

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材

# 服装立体裁剪

DRAPING FOR APPAREL  
DESIGN

邹平 吴小兵 著

东华大学出版社

DRAPING FOR APPAREL DESIGN

纺织服装高等教育“十二五”部委级规划教材

# 服装立体裁剪

DRAPING FOR APPAREL  
DESIGN

邹平 吴小兵 著

常州大学图书馆  
藏书章



YZLI0890176370

东华大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

服装立体裁剪/邹平,吴小兵著. —上海:东华大学出版社,2013.3

ISBN 978-7-5669-0236-8

I. ①服… II. ①邹… ②吴… III. ①立体裁剪 IV. ①TS941.631

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 047895 号

责任编辑:谭 英

封面设计:李 博

## 服装立体裁剪

Fuzhuang Liti Caijian

邹 平 吴小兵 著

东华大学出版社出版

上海市延安西路 1882 号

邮政编码:200051 电话:(021)62193056

新华书店上海发行所发行

苏州望电印刷有限公司印刷

开本:889mm×1194mm 1/16 印张:22.25 字数:766千字

2013年3月第1版 2013年3月第1次印刷

ISBN 978-7-5669-0236-8/TS·390

定价:49.00元

## 内 容 提 要

本书是学习服装立体裁剪的专业性技术用书。主要内容包括服装立体裁剪概述,基础与原理,衣身、衣领、衣袖、裙装、裤装、礼服、成衣立体裁剪的操作技巧及总结分析,各种服装立体构成艺术与技法等。全书配有1600余幅黑白操作图,记录了作者研究和实践的过程,示范操作由浅入深,讲解规范,内容完整系统,重点突出。全书将服装的立体构成理论与技术手法有机地结合起来,具有很强的实用性和可操作性。本书可供服装专业院校师生、服装设计制作专业技术人员以及服装设计制作爱好者学习与参考。

# 前 言

服装立体裁剪有着悠久的发展历史,比较早地应用于时装设计和成衣生产主要在欧洲地区,我国应用这种技术较晚,是在20世纪80年代从国外引进。服装结构设计由平面结构设计和立体裁剪所组成。平面结构设计是将服装与人体的立体三维关系,转化成服装与纸样的平面二维关系;而服装立体裁剪是在人体或人体模型架上,直接进行服装三维立体设计。服装立体裁剪能解决平面结构设计难以解决的不对称、多皱褶的复杂造型,便于理解和加深平面结构设计的理论学习,充分达到技术美与艺术美的高度统一。

随着经济的发展与社会的进步,人们的衣着打扮已不断趋向多样化与个性化。特别是高级成衣及时装等更呈现出风格各异、样式时尚、结构多变的特点。有鉴于此,研究立体裁剪的方法,快捷而又合理地获得优美的服装造型与版型,以表达设计师所追求的独特的着装风貌,已越来越得到人们的重视。在欧美几大时装之都,要体现多样化的服装立体形态所呈现的着装风貌,就必须研究与掌握与其相依托的立体裁剪方法。

本书比较系统地介绍服装立体构成原理、示范具体操作技法,是作者在积累多年从事服装专业教学经验和吸取当今国内外先进的服装立体裁剪理论与实践的基础上,结合作者长期潜心研究成果编写的专业性技术用书。为适应目前服装材料与服装立体裁剪最新组合手段的发展趋势,在教材编写中我们既注重国外的有益经验,更注重同我国服装产业的有机结合。

本书由八位教师共同参与部分范例的操作和文字的写作,且全书在教学实践的基础上经多次修改、多次易稿而成。本书第四章,第五章,第六章第一节、第二节由邹平撰写;第二章,第九章第一节由吴小兵撰写;第一章由朴江玉撰写;第三章由吴世刚撰写;第六章第三节、第十章由田宏撰写;第七章,第八章由滕洪军撰写;第九章第二节、第四节由柳文博撰写;第九章第三节由王宝环撰写。全书由邹平统稿。

借本书出版之际,对给予我们各方面无私帮助的所有同仁们致以深深的谢意!鉴于作者水平有限,书中尚有不妥之处,恳请同行、专家们给予指正。

作 者

2013年1月

# 目 录

## 第一章

### 立体裁剪概述

1

第一节	立体裁剪简介	2
	一、立体裁剪的定义及特点	2
	二、立体裁剪的发展状况	3
第二节	立体裁剪的用具和材料	3
	一、人体模型	3
	二、裁剪用具与其它工具材料介绍	6
第三节	立体裁剪的准备	7
	一、选择人体模型	7
	二、人体模型的补正	7
	三、布料的准备	8
	四、大头针的别法	9

## 第二章

### 立体裁剪原理和技巧

11

第一节	立体裁剪的操作程序及表现方法	12
	一、立体裁剪的基本操作程序及技巧	12
	二、立体裁剪的表现方法	13
	三、立体裁剪的审美特征	14
第二节	立体裁剪与平面裁剪	17
	一、服装的裁剪方式	17
	二、立体裁剪与平面裁剪的关系	18
第三节	人体与服装	20
	一、人体形态及特征	20
	二、人体与服装的立体性	23
第四节	立体裁剪技术原理	24
	一、立体裁剪思考要点	24
	二、立体裁剪技术原理	26

