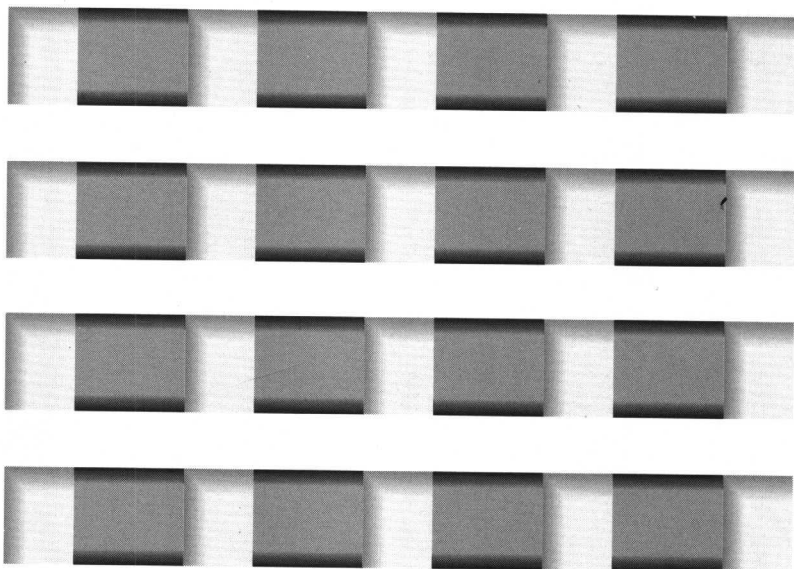


文化服饰大全  
服装生产讲座 ③

# 立体裁剪 基础编



日本文化服装学院编

张祖芳 张道英 沈之欢 王明珠等译



## 序

文化服装学院至今为止已推出了《文化服装讲座》以及新的《文化服饰讲座》教科书。

从1980年开始，为了培养服装产业的专职人员，有必要对各领域的教学课程进行专业细分，文化服装学院意识到了这一重要性，所以编写了《文化服饰大全》。

它可分为以下四个教程（讲座）：

《服饰造型讲座》：教授广义的服饰类的专业知识及技术，培养最广泛领域的服装专业人才的讲座。

《服装（产业）生产讲座》：对应于培养服装生产产业的专业人员，包括纺织品设计员、销售员、服装设计师及生产管理专业人员的讲座。

《服饰流通讲座》是服饰流通领域中的专业教材，主要针对造型师、采购员、服饰向导、服饰展示设计师等，也称为培养服饰营销类专业人才的讲座。

以上三个教程是相互关联的基础。这些基础同色彩、设计绘画（稿）、服装史、材料等《服装相关专业讲座》组成了四本主要的教材。

《服饰造型讲座》是学习与服装相关的综合知识及制作工艺技术，以及启发创造力和对美的感受性的培养。

首先，要先学习服装造型的基础知识，以及理解各种基本服饰的造型，再学习全部服饰的知识及其应用。

进一步说，如果想要更深层地进入服装产业，需要有相当高的专业知识及技术能力。

“制作就是创造商品的意识”。如果想要学习技术，就请仔细研究与阅读此讲座。

大沼 淳

文化服装学院院长

平成12年（2000年）初春

# 目录

前言.....8

## 第 1 章 关于立体裁剪

9

- 1.1 立体裁剪.....10
  - 1. 从平面理解立体.....11
  - 2. 立体观察.....13
- 1.2 衣服和造型美.....14
  - 1. 衣服的构成形状.....15
  - 2. 从造型开始的设计构思.....16
- 1.3 衣服和人体.....17
  - 1. 形态的认识.....18
  - 2. 人体截面.....19

## 第 2 章 立体裁剪的准备

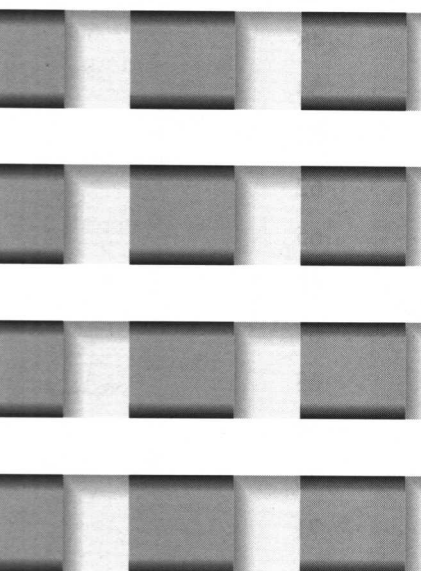
21

- 2.1 所用工具、材料.....22
  - 1. 人台.....22
  - 2. 用具.....26
  - 3. 材料.....28
- 2.2 人台的准备.....29
  - 1. 标志线（导引线）的贴法.....29
  - 2. 人台的补正.....33
  - 3. 制作布手臂.....34
- 2.3 大头针的用法.....38

