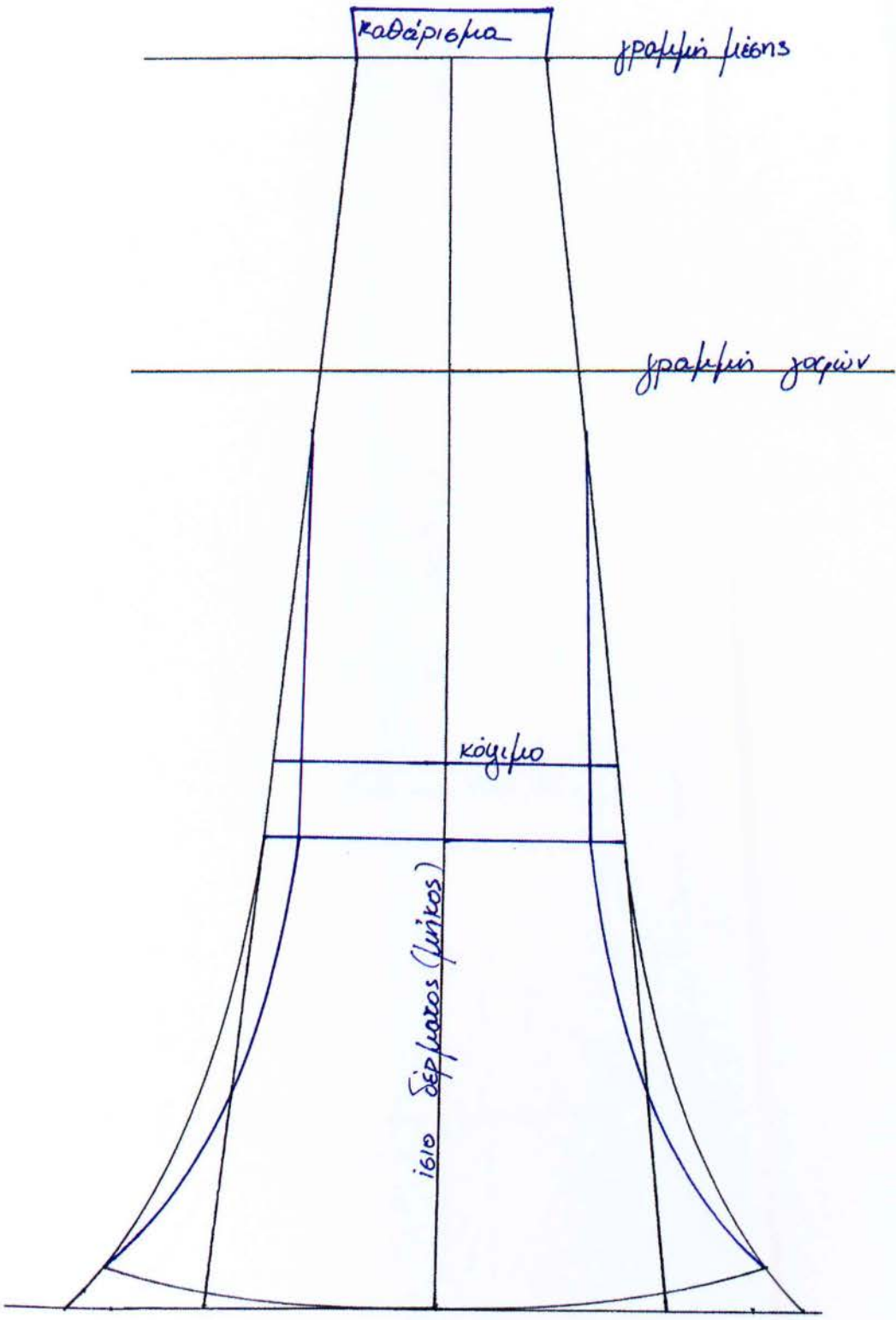
$$\text{Γοφοί: } 100\text{cm} + 2\text{cm (αέρας)} = 102$$