## 第三章

### 立体裁剪基础

29

第一节	基准线的标记	30
	一、标记线的材料	30
	二、标记线的确定原则	30
	三、标记部位	30
	四、标记方法及标记技巧	30
	五、基准线标记的完成图	34
第二节	紧身衣的制作	34
	一、布料准备	34
	二、操作步骤及操作技巧	35

	三、平面结构及立体造型总结	39
第三节	布手臂的制作	40
	一、布手臂的结构制图	40
	二、布手臂的裁剪	41
	三、布手臂的制作	41
	四、布手臂的造型	49
第四节	针插的制作	50
	一、制作针插的材料	50
	二、针插材料的裁剪	50
	三、针插缝制工艺	50
	四、制作完成	52

## 第四章 衣身立体裁剪

53

第一节	衣身基本型	54
	一、贴体型基本衣身的立体裁剪	54
	二、普通型基本衣身的立体裁剪	60
第二节	胸省在衣身中的应用	65
	一、用肋省处理胸部	65
	二、用人字形省处理胸部	69
	三、用 Y 字形省处理胸部	74
第三节	分割线在衣身中的应用	79
	一、刀背分割衣身	79
	二、不对称分割衣身	89
	三、自由曲线分割衣身	96
第四节	抽褶在衣身中的应用	103
	一、前中心抽褶衣身	103
	二、胸下弧线抽褶衣身	108
第五节	折裥在衣身中的应用	111
	一、胸侧折裥衣身	111
	二、胸上折裥衣身	115
第六节	其他衣身变化	121
	一、不对称斜向裥衣身	121
	二、放射状分割线衣身	129

## 第五章 衣领立体裁剪

147

第一节	无领	148
	一、操作方法	148
	二、总结	150
第二节	立领	151
	一、直立领	151
	二、向内倾斜型立领	153
	三、向外倾斜型立领	157
	四、翻立领	160

第三节	原身出领	164
	一、原身出领	164
	二、V型原身出领	164
第四节	连翻领	168
	一、长连翻领	168
	二、方形连翻领	172
	三、圆形连翻领	176
第五节	驳折领	181
	一、西装领	181
	二、方驳领	186
第六节	坦翻领	190
	一、海军领	190
	二、抽褶坦翻领	195
第七节	变化型领款	199
	一、波浪领	199
	二、垂褶领	203

## 第六章 衣袖立体裁剪

209

第一节	无袖	210
	一、袖口经过肩线的无袖	210
	二、袖口在肩线以外的无袖	214
第二节	基本型袖	220
	一、袖距、袖摆的确定	220
	二、基本型袖立体裁剪	220
第三节	变化型袖款	224
	一、灯笼袖	224
	二、环浪袖	227
	三、喇叭袖	230

## 第七章 裙装立体裁剪

233

第一节	基本型裙	234
	一、直身裙	234
	二、斜裙	237
第二节	变化型裙款	240
	一、抽褶裙	240
	二、斜褶直身裙	243
	三、育克裙	247

## 第八章 裤装立体裁剪

251

第一节	基本型裤	252
	一、筒型裤	252



二、锥型裤	255
三、喇叭裤	258
第二节 变化型裤款	262
一、牛仔分割裤	262
二、罗马裤	265

## 第九章

### 礼服立体裁剪

269

第一节 服装立体构成技法	270
一、抽褶法	270
二、折叠法	273
三、编织法	275
四、缠绕法	277
五、绣缀法	279
六、堆积法	281
七、分割法	283
第二节 表演礼服	285
一、流线折叠立围式表演礼服	285
二、分割拼接式礼服	290
第三节 晚礼服	294
一、分割褶裥式晚礼服	294
二、横向衣褶的晚礼服	301
第四节 婚礼服	306
一、条状编织礼服	306
二、折裥分割式礼服	311

## 第十章

### 成衣服装立体裁剪

317

第一节 生活类服装	318
一、吊带领型刀背缝分割上装	318
二、变化驳领女上装	323
三、垂浪领女套装	330
第二节 艺术类服装	336
一、立体布纹肌理礼服短裙	336
二、抽缩布纹肌理的灯笼裙	342

# 第一章



---

---

## 立体裁剪概述

---

---

## 第一节 立体裁剪简介

服装立体裁剪是区别于服装平面制图的一种裁剪方法,它是完成服装样式造型的重要方式之一。它是由服装设计师和打板师用布料覆盖在人体模台或人体上直接进行造型和当即裁剪。服装立体裁剪能较快速且直观地表达服装造型设计的构想,所获得的板型具有平面裁剪难以企及的准确和优美。

### 一、立体裁剪的定义及特点

#### (一) 立体裁剪的定义

“立体裁剪”这一名词来源于日本,它是为了区别“平面裁剪”而命名的,立体裁剪亦称立体构成,是设计和制作服装纸样的重要方法之一,立体裁剪是将面料覆合在人体或人体模型上,将面料通过分割、折叠、收省、抽缩、提拉等技术手法制成预先构思好的服装造型,再按服装结构线形状将面料或纸张剪切,最后将剪切后的面料或纸张展平制成正式的服装纸样。

立体裁剪既可以根据服装款式的需要按效果图仿作,也可以完全凭意图与经验在人体模型上进行创作,解决人体特定的曲面,直接决定取舍确定其形态,从而设计新的造型。立体裁剪基本上没有繁琐的公式计算,它起源早、方法直接、操作简便、效果直观。