## 第 3 章 立体裁剪的基础

39

3.1 衣服的基本形	40
1. 紧身衣	40
2. 人体躯干廓型	48
3. 衣身原型（腰部合身型）	54
3.2 衣服的结构和设计表现	62
1. 肩省	62
2. 侧缝省	65
3. 低侧缝省	66
4. 腰省	67
5. 袖窿省	68
6. 中心省	69
7. 领省	70
8. 领部抽褶	71
9. 肩部塔克	73

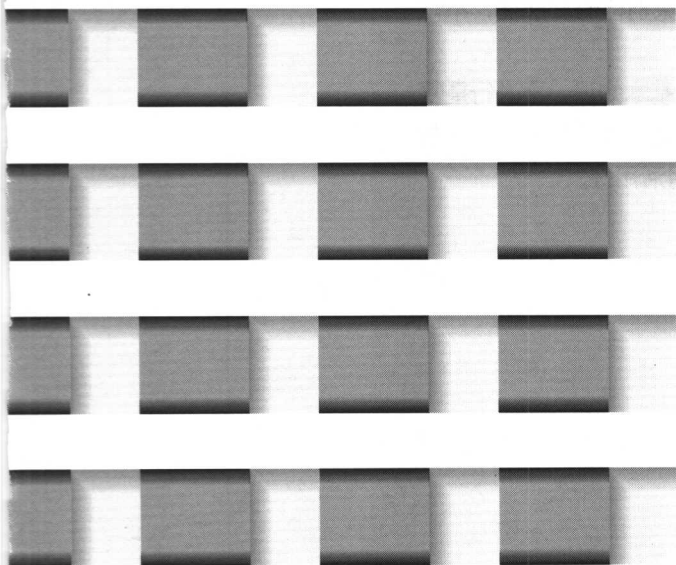


4.1 女衬衫	76
1. 底摆塞在裙子中的女衬衫	76
2. 驳领女衬衫	86
3. 男衬衫领式女衬衫	94
4.2 裙子	106
1. 紧身裙	108
2. 半波浪裙	114
3. 波浪裙	119
4. 拼片裙	124
5. 约克分割的箱式褶裥裙	129
6. 褶裥裙	135
4.3 连衣裙	139
1. 腰部分割连衣裙	139
2. 高腰分割连衣裙	151
3. 低腰分割连衣裙	160
4. 公主线分割连衣裙	171
4.4 女外套上衣	179
1. 西装领女外套上衣	179
2. 枪驳领女外套上衣	192
3. 公主线分割女外套上衣	200
4. 箱形女外套上衣	209
4.5 女外套大衣	214
1. 女式骑装外套大衣	214
2. 直线形外套大衣	223
3. 斗篷式外套大衣	231
4. 军用防水外套大衣	242
4.6 背心	254
1. V形领背心	254
2. 露背背心	257

# 第 5 章 部件设计

261

5.1 领、领围线	262
1. 立领	264
2. 敞领	266
3. 平翻领	268
4. 水兵领	271
5. 领围线领	274
5.2 袖	275
1. 肘部收省的袖	278
2. 袖口收省的袖	282
3. 袖山收省的袖	285
4. 羊腿袖	288
5. 灯笼袖	291



## 前 言

进入 21 世纪后，服装产业越来越广泛地向着全球化趋势发展。日本的服装产业界、教育界也发生了巨大的变化，力求成为亚洲服装领导中心。随着数字化的发展，生活节奏的加快，社会的进步，个人的价值观、生活方式也发生了巨大变化。这对服装工作者也提出了更高的要求。

基于此，编写了面向培养服装产业专业人材系列教材《服装生产讲座》中的《立体裁剪基础篇》。本书编写过程中，注重了专业知识理解和专业技术的培养，基本原理和技术的相结合，培养学生敏锐的感性和应变能力。

立体裁剪必须使用适合新文化式原型的新文化模型（裸体人台）。为跟随时代潮流，追求时尚的视觉和感性，寻求、修练、发掘造型的源泉，必须用裸体人台。同时，清楚地掌握与包裹人体的衣服相关的人体构造、形态也是有必要的。

基本原理讲述了变化的方法，观察、制作服装的立体裁剪的思考方法，适合人体（女性体型）的轮廓线、设计线、结构线的获取方法等内容。另外，为了更好地理解服装制作的基本技术，对基本服装品种从设计要点开始，对它的裁剪方法、完成成品与描图都采用照片（包括插图）来进行了详细的讲解。

在制作袖子方面，用立体裁剪与平面制图相结合的方法，先在衣身轮廓线的基础上找到对应的袖山高，作出袖身形状，然后在装袖过程中一边调整一边得到最终轮廓线。还有根据面料（基本的普通质地）、缝制方法、归拔等重要要素，避免别样的复杂性，不做点影而直接将对位记号对准。