$$102 / 6 \text{ (αριθμός φύλλων)} = 17 / 2 \text{ (το μισό)} = 8.5\text{cm}$$

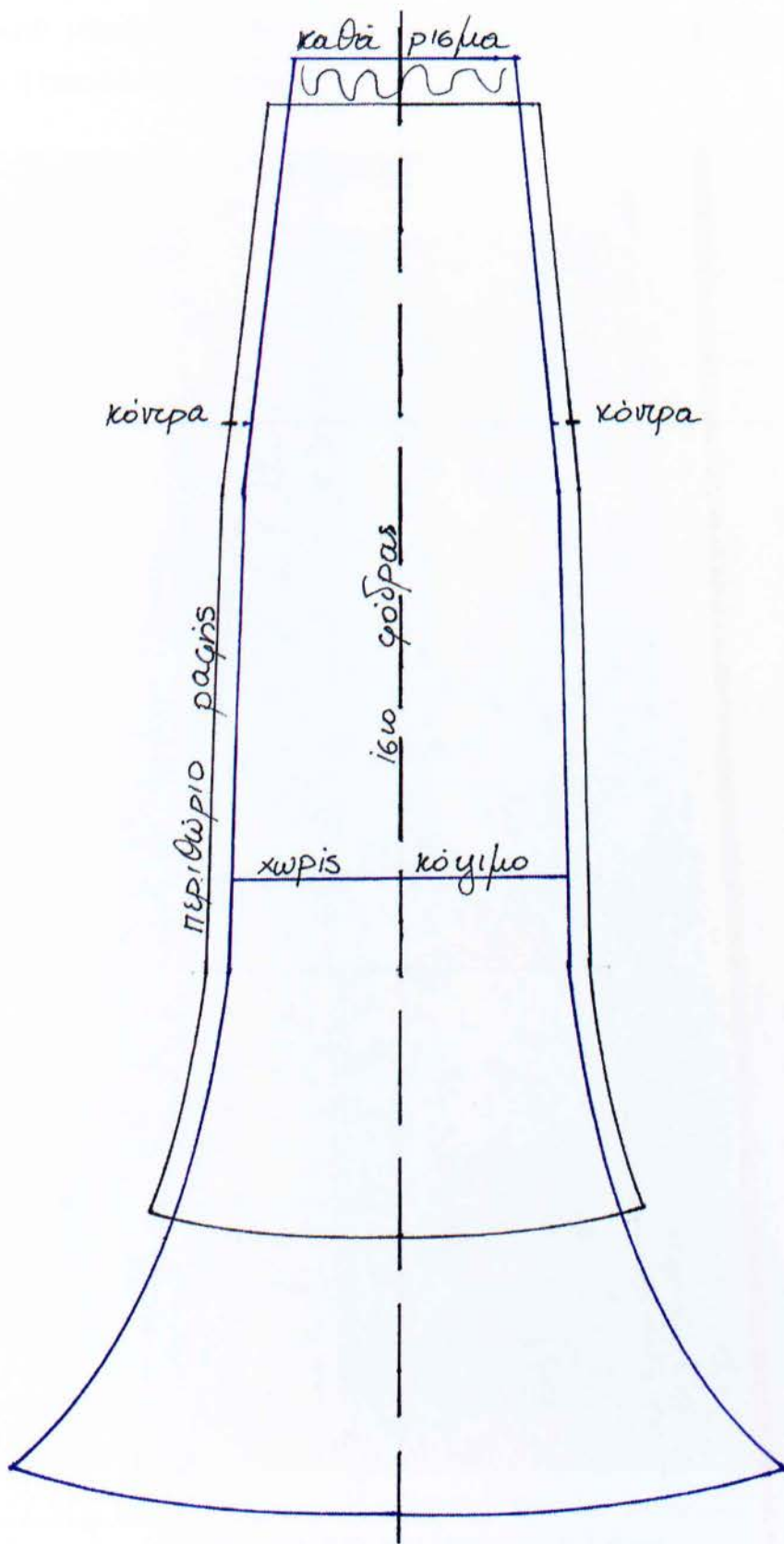
Φέρνουμε δύο παράλληλες οριζόντιες γραμμές, που έχουν μεταξύ τους απόσταση 80cm. Οι γραμμές αυτές είναι τους μέσης και του στριφώματος αντίστοιχα. Τους ενώνουμε με μια κάθετη, η οποία είναι το κέντρο κάθε φύλλου (ίσιο υφάσματος). Στη γραμμή μέσης μετράμε 6.25cm αριστερά και δεξιά του κέντρου. Πάνω στην κάθετη γραμμή κατεβαίνουμε 20cm και σχηματίζουμε την οριζόντια γραμμή των γοφών. Στο σημείο αυτό μετράμε 8.5cm και τους δύο πλευρές (αριστερά και δεξιά). Ενώνουμε με ευθείες λοξές γραμμές τα σημεία τους μέσης με των γοφών και προεκτείνουμε μέχρι τη γραμμή στριφώματος, όπου βγαίνουμε τους τα έξω 9cm από κάθε πλευρά. Διορθώνουμε με καμπύλη τους πλαϊνές γραμμές έως 30cm περίπου ύψος. Σχεδιάζουμε με ελαφρά