立体裁剪可分为几何型立体裁剪和波浪型立体裁剪两大类。几何型立体裁剪是依据人体曲面分割所得到的几何块面图形为依据,是一个有规则轮廓线的立体裁剪方法,一般适宜男装、女西装等。波浪型立体裁剪是利用面料的斜纱丝设计带有波浪造型的服装,例如带有波浪的裙衫、婚礼服、晚礼服等。

#### (二) 立体裁剪的特点

##### 1. 立体裁剪具有广泛的实用性

首先,立体裁剪不但适合初学者掌握,也适合专业人员的提高,更适合服装设计者的创作。对于初学者,即使不会量体或是不懂得计算公式,但若懂得立体裁剪时披挂布的基本要领后,便能裁剪衣服。对于专业人员,则要不断地适应新潮流。如果凡事都要靠计算尺寸,平面构图,那实在太麻烦、太受限制了。若在此基础上,学点立体裁剪,裁剪起来则将如虎添翼、得心应手。对于服装设计人员,若想创作出好的作品,则必须掌握立体裁剪法。各国著名设计师如法国的安卡罗、意大利的瓦伦蒂诺等,甚至不

用草图,直接在人体模型上进行设计。

其次,立体裁剪既可用于结构简单的普通服装,又可用于形态新颖、款式多变的流行时装。立体裁剪并不是只有在设计复杂的服装时才运用的方法,这个观念是非常重要的。因为制作简单的服装虽然不必为一些奇形怪状的立体形态来动脑筋,但如果把它拿到人体模型上,运用其自身的量或再动一点脑筋来组合,则可以产生比平面裁剪更好的服装效果。因此立体裁剪是一种简单、实用、准确、易学的裁剪法。

##### 2. 立体裁剪便于加深理解平面裁剪的理论

在我国,大多数学习服装裁剪的人一般都是从平面裁剪学起。按公式或数字定点画线制图,也就是照葫芦画瓢,仿样画图。这样对每条线的形态及为什么这样画往往不了解,常常是知其然不知其所以然。又如,对胸部省缝来说,放在什么位置合适?省量是多少?省是怎样形状?这些要处理得好是一件较麻烦的事。如果用立体裁剪来作的话,则一切都变得十分明确而且简单。把布披在人体模型上,用针固定好,那些微妙的曲线及省缝的各个量都清楚地显示出来。这样试过几次之后,对于如何处理一条缝线自然会心中有数。同时对于省缝的部分、延长部分、该留取的分量等,也都可以得到指示,还可以把这些实际的经验做为正确的理论拿到平面裁剪上去应用,使它更有充实的依据,那么所裁剪出来的服装便会更准确、更理想。

##### 3. 立体裁剪可以边裁剪边设计

掌握立体裁剪基本操作要领后,就可以边裁剪边设计,边创意边改进,随时观察效果,发现问题及时纠正,并且在平面上难以计算的布厚度、松度或下摆的大小等,在立体上通过对布的操作本身就可以解决。有些平面裁剪较难表示的服装褶皱、曲线、浪势和复杂的线条等,在立体裁剪中均能得到表现。有时也可以进行与布的性质恰好相反的设计或创造一种妙趣横生的服装效果。立体操作以穿着者(模型)为依据进行裁剪,能得到准确生动的视觉效果。

##### 4. 立体裁剪易处理特殊体型

立体裁剪对于处理特殊体型的服装有较好的效果。在裁剪特体服装时,可以先将人体模型用棉花和布包成特定尺寸的体型,利用这一模型制作的服

装可以达到平面裁剪所达不到的效果。因为平面裁剪在处理特殊体型的服装时,各部位的缩放尺寸只能凭经验,难免会出现误差,而立体裁剪是根据符合人体的模型进行裁剪,更易于解决着装时变形的份量,从而使其平衡。

#### 5. 立体裁剪易于工业化生产

市场上服装商品虽然多种多样,可消费者在选购时对不合身、外形差、样子旧的服装根本就不屑一顾。服装生产厂家要生存和发展就必须研制符合人体形态、造型美观、结构合理、款式新颖的服装。批量生产加工依照最初的母型(样板)要做出几十件、几百件,甚至许多型号的成衣来,所以制母型衣的责任非常重大。要想做出样子好、尺寸标准的母型衣,就非得利用立体裁剪不可。根据裁出的布样复制样品,进行各档规格的样板缩放,再进行大批量服装生产。立体裁剪被广泛用于服装工业化生产,其原因就在于此。

#### 6. 立体裁剪技术能更好地体现人体与服装的立体性

人体是一个特定的立体,它是由若干个曲面组成的集合体,能否正确认识人体的立体性是服装能否呈现立体性的关键。服装具备和人体特征相符的线条,就可以具有立体性。要使服装具备与人体特征相符合的基本线条,最理想的方法就是立体裁剪,立体裁剪不但重视对人体侧面的要求,而且还重视人体面与面结合处所形成的线条,这些线条对于呈现立体效果具有决定性作用,是体现款式设计的重要依据。