立体裁剪，重要的是培养平衡感，掌握基本知识，不进行重复操作。本书为将来服装界出更多的创造性作品提供了基石。愿本书能让你跨出独特的重要的一步，并能将它用活用好。



# 第1章

## 关于立体裁剪

BUNKA

## 1.1 立体裁剪

并非为了迎合社会方式的改变，而是为了寻求创造当今多样化的立体美的方法。诞生于欧洲的立体裁剪，与日本的服装文化相融合，作为一个表现手段，它起到了重要作用。

人体是由凹凸（复曲面）立体构成的。作为人类穿着的服装，必须要满足人体的运动，有良好的穿着感觉，整体平衡。

服装的构成方法，从大的方面来说有以下三种：

### (1) 平面作图法

根据计算的尺寸使用原型，将纸样展开裁剪的方法。它是二维（平面）的操作方法。

### (2) 立体裁剪

使用基于人体的理想比例的人台（人体模型）或者直接用人体，将布覆盖其上，一边裁剪一边造型的一种设计表现方式。使用称作人台的用具，与着装时的状态相同，在三维（立体）的状态下，对布料进行剪切，一边观察布的走向与整体平衡，一边获得造型。它是表现服装立体感的三维（立体）的操作方法。

### (3) 平面作图和立体裁剪并用

首先用平面作图得到一定的形，然后用白坯布将其组合起来穿在人台上。对于某些细节或一些具有特殊性能的面料，为了得到正确的立体形状，往往采用平面和立体相结合的方法。

立体裁剪时有使用工业用人台（放入了松量）的，也有使用裸体人台的。

工业用人台，是针对大多数的不特定的人的，为成衣化生产服务，必须按照日本工业规格（JIS）的尺寸来生产。但也有根据服装的品种、销售目标不同，各人台生产厂家独自开发的、具有不同使用目的的人台。

裸体人台，前面已经提到过，可以得到最理想的比例。本书中它是作为设计创意用的。为此，使用裸体人台来学习立体剪裁是一件重要的事。

## 人体模型与人体

人体模型是静态的。因此必须首先理解伴随人体的动作机能及人体的形态结构（参照P18中）。

伴随着人体的运动、人体的代谢，人体模型与布之间应该有怎样的空间才能使穿着者感觉舒服，并有良好的机能性？观察人体的立体形态是制作服装的源头。

## 人体和服装

用一块布放在人体上，自由的卷绕，覆盖住人体，也能构成服装。而观察人体的凹凸，考虑服装的机能性，理解服装的构成原理，才是最关键的。

服装造型的源点来自于立体的观察。从前面、侧面、后面等多方面去观察，目测长、宽、高，并培养判断力。所谓五感中的一种，即视觉判断力。

为了制作穿在凹凸身体上的服装，要求对设计线、构造线、省道、缩缝拉伸、面料厚度、开衩的位置等等有所掌握，并通过视觉观察对造型产生感悟力。

## 布及基本技术与打板

立体裁剪，目的是为了最终得到好的样板。面料与面料的接合，判断面料的丝绉，从而获得轮廓造型。

制作服装必须以正确的布纹线为基准，正确领会布纹，显示了视觉的重要。在处理布的时候，其厚度、悬垂性、蓬松感、手感等等都是很重要的。

使用与实际面料相近的坯布，这点也需充分考虑进去。意识到材料感，同时用正确的针法与裁剪，才能获得好的样板。

立体裁剪时要正确把握面料的物理性能，运用基本的技术，一边裁剪一边修改，才能创造出新的有价值的款式。正确领会面料丝绉、构成轮廓、量感、合身性、总体平衡感，再加上对流行趋势的把握，才会创造出更多的附加价值。若能达到这一步，一定能成为优秀的设计师。

立体裁剪时，为了得到完整的、具有良好穿着感及运动功能性的样板，要对样板进行检查，考虑人体、面料、轮廓造型等，根据平面构成理论进行分析，最终理解构成原理。这是很重要的，这也是创意的第一大步。

立体裁剪按以下顺序进行（但在本书中也有不完全按此顺序的）：

- ① 人台的准备
- ② 坯布的准备
- ③ 别样
- ④ 点影
- ⑤ 描图
- ⑥ 用大头针别成型
- ⑦ 完成

## 1 从平面理解立体

若将有形的东西用一块平面的布包裹，变成如图1所示：集中于一处收拢，则有大小各异的垂褶、抽褶产生，而把握原来物体的形则较难。这种情况，开口的位置（被束缚位置）设在任何位置都可以。

这样将平面的布包住、卷起的穿着方法也成立。从包住人体的服装能了解有形物体的形状。让服装适合人体，是获得立体效果所必须的。

图2是将布去掉，用适合曲面形状的结构线来分割。以基点为轴心的结构线能作出合体的造型。

以此来理解人体，作为女性，通过胸高点位置来设置结构线是最重要的。另外，要使服装合身，增加结构线，能使服装合身效果更好。

图1

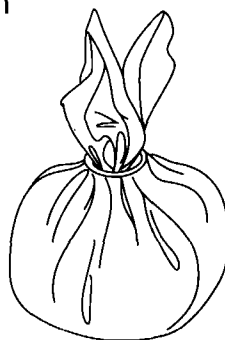
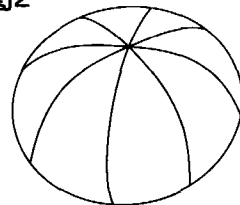


