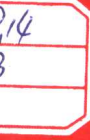


立体裁剪技术

魏静 编著



南开大学出版社



立体裁剪技术

魏静 编著

南开大学出版社

立体裁剪技术

魏 静 编著

南开大学出版社出版

(天津八里台南开大学内)

邮编 300071 电话 3508542

新华书店天津发行所发行

天津宝坻第二印刷厂印刷

1995年9月第1版

1996年9月第2次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:11.5

字数:275千

印数:2001—4000

ISBN 7-310-00884-7

H·98 定价:19.80元

前言

“立体裁剪”这一名称源于日本,它是为区别平面裁剪而命名的。即把依靠人体或人体模型来进行裁剪的方式称为“立体裁剪”。若是追塑立体裁剪的创史人的话,应该是西欧人。他们从13世纪开始,依复杂的人体立体裁制成体形型衣服,故而形成了独特的西欧服饰文化。立体裁剪技法一直被延用至今。所以在欧洲无论是高级预制还是普通裁制服装,立体裁剪作为制作服装样板的基本工艺成为常识。现在各国著名的服装设计大师对立体裁剪也颇感兴趣,他们随身带把剪刀、大头针,用面料作草图,在人体模型上设计和塑造服装。随着服装工业的飞速发展,立体裁剪技术越来越被更多的人所重视和接受,并在服装设计上更有效地显示出它的艺术魅力。

我国到目前为止,服装界仍然是以平面裁剪为主,立体裁剪对于我们一定程度上确是一个未知的领域。然而单一的平面裁剪已无法满足当代人对服饰美的要求,迫切需要引进、开发立体裁剪技术,以提高我国服装造型设计的水平和质量、促进服装理论与技术的拓展,适应千变万化服装市场的需求。

现在许多人对于什么是立体裁剪,怎样应用立体裁剪?立体裁剪在现代服装设计中有何价值与作用等问题仍不十分清楚。有些人认为立体裁剪很深奥高不可攀,也有一些人把立体裁剪看得过于简单,但这些看法都是片面的,笔者对于怎样看待、认识、掌握这门学科的诸多问题作了详尽地论述与回答。为方便读者更好地把握立体裁剪的内涵,本书不仅在理论上阐述了立体裁剪的基本原理及特点,而且列举了大量服装款式,分析和说明了立体裁剪的操作方法和表现技巧。同时对立体裁剪技术的科学化、系统化、规范化作了较深入的理论和实践探索。

希望读者在学习立体裁剪过程中,要勤于练习,反复实践,不断摸索,认真总结,练好扎实的基本功,为真正掌握立体裁剪奠定坚实的基础。最后期盼专家,同行和朋友们积极参与、探讨、研究立体裁剪技术,使我国立体裁剪的应用早日得以普及、推广、发展。

作者

1995年4月

目 录

第一章 立体裁剪概述.....	1
第一节 立体裁剪简介.....	1
第二节 人体与服装的立体性.....	3
第三节 立体裁剪的用具与材料.....	5
第四节 立体裁剪的准备.....	9
习题与思考	12
第二章 立体裁剪基础	13
第一节 基准线的标记	13
第二节 紧身衣的制作	15
第三节 手臂模型的制作	20
第四节 人体模型的修正	23
习题与思考	24
第三章 部位立体裁剪	25
第一节 衣身的立体裁剪	25
第二节 衣袖的立体裁剪	35
第三节 衣领的立体裁剪	44
第四节 实际人体的部位裁剪	60
习题与思考	65
第四章 褶饰的立体裁剪	67
第一节 单向褶	67
第二节 垂坠褶	74
第三节 抽褶	81
第四节 波浪褶	86
第五节 活褶	90

习题与思考	93
第五章 立体裁剪实例	95
第一节 生 活 装	95
第二节 时 装	126
第三节 礼 装	149
习题与思考	175
后记	177

第一章 立体裁剪概述

第一节 立体裁剪简介

一. 什么是立体裁剪

立体裁剪(draping)的名称来源于日本,法国称之为“抄近裁剪”(coupe),美国称之为“覆盖裁剪”(draping),素有软雕塑之称。

所谓立体裁剪,就是用布(纱布或胚布)直接在人或人体模型上进行立体的式样裁剪。它可以根据服装款式的需要,直接决定取舍,确定其形态。

立体裁剪既可以按设计效果图仿作,也可以完全凭意图与经验在人体模型上进行创作,属于三维空间性的构想和操作。这就拓宽了服装造型的方法和特殊效果的艺术处理。当把布披到人体模型上时,人体模型与布所呈现出的物理特性、空间形态、结构特点、服装廓型等便会直接展现在我们面前。所以就探索由视觉观察体型与服装构成的关系上应该说它是起源最早、方法最直接、操作最简便的裁剪手段。