立体裁剪的缺点是其操作条件要求较高。包括标准人体模型、与布料性能相近的胚布,直接用本料时耗材较大等。同时因动作的随机性大对操作者的技术素质和艺术修养要求也较高。

## 二、立体裁剪的发展状况

立体裁剪的产生最早可以追溯自上古时代。在

漫长的原始社会,人类为了抵御自然的侵害将兽皮、树皮、树叶等简单地加以整理,披在身上比拟身材式样,加以切割,并用皮条、筋骨、树藤、贝壳等自然材料加以固定,从而形成了最古老的服装,这就是现代服装立体裁剪的开端。

随着人类文明的深入发展,服装立体裁剪也随之发展和逐步完善。在发展过程中同时也产生和丰富了服装结构的裁剪方法。人们把比拟身材裁剪的衣服做成样子,反复实践,补充修改,使其裁剪方法被沿用了下来,又经科学的计算与改进使其更加合理和完善,从而形成了我们今天广泛使用的平面裁剪法(亦称平面构成)。

另一方面,用单纯的平面裁剪,很难再现人体立体的曲面形态,因此人们又迫切需要采用立体裁剪技术,以满足需要。立体裁剪技术在西欧被应用较早,西欧人在美学上强调以人为主体,讲究立体空间意识,从13世纪开始,便依据复杂的人体立体裁制成体形型衣服,形成了独特的西欧服饰文化,而且一直被延用至今。在欧洲无论是高级预制还是普通裁制服装,立体裁剪已经成为制作服装样板的基本工艺常识。

我国长期受儒教、道家思想的影响,在人体表现形式上表达得更为含蓄。自周朝的章服至近代的旗袍、长衫,基本上都是以平面结构的衣片构成平面形态的服装,在构成上更趋向于平面裁剪方法。到目前为止,我国服装界仍然以平面裁剪为主,而立体裁剪技术仍处于起步、发展尚待普及的阶段。由于单一的平面裁剪已无法满足当代人对服饰美的要求,为适应千变万化服装市场的需求,迫切需要引进、开发立体裁剪技术,以提高服装造型设计的水平和质量。因此立体裁剪和平面裁剪同样成为重要的服装结构构成技术,两者相辅相成、兼而用之,平面裁剪注重计算,立体裁剪注重造型,各自发挥其特点。

## 第二节 立体裁剪的用具和材料

### 一、人体模型

立体裁剪中所用的主要工具是人体模型。若能在真实人体上进行立体裁剪是最理想、最准确的,但在实际裁剪过程中,真实人体却存在着诸多不便利、不灵活的缺点,所以必须准备人体模型来代替真实

人体。

#### (一) 人体模型的种类

1. 以长度分一般有三种:半身人体模型,2/3 身人体模型,全身人体模型(图 1-2-1~图 1-2-3)。半身人体模型可供立体裁剪上装、裙子、连衣裙等服装,2/3 身人体模型除了可以裁剪上述服装外,还可