图2



● 以平面形式穿着

图3是以直线形式裁剪的，与性别、体型无关，且人人都可穿的衣服。进行部分缝合，头和手臂伸在外面，靠肩部支撑侧缝完全不缝合的无袖斗篷式穿着方法，穿着自由并充分体现面料的特性。这种情况，只有前片和后片，因侧面没有连接而无厚度，上臂因衣身的宽度大而能将其覆盖，并且手臂能从中伸出。

图4同样是以直线形式裁剪的。为了满足必要的臀围而开口，并作为裙子穿着。平面的衣片变形并产生立体的波浪。

图3

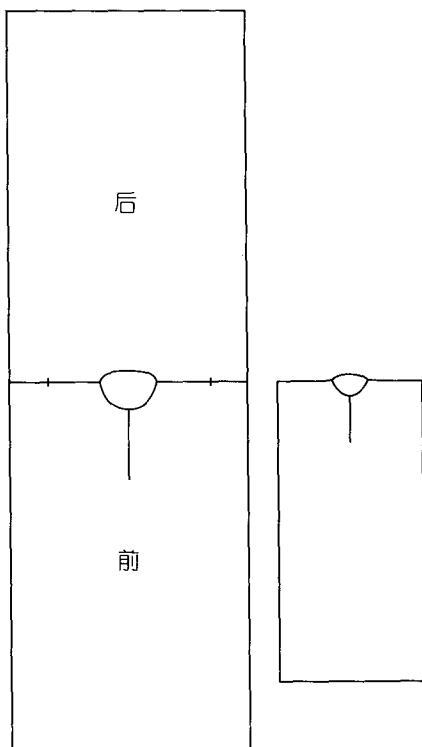
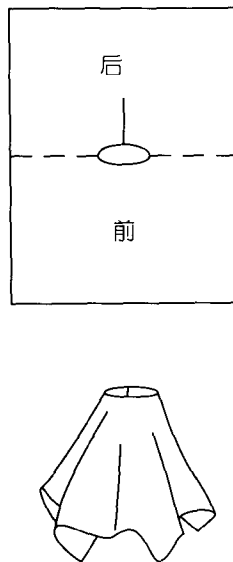


图4



● 以接近立体形状的平面形式穿着

图5是根据颈根形状来设计领围线而裁剪成的。衣身和衣袖分别是以直线形式裁剪的长方形，侧片是梯形，缝合后，侧面形状为立体形。衣身和衣袖的分界线，是为了保证侧面的立体效果而特意设计的结构线。另外，袖底和侧缝之间加入四边形的插片，厚度适中且稳定，袖肥又不大且运动功能加大，更符合了人体的立体形状。在民族服中这种形式很多。

图6同样是民族服中见到过的裤子。腰部特别大，左右裤腿几乎到了脚的部位都加入了插片。插片为宽幅的四角形裁片，保证了充分的松量。下摆处包紧，并保证允许的厚度。另外，插片还储备着能保证步行、盘腿、坐等动作所需的量。

图5

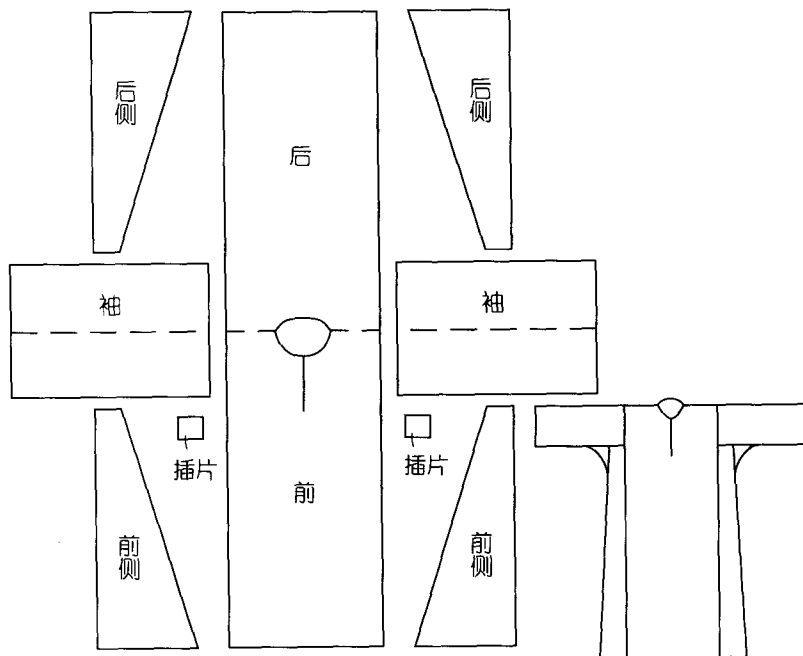
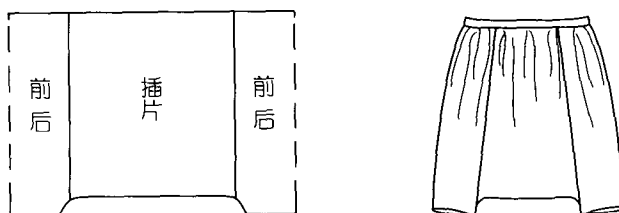