二. 立体裁剪的产生与发展

立体裁剪可以追溯自上古时代,人类为了抵御自然,而以兽皮、树叶披挂于身体上,渐渐的才有了布帛之物。披在身上比拟身材式样,然后裁剪成为衣服,这是现代服装立体裁剪的滥觞,即仿样裁剪。

随着人类社会的发展,人们把比拟身材式样裁剪的衣服做为样子,再裁衣服,这样逐渐地自发地产生了一些简单的裁剪和操作方法。又经漫长的岁月,人们不断摸索,反复实践,使某些裁剪方法得到了补充和修改,而被沿用下来。科学的发展又促使这些方法趋向合理和完善,形成了我们今天广泛使用的平面裁剪法。

在服装产业兴旺发达的今天,用单纯的平面裁剪再现人体的立体特性受到了许多局限,已经不能适应当代人们的心理需求和物

质需求,因此人们迫切需要采用立体裁剪技术,以满足广大消费者和服装设计的需要。立体裁剪技术在当今的服装世界里,特别是在服装设计上,将更有效地显示出它的艺术魅力。

“立体→平面→平面与立体”是几千年来服装裁剪技术发展的过程,也是人们对服装结构构成方法的认识过程。立体裁剪是最早的方式,平面裁剪源于立体裁剪,最后必然导致平面裁剪与立体裁剪并存。它们相辅相成,兼而用之,各自发挥其特点。我们将运用这两大方法,设计和创作出崭新的服装,为人类的物质生活和文化生活服务。

三. 立体裁剪的特点

1. 立体裁剪具有广泛的实用性

立体裁剪的实用性这个问题,许多人的认识不是很清楚的。我们从两个方面加以说明。

第一,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,若懂得立体裁剪时披挂布的基本要领后,便能裁剪衣服。这种裁剪法简单易学,不用花费气力去记那些复杂的计算公式,而是直接亲手操作,只要按其方法操作几遍,便会理解和掌握这种裁剪方法,您会出乎意料地发觉这种方法实在太便利了。

对于专业人员,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,会得心应手。

对于从事服装设计人员,若想创作出好的作品,必须掌握立体裁剪法。各国著名设计师如纳奥内特、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。他们“随身带着剪刀、大头针,用面料

作草图。完全象雕塑家那样,在人体模型上塑造服装”。

第二,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。甚至我们可以说,越简单的款式越要应用立体裁剪。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伤脑筋,可是把这些简单的款式搬到平面上来计算组合,便不是想象中那么单纯了。可如果把它拿到人体模型上,运用其自身的量或再花一点脑筋来组合,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。

当然,立体裁剪可以塑造出多种多样造型生动、线条优美、风格含蓄、动静相宜的崭新服饰。

2. 立体裁剪便于理解和加深平面裁剪的理论

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。这样对每条线的形状、特点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?省是怎样的形状?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。我们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

立体裁剪基本操作要领掌握后,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皱褶、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。它不仅能表现出服装的立体美感,更能反映设计者的才华和风格。

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,而使其平衡。

5. 立体裁剪易于工业性生产

随着社会生活水平的普遍提高,人们的审美意识、消费心理也在发生变化。市场上服装商品虽然多种多样,可消费者在选购时不合身、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,进行档次规格的扩缩样板,再进行大批量服装生产。立体裁剪广泛用于服装工业性生产,其原因就在于此。