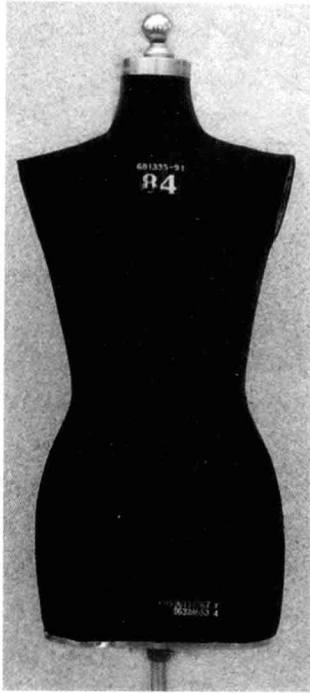


图 1-2-1 半身模型

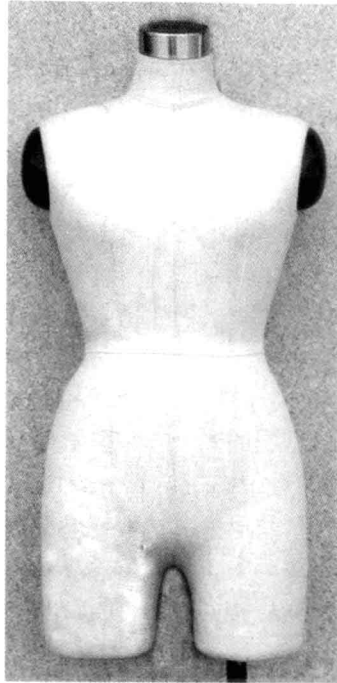


图 1-2-2 2/3 身模型

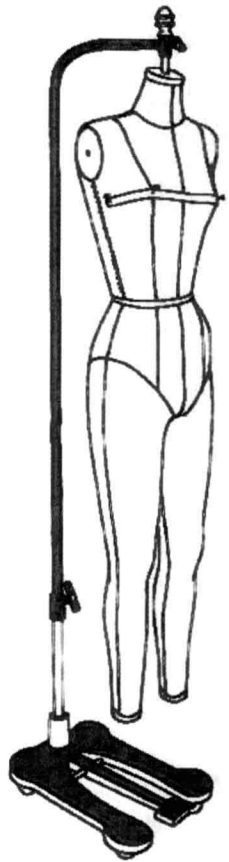


图 1-2-3 全身模型

以裁剪短裤、裙裤等服装。全身人体模型除了可以裁剪上述服装外,主要用于宽松型长裤、连衣裙等服装。

2. 从用途分大致有三种:立体裁剪用、成品检验用、服装展示用。立体裁剪用的人体模型应具备以下基本条件:① 标准的人体比例。立体裁剪专用的人体模型必须是依据测量人体各部位的数据归纳整理出具有代表性的人体比例尺寸,其外形比例应尽量符合实际人体比例与美感相结合的原则,专用的立体裁剪模型,其肩胛骨突出,锁骨凹凸,斜方肌、腹直肌较为明显,上装设计重点在胸部,其突出的程度不需过高,若特意强调胸部突出特点时,可使用补正垫片的方法,自由调节胸部的形状和高低变化。② 采用弹性柔软的材料。人体模型的表面必须采用类似人体皮肤弹性的柔软材料加以包裹披覆,而且应避免使用太滑或太硬的材料。通常是在硬质树脂成型的人体模型上贴上工业衬或棉质衬垫,然后再绷裱上麻、棉等不易滑动的布料。③ 人体模型的颜色。一般市场上所销售的人体模型,大都以白色或黑色包覆,虽然白色不会给服装配色造成干扰,可是容易被弄脏,所以最好采用接近肤色而又不容易弄脏的颜色,例如:棉麻的胚布色是较为理想的颜色。④ 裸体人体模型较为适用。为适合各种服装款式的裁剪,立体裁剪的专用人体模型应设计制做成能适用于从内衣到大衣等不同款式的服装裁剪。

裸体模型是不加宽松度、肩垫的人体模型。

另外人体模型在围度上可分为裸体型和加宽松度型;在体型上分为正常型和特体型,还有固定型、组装型和伸缩型等,在教学和科研时,最理想的是有一个具有能伸缩活动式的人体模型,随时可调整不同部位的尺寸,来符合设计人员的需要。图 1-2-4 为儿童展示模型、图 1-2-5 为 2/3 身男展示模型、图 1-2-6 为男全身展示模型、图 1-2-7 为女全身展示模型。



图 1-2-4 儿童展示模型

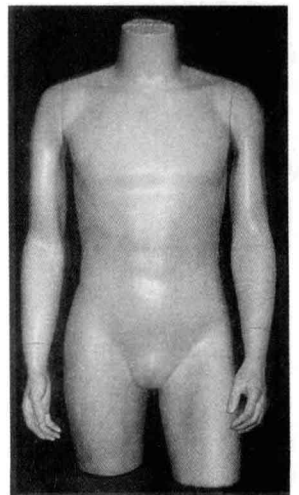


图 1-2-5 2/3 身男展示模型



图 1-2-6 男全身展示模型

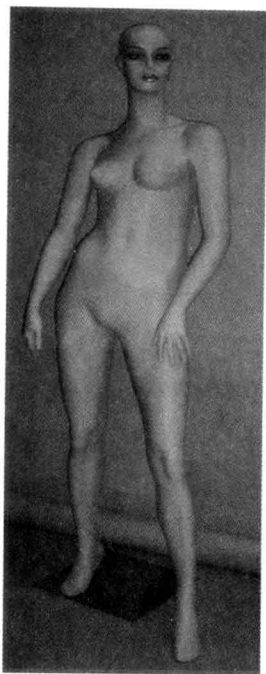


图 1-2-7 女全身展示模型

### 3. 具代表性的人体模型简介

① 文化式人体模型。是没有加上宽松量的裸体模型,尺寸从一号到十号,共分十种,胸围尺寸 82 cm,腰围 58 cm,臀围 88 cm,属于四号标准尺寸。对于大部分的人体尺寸,选用标准尺寸的模型即可,特体的则在标准模型上补正处理。文化式有下肢的人体模型,适用于长裤及泳装的裁剪。另外日本还有专门的和服裁剪人体模型,外形设计较优美。

② 法式人体模型。法国的人体模型是由法国衣料产业技术中心研究出来的裸体模型,接近于日本人体型标准,整体外型展现出均匀整齐的美感,

其表面面料的颜色为淡蓝色。

③ 美式人体模型。备有下肢,适于长裤、泳装等服装的裁剪,但此种模型价格较贵,不适合初学者选用。

④ 童装用人体模型:腹部比胸部突出,在设计上,要考虑儿童腹部突出形态(图 1-2-8)。

⑤ 男装用人体模型。胸围尺寸较大,凹凸较平缓,胸部扁平,臀围比胸围小,有些女时装也可以使用男装人体模型进行立体裁剪(图 1-2-9)。

⑥ 特号人体模型。胸围、腰围尺寸较大,胸部略隆起,各横向围度较大,胖体选择此模型进行立体裁剪(图 1-2-10)。

⑦ 少女人体模型。腰围尺寸较小,胸部隆起明显,臀围比胸围小,有些女时装可以使用此人体模型进行立体裁剪(图 1-2-11)。

⑧ 手臂模型:手臂模型和人体模型一样,是立体裁剪不可缺少的制做用具,人体模型加上手臂,更符合真实人体。在服装设计时,也比较容易确定肩线和袖窿线。同时为了调整及确定袖窿与身体部分的宽松量,就必须装上手臂模型附件,才能够取得正确的宽松量。手臂模型在服装轮廓款式以及机能性的设计上,具有很重要的作用。除此之外,装上手臂后,在立体裁剪时能够清楚地看出袖子与身体部分的均衡状态,也可以确认肘和手腕的位置。手臂模型可自由地装卸,在设计裙子等服装时,能把手臂卸下来放在别处,当需要时,加在人体模型上,而卸不下来的手臂,可以专门用来设计袖子用。手臂模型见图 1-2-12。