图6



## 2 立体观察

为了构成立体服装，必须有拼接缝。最简单的是前后衣身的侧缝线，即在前衣身（前面）和后衣身（后面）之间嵌入侧片布（侧面），使其有一定的厚度（深度），构成了更具立体感的服装。

这个插片的厚度，根据体型的变化而改变其大小，成为构成面的重要点。

另外，接缝线、省道、归拢、拔开、穿脱的开口等作为构成要素，通过观察人体形态，从简单的缝合到将其细分成很多部件再进行缝合，从多个角度观察其立体性，对认识立体是很有帮助的。

服装造型的第一步：对静物进行观察，理解怎样构成立体的，然后在平面上展开试试。

### 观察（读设计图）要点

- 明暗——掌握深度
- 考虑面的分割
- 开口——位置及长度
- 丝绺——直丝绺、横丝绺、斜丝绺
- 对位标记——根据凹凸拼合点

#### ① 立方体箱子

能明确分辨前后侧面。

② 球形的球对1/2球进行展开  
拼接缝可设在任何位置，像公主缝的分割线也可以。

#### ③ 六角形的盒子

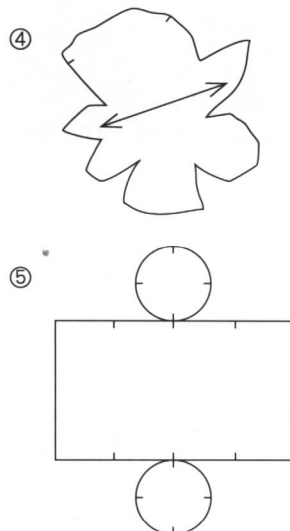
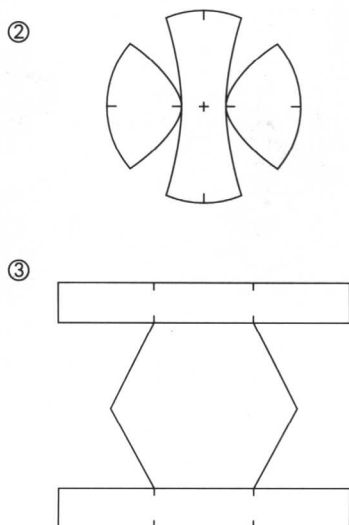
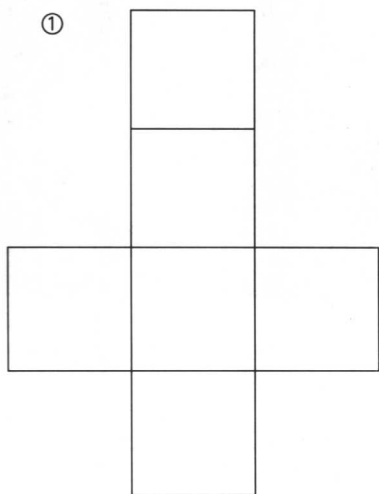
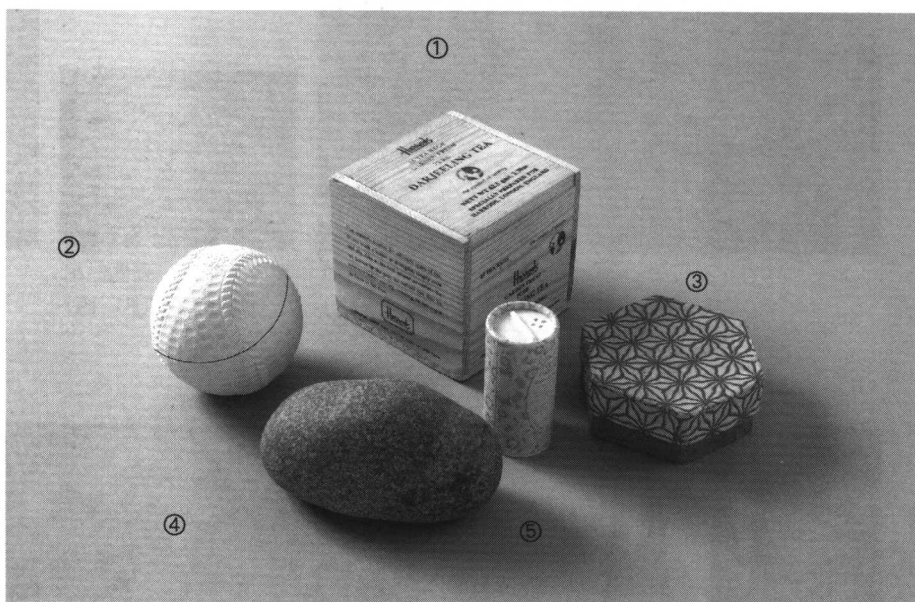
能理解前、后、侧面。