总而言之,立体裁剪以它对美的充分感受和运用,对人体结构精确的理解,从人体或人体模型上寻求和摄取最理想、最合体、最完美、最巧妙的崭新服饰。随着我国服装技术与

纺织品的发展,立体裁剪技术将会被更多的人所重视、所接受、所运用。

第二节 人体与服装的立体性

一. 人体的立体性

人体是一个特定的立体。它是由若干个面组成的一个集合体。

我们以人体的胸部(以女性胸部)为例,许多人都误认为它基本上是一个椭圆,见图1-1(a),并由此进一步将人体体型归纳为图1-1(b)所示的圆形柱体。这一认识运用在服装上的裁剪工艺时,又会自觉不自觉地将它逐渐演变为图1-1(c)、(d)所示的形状。其结果会造成服装的正面过宽、侧面过窄,使余量被平均分配在服装的各个部位。实际穿着后,服装所呈现的造型也就很难和人体特征相符,从而显得很不合身,且缺乏立体感。

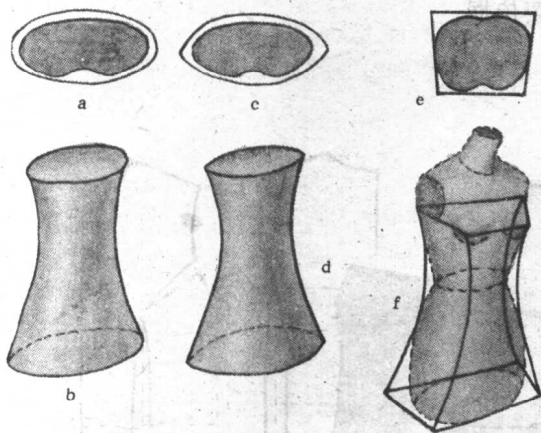


图1-1

正确地认识人体应象图1-1(e)那样。人体胸部横截面用线条概括的话,为一个梯形。图1-1(f)则是与人体的立体相一致的。按照这一形状,我们应将人体的侧面视为独立的部分,而不能把它看作是前身和后身的延续。这样裁剪的服装就可以避免产生侧面不足的缺点,并能使余量分散到四个角上,从而使服装呈现与体型相符的线条,穿着后舒适合体,显示出人体的形状。

把人体错误地构想成圆形柱体,原因是人们往往低估了人体胸部的厚度,把胸厚简单地看作前身和后身的延伸,这种认识必然导致裁剪的失败。所以能否正确认识人体的立体性,是服装能否呈现立体感的关键。

二. 服装的立体性

服装款式依赖于人体,因此服装也必然是一种立体表现。为了说明这个问题,我们首先来分析一个例子,见图1-2。先是把瓶子

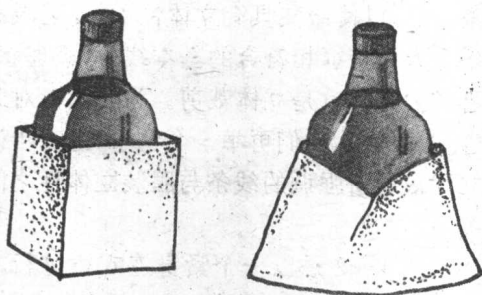


图1-2

装入纸做的方盒里,只要方盒的周长大于瓶子的周长,方盒就没有变形、起皱等异常现象。当转动瓶子,方盒也不受其影响。再将瓶子装入纸袋,尽管纸袋撑开后其周长大于瓶子的周长,但纸袋仍然严重变形,不仅皱褶迭起,甚至完全丧失了原有的形态。如再转动瓶子,这时纸变形加剧,纸袋上的皱褶、线条也随之发生变化,甚至纸袋本身也会因牵拉而随之转动。这一实例可以得知,方盒对瓶子具有良好的稳定性和适应性,而纸袋却不具备这一特点。这一现象与服装和人体的关系颇为相似,人体就象这只瓶子,人们穿着的服装就象方盒或纸袋。显然,我们制作的服装越接近箱形,那它本身的稳定性和对人体的适应性也就越好。而转动瓶子就象人们穿着服装后要活动一样,服装越接近箱形,服装本身受人体活动的影响也就越小。若服装象一只纸袋,那它的结果就可想而知了。当然,我们制作的服装实际上也不可能做成板面平直,棱角分明,真象一只箱子似的。但只要从此出发,在实际裁剪操作中总是想象人体的形态,