图 1-2-8 童装模型

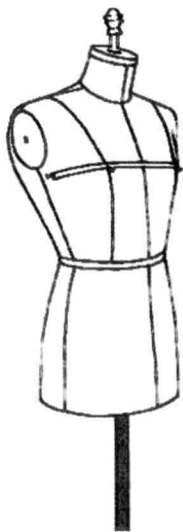


图 1-2-9 男装模型

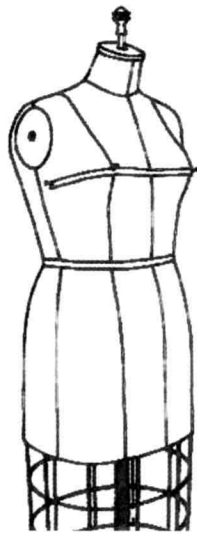


图 1-2-10 特号模型

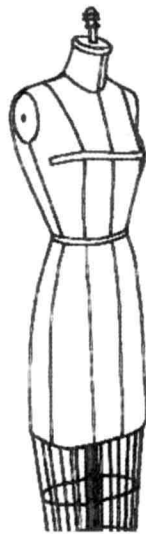


图 1-2-11 少女模型

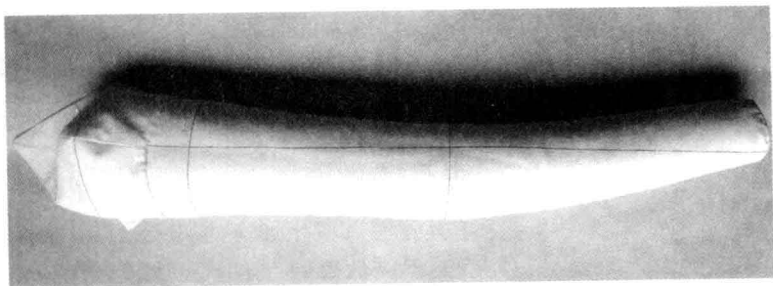


图 1-2-12 手臂模型

## 二、裁剪用具与其它工具材料介绍

立体裁剪必须准备的用具还有大头针、胶带、剪刀、小剪刀、透明胶带、直角尺、布尺、铅笔、熨斗、针包、针线袋、棉花、牛皮纸等工具(图 1-2-13)。分别介绍如下:

**大头针**——最好使用较细的服装专用大头针,珠针由于头部较大,使用时不方便,所以应尽量避免使用。大头针用量相当多,应多准备一些。

**胶带、铅笔**——准备棉质胶带与标线胶带。熟悉立体裁剪的技法之后,可用目测的方法,决定设计的线条,但是在初学的阶段,最好能在人体模型上,预先使用窄细的标线胶带或是织带,标出人体模型主要的几个围线,例如胸围线、腰围线、领围线、胁线、下摆线等线条。标线胶带的颜色,以黑色和红色最为醒目鲜明,而在描绘剪接线和波纹垂线时,由于线条属于圆滑曲线,所以必须选用窄细的胶带,操作时较为顺手,领围和袖窿的曲线,也可用铅笔做记号,另外,棉质胶带是制作手臂模型时必须用的材料。

**线与针**——线可以准备白色或其它颜色的纱线,为了在布料上显示出布纹,可用线顺着布纹,缝上记号线,所使用的色线,以绿色或红色等醒目的颜色为宜。立体裁剪必须依据布纹线进行设计与裁剪,所以丝线是不能缺少的重要工具之一。白色的纱线,可用在裁剪后的缝合之用,应注意的地方是缝制棉质布料时,应采用白色或有色的棉线,但是若是丝质布料,就必须采用丝质线。缝制时所用的针,也必须选用能够配合面料质地的针。

**裁剪用剪刀、小剪刀**——用于裁剪布料或裁断丝线。最好选用尖端锋利、而且使用方便的剪刀。

**皮尺、直角尺**——立体裁剪主要是依靠视觉测

量,用布料在人体模型上进行设计、裁剪、制作,虽然不需要经常测量尺寸,但是测量钮扣的间隔,以及确定领围等部位的大小时,仍然必须使用皮尺或直尺来测量。

**熨斗**——一般选购的布料,难免会出现皱褶,所以设计裁剪之前必须用熨斗将皱褶熨平,但是不可使用喷雾器,喷洒水蒸气会将布料中的浆糊

变硬,裁剪上较难处理。

**针线袋、针包**——通常使用大头针时,大多将针别在挂在手腕上的针线包上,有时需要大头针的数量太多,不妨放入针线袋内,可以减轻手腕的重量,针线袋必须采用皮革或厚质布料缝制,开口处最好能够设计得宽松一些。

**棉花**——除用在制作手臂模型之外,也可以用来补正人体模型,以调整人体模型的造型。选用的棉花以柔软富有弹性为宜。

**牛皮纸**——在布料裁剪展开之后,画纸样时使用,或是在放缩纸样时使用。

**布料**——立体裁剪很少用实际裁剪缝制的布料在人体模型上裁剪,除非是几种特别的布料,或者针织类布料,一般采用胚布做裁剪设计。经纬密度由薄的四十号,到厚实的二十号,可依据各种不同的目的,选用适当的布料。平纹布料具有布纹明显可见的优点在使用上很便利。