#### ④ 石头

用白坯布包住石头，将捏掉并缝合的缝展开成平面，根据凹凸的变化来设定结构线省道，运用拔开、归拢等手法，最后构造型。

#### ⑤ 圆筒形的储物箱

用圆包裹而成的立体面



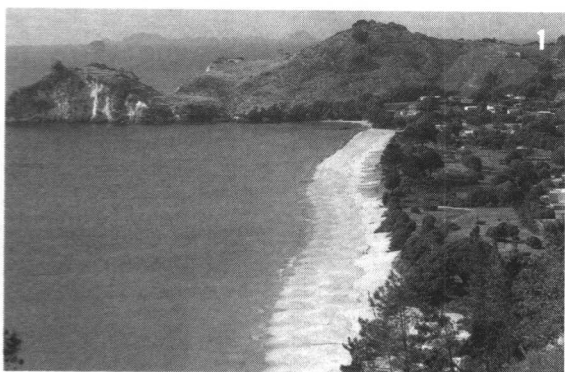
## 1.2 衣服和造型美

虽然人体被称为这个世界上最美的造型物，但是自然界中包含的造型物还有能与之匹敌的。自然美充满在海岸线（照片1）、山脉、海边的夕阳、花（照片2）、动物等中。这些决不是人类能造出来的、超乎想象的，而是在自然界中存在的美的东西。

关于人工美，让其尽可能减少其徒劳性，也能找到绝对美的有价值的东西。看那漂亮的帆船（照片3）、

飞机、照片4中的建筑物也是其中的一例。

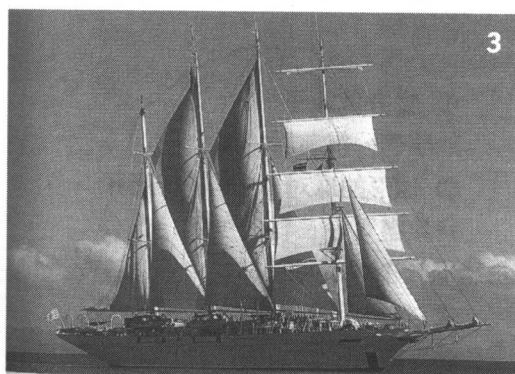
人类穿着的服装，表现了环境、嗜好、必要性、功能性、设计等的变化，是每个时代的生活方式的代表（照片5、6）。



新西兰海滩  
(摄影 滑田広志)



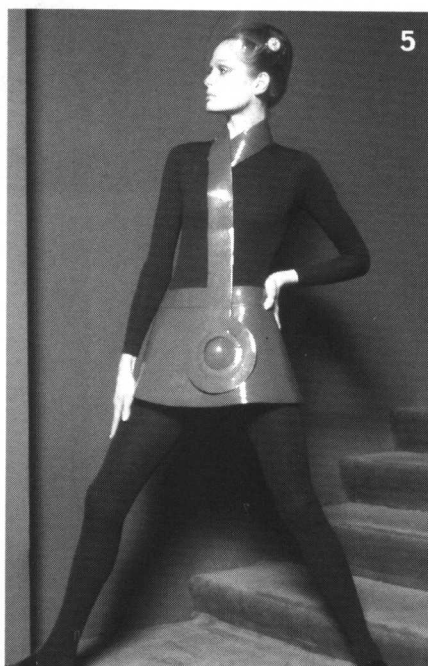
新西兰花  
(摄影 滑田広志)



船夫号  
(摄影 森拓也)



安东尼奥教堂



皮尔卡丹  
(1970年春夏 巴黎高级时装发布会)



克里斯汀·迪奥  
(2000年春夏 巴黎高级时装发布会)

# 1 衣服的构成形状

人类最初是为了保护身体而产生服装。随着时代的变迁，服装增加了其他用途。

从现在的角度来讲，有缠绕式的、覆盖式的（其中贯头衣（图 1、2）最为古老），有前开襟长袍式的（图 3），有为了合身而束腰带的埃及长衣（图 4），之

后并演变成了希腊服饰（图 5）。为适应地域、气候、风土，表达他人的欺压，夸张民族性，服饰上增加了装饰性，并继续受到宗教的极大影响，渐渐地向缝制方向演变、进化。有袖的服装成了现代服装的主流。