那我们就可以使制作的服装尽可能地美观合体,富于立体性。

三. 立体裁剪与服装立体性的关系

人体是一个特定的立体,这一立体是由若干基本线条来呈现的。一件具有立体感的服装,也应具有与人体特征相符合的各个部位的线条。当然服装并非人体模型,不能要求服装的线条都和人体的线条完全一致。实际上服装只要具有能反映人体特征的某些线条,就可以使服装具有立体性了。要使服装具备与人体特征相符合的基本线条,最理想、最可靠的方法就是立体裁剪。为使读者对此内容加深理解,我们再举一个例子,进一步说明立体裁剪所强调的线条与服装立体性之间的关系。

图1-3是以一个紧身连衣裙进行衣片设计的实例。对于这样的一个紧身连衣裙,不少人将它设计为图1-3(1)、(2)两种结构图,但从立体的角度来看,这两种图形都是不正确的。

图1-3(1)是从平面的角度进行考虑的,图形完全没有表现出立体裁剪所要求的线条,表现的仅是前身和后身两部分,完全忽视了人的侧面这一要素。

图1-3(2)虽已具有一些立体因素,尤其胸部已符合立体要求,但其它部位犯了同(1)类似的错误。按图1-3(1)、(2)裁剪缝制的连衣裙只能呈现图1-3A所示的效果,无法充分体现服装的立体感。

正确的结构设计应是图1-3(3)所示的图形。它不仅在胸部考虑到人体的体型特征,而且还充分考虑到侧面的因素,增加了与人体特征相符合的侧面线条,按此图进行裁剪制作就能得到图1-3B的立体效果。

由此看出,立体裁剪不但重视对人体侧面的要求,而且还重视人体的面与面接合处所形成的线条,因为这样的线条对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。

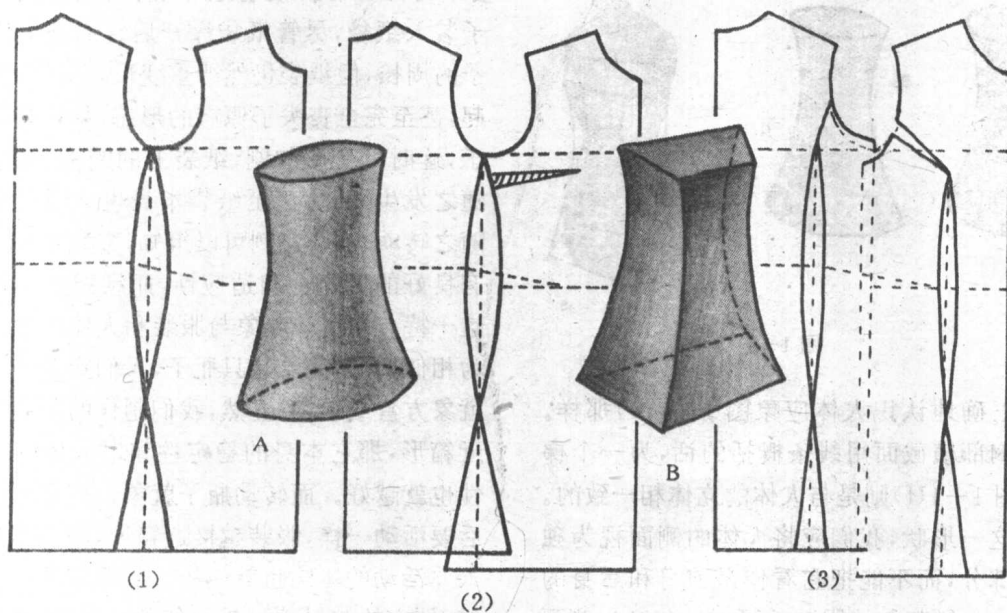


图1-3

第三节 立体裁剪的用具与材料

一. 人体模型

人体模型是人体的替代物,是立体裁剪最主要的用具之一。它对真实表现人体的各部位数据,归纳整理出具有代表性的人体比例尺寸,舍去头、脚和手的部位,并使外形结构整体化、概括化、简易化,达到立体裁剪所需要的标准和要求具有重要作用。

1. 人体模型的种类

以长度分一般有三种:即半身人体模型、2/3身人体模型、全身人体模型,见图1-4。半身人体模型可供立体裁剪衬衫、马夹、上衣、裙子、连衣裙等服装。2/3身人体模型除可裁剪上述服装外,还可以裁剪短裤、裙裤等