除了上述的布料外,有时也可采用工业衬等其它布料,最好能避免很滑、伸缩性过强、过厚重的布料。选用立体裁剪用的胚布布料,要尽量选择与实际要缝制的布料性质相近的胚布。



图 1-2-13 立裁常用工具

### 第三节 立体裁剪的准备

#### 一、选择人体模型

在进行立体裁剪之前,首先要选择与实际人体相符或接近的人体模型,这样才能保证制作的服装合体美观。在选择人体模型时主要把握住胸围、腰围、臀围、背长四个部位的尺寸(图 1-3-1)。保证人体模型与实际人体的四个要素相符或接近。具体测量方法与平面裁剪相同,下面简单加以介绍。

1. 测量胸围:用皮尺在胸部最丰满处水平围量一周。
2. 测量腰围:用皮尺在人体腰部最细处水平围量一周。
3. 测量臀围:用皮尺在人体臀部最丰满处水平围量一周,在测量臀围时应注意臀围尺寸含腹凸量在内。
4. 测量背长:量取后背第七颈椎骨到腰围线之间的长度。

我们以测量上述四个部位尺寸为依据,选择合适的人体模型。在实际选择人体模型过程中,人体四个部位尺寸与模型四个部位尺寸往往存在一些差异,这时选用人体模型就要首先考虑胸围尺寸,以胸

围尺寸为基准,选用适当的模型。如果胸围尺寸正好处于两个人体模型的尺寸之间,应选用腰围和臀围尺寸与所量尺寸比较接近的人体模型。

#### 二、人体模型的补正

我们所采用的大多数人体模型都是用于工业生产的标准化模型,如果是用于成衣生产的立体裁剪,则只需选择相应号型的人台即可;如果是为单件定做,则需对现有人台进行相应地调整,补出不足之处。对于某些特异造型的款式也同样需要对人台进行一定的整理,尤其是那些较为夸张的立体造型,则需给人台加上衬垫等支撑物。

对于某些部位体型特殊的人,在选择人体模型时应对人体模型进行补正,补正是为了使人体模型更符合人体实际曲面的需要,一般在胸部、背部、肩部、腰臀部等特殊部位利用棉花、腈纶棉等絮状物,按人体各部位特征的需要,将棉花用胶带纸或大头针将其固定在人体模型上,外面再盖上柔软的布,补正时应注意只能追加不能削去。人体模型的补正见图 1-3-2、图 1-3-3、图 1-3-4、图 1-3-5。