图1



图2



图3

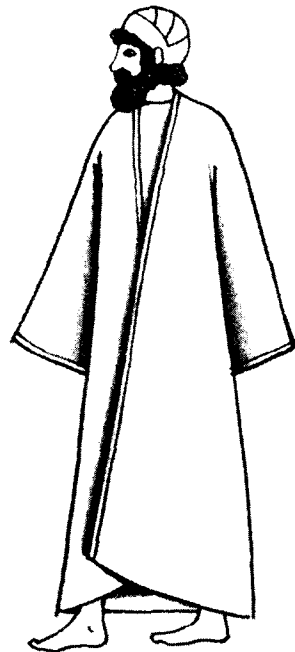


图4

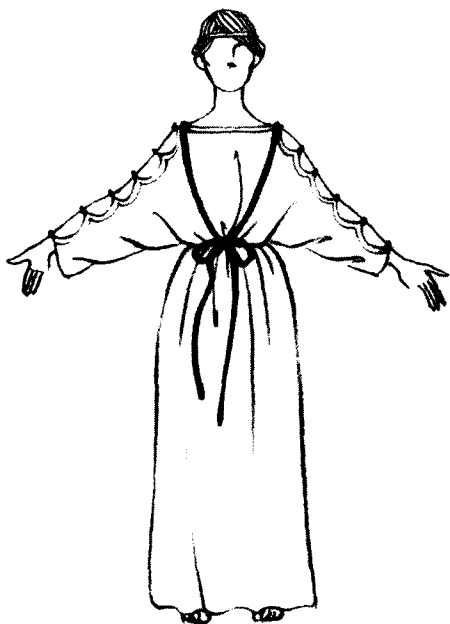


图5

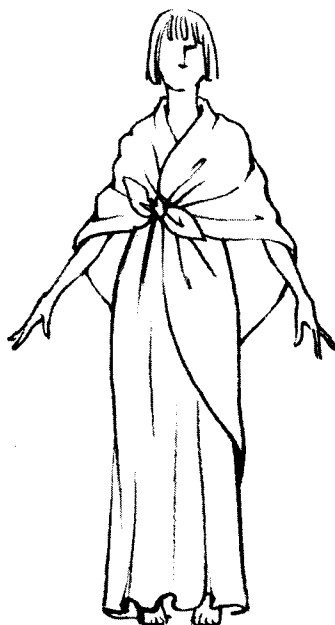
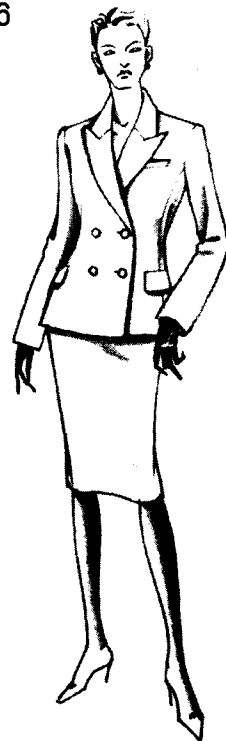


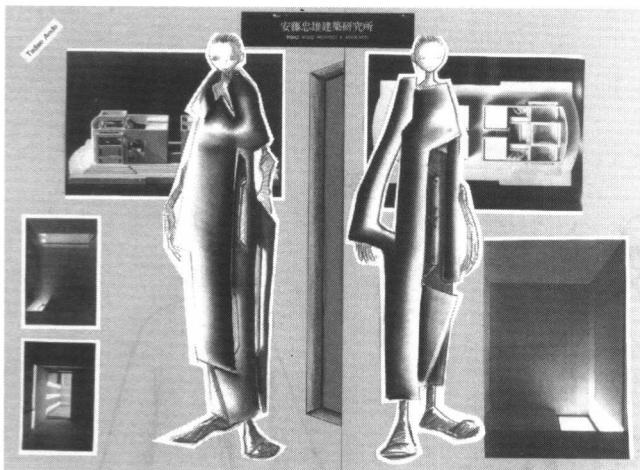
图6



## 2 从造型开始的设计构思

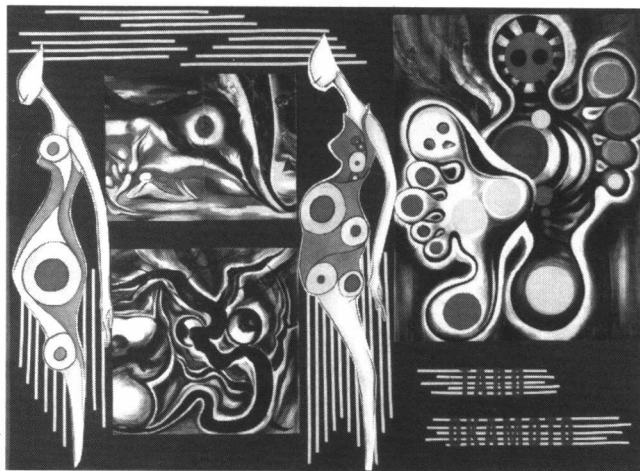
设计构思的训练方法有很多，这里是从某造型中受到启发，产生灵感而进行服装造型设计的思考方法。