καμπύλη τους άκρες το στρίφωμα. Η διαδικασία αυτή ισχύει για τη φούστα από ύφασμα. Για το δέρμα πρέπει να γίνουν κάποιες επιπλέον αλλαγές στο πατρόν. Από τη γραμμή μέσης μετράμε τους τα κάτω 45cm και είναι εκεί που θα γίνει το κόψιμο. Το κόψιμο εξυπηρετεί γιατί δεν υπάρχουν τόσο μεγάλα κομμάτια δέρματος. Στη γραμμή κοψίματος μπαίνουμε μέσα 1.8cm από κάθε πλευρά. Φέρνουμε ευθεία 4cm πριν φθάσουμε τους γοφούς και κατεβαίνουμε ακόμα 5.2cm από το κόψιμο. Διορθώνουμε τους πλαϊνές καμπύλες και το πατρόν είναι έτοιμο για τη δημιουργία ενδύματος από δέρμα. Μένει μόνο να δημιουργήσουμε πάνω στη γραμμή μέσης το καθάρισμα (3.5cm) και να προσθέσουμε τα περιθώρια ραφής (1.2cm). Δεν ξεχνάμε ότι το πατρόν κόβεται 6 φορές. Η φόδρα γίνεται πιο κοντή 15cm και μονοκόμματη (χωρίς κόψιμο) και στη ζώνη αφαιρείται το καθάρισμα.