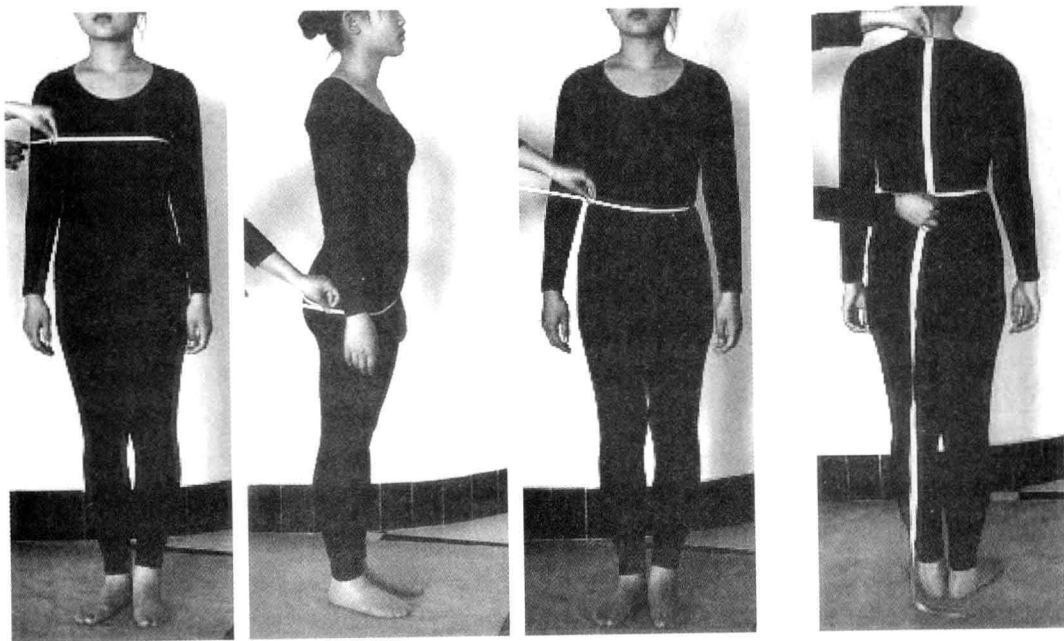


图 1-3-1 人体测量



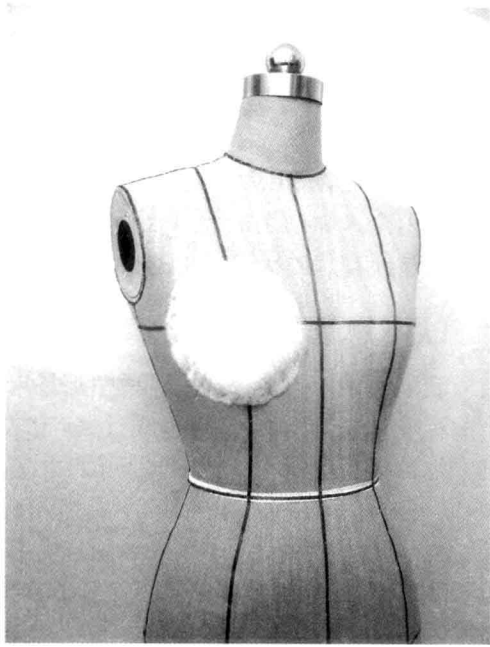


图 1-3-2 胸部补正

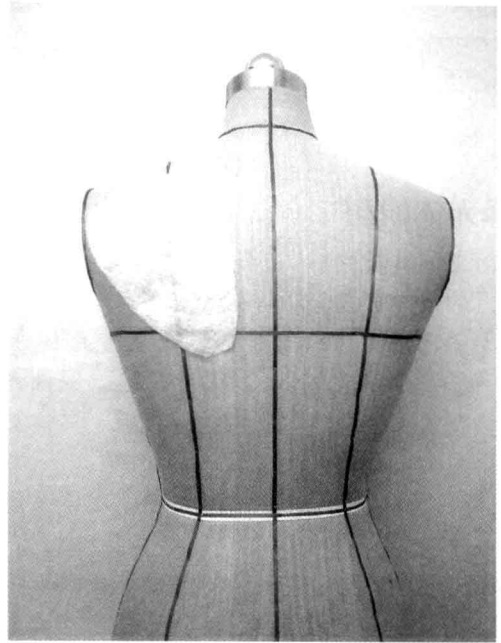


图 1-3-3 背部补正

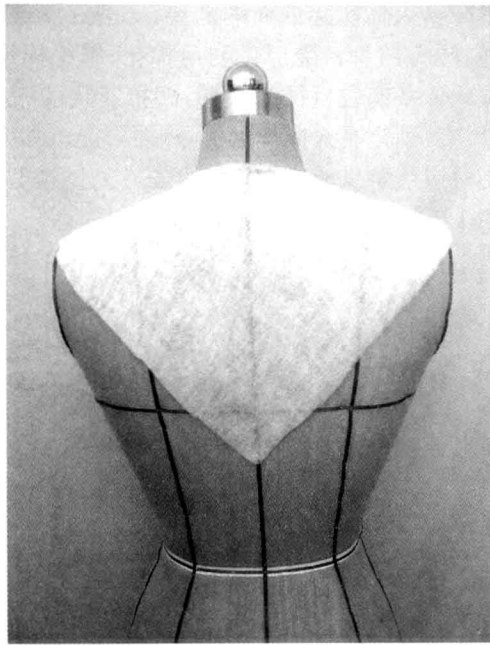


图 1-3-4 肩部补正

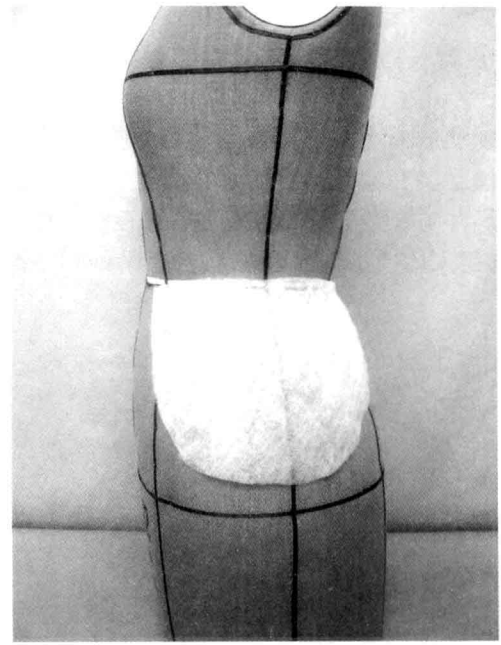


图 1-3-5 腰臀部补正

### 三、布料的准备

#### (一) 估计布料

在进行立体裁剪之前要在一整块面料上取下一块准备做立体裁剪用,一般采用撕开法取得所需布料,因为如果直接剪布经纬纱易歪斜,另外,由于布料的独边比较硬挺,难以使用,故要撕掉 0.5 cm 以上的布边。在开始裁剪之前,预先要做粗裁,主要是确定面料的长度和宽度,具体方法是把布料直接贴

于人体模型,看其部位的需要量,再加出缝份与修正量,用剪刀剪布端撕开,注意坯布衣片丝缕和正式面料的丝缕要吻合一致。

#### (二) 确定面料丝缕,整理布纹

立体裁剪所用布料的丝缕必须归正,不允许错位,一般布料经纬向的纱线之间呈垂直交错状,确定布料丝缕可采用拉丝法,即将布料的纱线拉出,直至能将一根纱线完整的从开始端至终止端拉出来,另外再与该线垂直方向拉出另一根纱线,就得出垂