### 建筑艺术



安藤忠男

### 绘画艺术



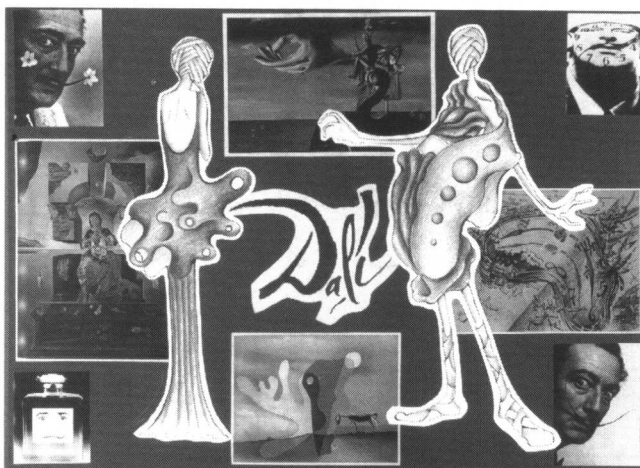
冈本太郎

### 绘画艺术



夸张绘画

### 绘画艺术



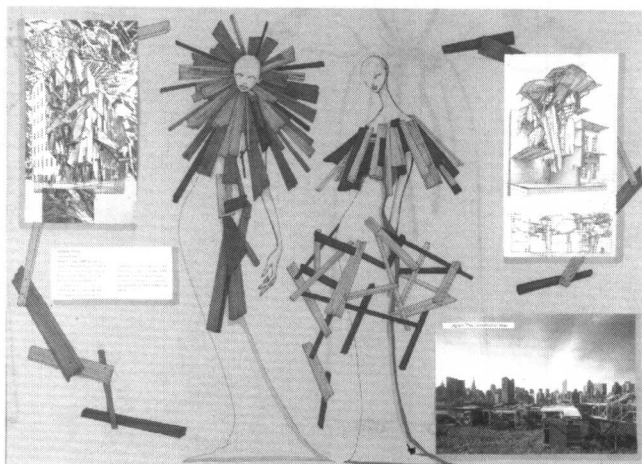
Salvador Dali

### 海边的小动物



海牛

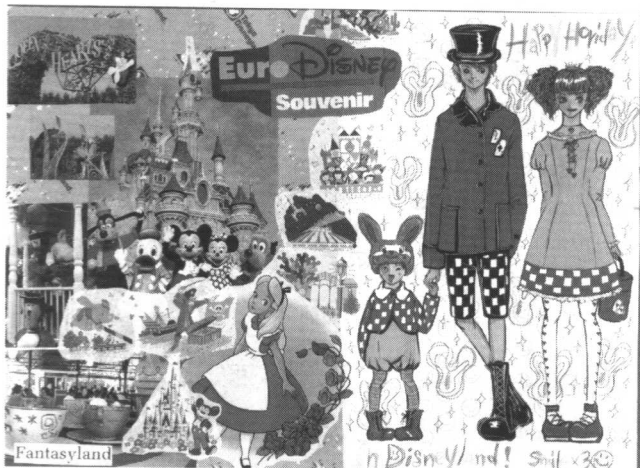
### 都市空间



碎片组合造型

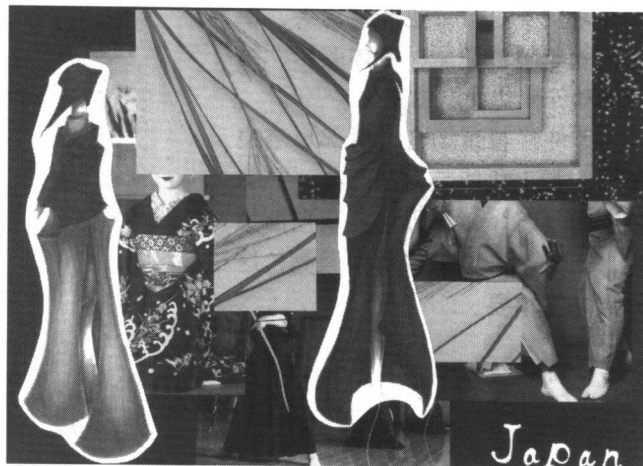


## 娱乐场所



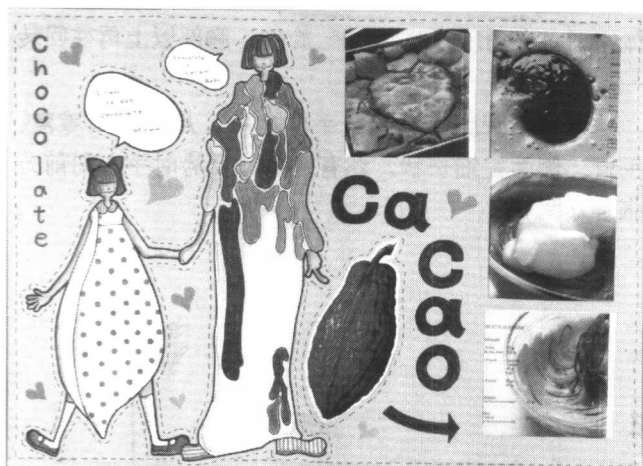
迪斯尼乐园

## 国家的形象



日本

## 食物



可可豆

## 绘画作品



乔治·芭芭拉

## 1.3 衣服和人体

在进行服装设计时,要考虑人体的特点、易穿性、穿着感觉良好、安全性、心情等等。衣服和人体的关系应合理匹配,这就是人体工学。制作服装时,必须经常考虑人体工学及运动功能(运动卫生学),即制作服装必须先理解人体。

人体由骨骼、肌肉、皮肤、其他等组成,特别是骨骼,全身有200个以上骨头。人体分头部、躯干部、上肢、下肢几大部分(图1)。把握各部分的运动和变化以及伴随着的皮肤上的测量点和测量值的变化,是制作优质服装的关键。

图1