Λόγω της διαφορετικότητας του υλικού που χρησιμοποιήσαμε, η φούστα βγήκε ένα νούμερο μεγαλύτερη. Αυτό συνέβηκε διότι στο συγκεκριμένο πατρόν δεν χρειάζεται η προσθήκη 2cm αέρα.



Εικ. 40: Φούστα φυλλαράκια με λούκια

Το δείγμα της φούστας στην τελική του μορφή. Πολύ ωραίο είναι και σε καστόρι κατσίκι.



## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6**

### **6.1 Φροντίδα δέρματος**

Το δέρμα είναι υλικό προερχόμενο από τη φύση, που έχει όμως πολλαπλές χρήσεις. Προσφέρει άνεση και αντοχή σε μια μεγάλη ποικιλία από υφές, αποχρώσεις και σχέδια. Για το λόγο αυτό το δέρμα χρειάζεται περιποίηση που θα το διατηρήσει άψογο για χρόνια. Με τους κατάλληλους χειρισμούς ένα δερμάτινο ένδυμα έχει την ικανότητα να παραμένει δημοφιλές και ταυτόχρονα αναλλοίωτο.

#### **6.1.1 Καθαρισμός**

- Με ένα μαλακό ύφασμα σε συνδυασμό με ένα απλό γαλάκτωμα σώματος ή προσώπου μπορούμε να φρεσκάρουμε μόνοι μας το ρούχο.
- Χρησιμοποιώντας μια μεγάλη γόμα μολυβιού μπορούμε να σβήσουμε μικρούς λεκέδες, αφού πρώτα βεβαιωθούμε ότι δεν κάνουμε ζημιά στο δέρμα, δοκιμάζοντας σε ένα μη εμφανές σημείο.
- Για πιο επίμονους λεκέδες είναι απαραίτητο να απευθυνθούμε σε εξειδικευμένους επαγγελματίες, που ασχολούνται με το στεγνό καθάρισμα δερμάτινων ενδυμάτων. Οι κλασικές μέθοδοι στεγνού καθάρσιματος μπορεί να καταστρέψουν το ρούχο.
- Καθαρίζουμε ένα σύνολο από δέρμα (π.χ. κοστούμι) ολόκληρο, επειδή ακόμη και ειδικές τεχνικές μπορεί να προκαλέσουν ελαφρές διαφορές στο χρώμα, την υφή ή το σχήμα.
- Ο καθαρισμός του ενδύματος γίνεται στο τέλος της σεζόν και όχι στην αρχή της επόμενης, γιατί οι λεκέδες οξειδώνονται και η απομάκρυνσή τους γίνεται δύσκολα. [2][5][6]

#### **6.1.2 Φροντίδα όταν βραχεί**

- Πρέπει να εφαρμόζουμε ουσίες που κάνουν το ένδυμα να αντέχει στο νερό και το χιόνι. Πρέπει να χρησιμοποιούνται αμέσως μετά την αγορά του ενδύματος και μετά από κάθε καθαρισμό.

- Αν το δερμάτινό μας βραχεί, το αφήνουμε να στεγνώσει μόνο του σε θερμοκρασία δωματίου, ποτέ στο στεγνωτήριο ή κοντά σε φωτιά. Η θερμότητα θα το ξεράνει και θα σκάσει.
- Αν το ρούχο βραχεί, στεγνώσει φυσικά αλλά παρόλα αυτά έχει στίγματα, πιάνουμε με τα δυο χέρια το δέρμα και το τρίβουμε σαν να πλένουμε στο χέρι. Με τον τρόπο αυτό εξαφανίζονται τα στίγματα και μένει να σιδερώσουμε το ρούχο για να επανέλθει στην αρχική του μορφή. [2][5][6]

### 6.1.3 Ειδικές συμβουλές – Αποθήκευση

- Δεν τοποθετούμε καρφίτσες, κοσμήματα ή αυτοκόλλητα στην επιφάνεια του δερμάτινού μας.
- Αποφεύγουμε τη χρήση σπρέι μαλλιών (λακ) ή αρωμάτων όταν φοράμε ρούχο από δέρμα.
- Επιδιορθώνουμε τα στριφώματα στο σπίτι χρησιμοποιώντας λίγη βενζινόκολλα.
- Αποφεύγουμε την έκθεση του δερμάτινου σε κατευθείαν έκθεση με το φως του ήλιου ή τη φωτιά για παρατεταμένες χρονικές περιόδους, γιατί υπάρχει περίπτωση να ξεθωριάσουν.
- Ωστόσο, αν συμβεί κάτι τέτοιο, υπάρχει λύση. Η αλλαγή χρώματος ή ακόμη και βαφή στην ίδια απόχρωση έχει ποσοστά επιτυχίας από 70% έως και 100%.
- Βουρτσίζοντας συχνά το καστόρινο με μια μαλακή βούρτσα το προστατεύουμε και παράλληλα απομακρύνουμε τους επιφανειακούς λεκέδες και χτενίζουμε το πέλος του. (Προσοχή: βουρτσίζουμε πάντα προς μία μόνο κατεύθυνση). Αν πρόκειται για λείο δέρμα, μπορούμε να το περνάμε συχνά με ένα νωπό πανί.
- Πάντα χρησιμοποιούμε φαρδιά ξύλινη, πλαστική ή ντυμένη κρεμάστρα για να διατηρήσουμε το σχήμα του ενδύματος. Φροντίζουμε στη ντουλάπα να έχει αρκετό χώρο για να μην τσαλακώνεται.
- Αποθηκεύουμε το ρούχο σε καλά αεριζόμενο, δροσερό και ξηρό μέρος. Αποφεύγουμε θερμές περιοχές του σπιτιού, όπως σοφίτες, ή υγρά μέρη, όπως υπόγεια.



- Κατά την αποθήκευση καλύπτουμε το δερμάτινο με ρούχο που αναπνέει, όπως βαμβακερά σεντόνια. Πλαστικές σακούλες ή καλύμματα θα προκαλέσουν υπερβολικό στέγνωμα ή μούχλα, αναλόγως την εποχή.
- Το τσαλάκωμα συνήθως εξαφανίζεται μόνο του. Αν το ρούχο πρέπει να σιδερωθεί οπωσδήποτε, τοποθετούμε από πάνω μια φόδρα ή μια χοντρή καφέ χαρτοσακούλα και σιδερώνουμε σε χαμηλή θερμοκρασία χωρίς ατμό.
- Οι γυναίκες όταν φοράνε ευαίσθητα δερμάτινα ενδύματα που καθαρίζονται δύσκολα, καλό θα ήταν να φοράνε κασκόλ ή φουλάρια έτσι ώστε να μην έρχεται σε επαφή το δέρμα τους με το ρούχο. [2][5][6]

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το δέρμα είναι ένα προϊόν προερχόμενο από τη φύση. Η προέλευσή του σχετίζεται με την κτηνοτροφία. Αυτό γιατί τα βυρσοδεψεία έχουν αγοράσει τα τομάρια από τους κτηνοτρόφους και με διάφορες τεχνικές τα μετατρέπουν στη μορφή που βλέπουμε εμείς. Έχουν φροντίσει έτσι ώστε το δέρμα α) να γίνει ανθεκτικό στο σκίσιμο και το τρύπημα, β) να διατίθεται σε διαφορετικά βάρη για άνεση σε ζεστό ή κρύο καιρό, με σκοπό να προστατεύει και παράλληλα να απωθεί την υγρασία, γ) να τεντώνεται για σωστότερη εφαρμογή στο ανθρώπινο σώμα, αλλά ταυτόχρονα να μη χάνει το σχήμα του.

Όλα αυτά μας κέντρισαν το ενδιαφέρον να ανακαλύψουμε περισσότερο το δέρμα και να ασχοληθούμε με αυτό. Το πετύχαμε κάνοντας πρακτική σε βιοτεχνία που κατασκευάζει δερμάτινα ενδύματα.

Εκεί μάθαμε ότι χρησιμοποιούνται τα ίδια πατρόν για το δέρμα όπως και για το ύφασμα, με τη διαφορά ότι χρειάζονται κάποιες αλλαγές στο πατρόν ανάλογα με το μοντέλο. Οι αλλαγές αυτές είναι απαραίτητες για την καλύτερη εφαρμογή του ρούχου στο ανθρώπινο σώμα – να το αγκαλιάζει. Κάποιες μικροδιαφορές συναντήσαμε και στα στάδια της παραγωγής. Η ενασχόλησή μας στον τομέα παραγωγής μας βοήθησε να εντοπίσουμε τις διαφορές αυτές. Σαν αποτέλεσμα είχε να ασχοληθούμε στην πτυχιακή μας με το θέμα και να παραθέσουμε στον κόσμο τις γνώσεις που αποκομίσαμε.

Θεωρούμε πως είναι σημαντικές πληροφορίες αν κάποιος θελήσει να ασχοληθεί με το δερμάτινο ένδυμα. Θα τον βοηθήσουν στα πρώτα του βήματα.

Μην ξεχνάμε ότι ένα ρούχο από δέρμα δεν έχει ημερομηνία λήξης, γιατί είναι πάντα στη μόδα είτε αυτούσιο είτε σε συνδυασμό με κάποιο άλλο ύφασμα.



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Sterlacci Francesca: "Leather Apparel Design". Εκδόσεις Delmar Publishers Inc. 1997
2. Diamond Ellen & Jay: "Fashion Apparel & Accessories". Εκδόσεις Delmar Publishers Inc. 1996
3. Wikipedia
4. [http:// marinosae.com / infomaterialsgr.html](http://marinosae.com/infomaterialsgr.html)
5. [http:// www.moda.com](http://www.moda.com) / women leather clothing / Wilsons leather
6. [http:// vipfashion.gr / frontida.php](http://vipfashion.gr/frontida.php)
7. Εγκυκλοπαίδεια "Πάπυρος Larousse Britannica"
8. Roland Kligus: "Fachwissen Bekleidung" (παραγωγή ενδυμάτων). Εκδόσεις Haan Gruiten. 1996