服装。全身人体模型主要用于喇叭裤(宽松型长裤)、无袖连衫裤等服装。目前国内较常使用的为半身人体模型。

从用途分大致有三种:(1)立体裁剪用,(2)成品检验用,(3)服装展示用。用于立体裁剪的人体模型除了为大量生产成衣而设计外,还有为单件产品而设计的,以及适合各种样式的服装裁剪所用的各式人体模型。例如:普通人体模型——用于普通服装的裁剪、制作;紧身人体模型——用于内衣、泳装等的裁剪制作,但它的放松量比普通人体模型小;套装、外套人体模型——用于套装、外套类裁剪和制作,它比普通人体模型的放松量要大;还有其它人体模型。上述人体模型还分为连体型和分离型两种。将不同类型和尺寸的分

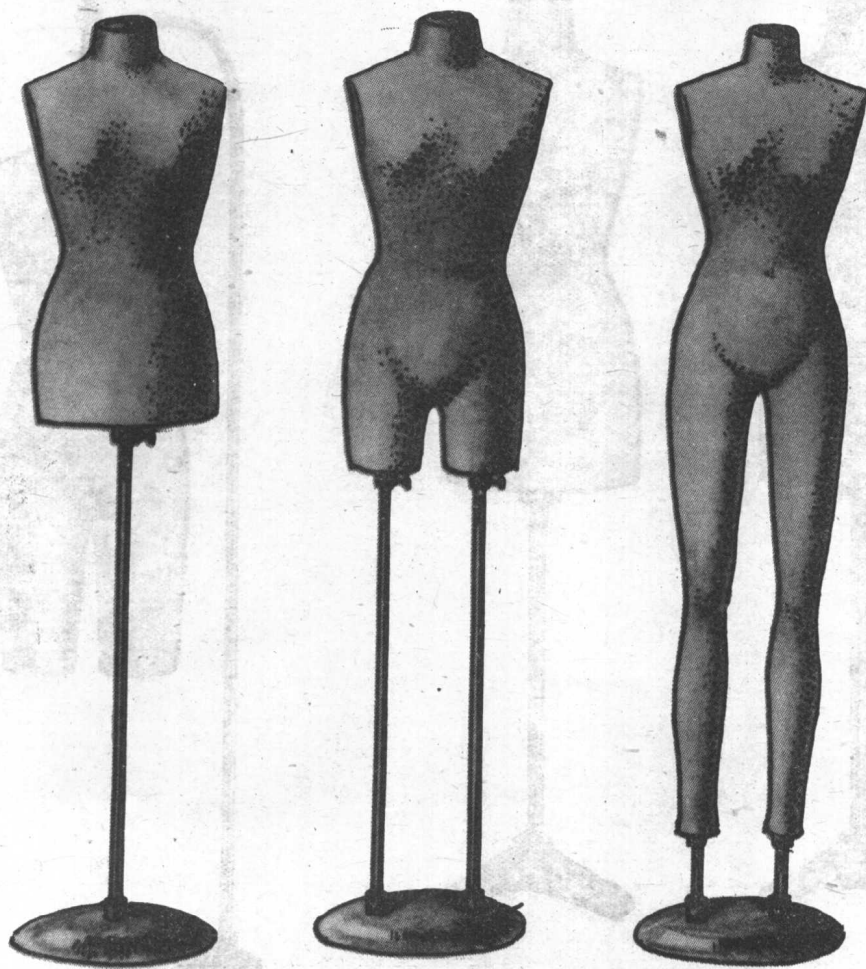


图1-4

型人体模型相互组合,就可以大大扩大其使用范围,使人体模型发挥更大的效能。

2. 人体模型常使用的材料

人体模型表面需采用类似皮肤弹性的柔软材料加以包裹,应避免使用易滑脱、太硬质的材料。通常是在硬质的人体模型上贴一层泡沫或棉花等物,然后再糊裱一层麻布或棉布等不易滑动的布料。

3. 人体模型的介绍

下面介绍几种有代表性的人体模型:

(1) 日本文化式人体模型

文化式人体模型是没有加放松量的裸体模型,尺寸大小从1号到10号,共分10种。图1-5 模型尺寸(胸围 82cm,腰围 58cm,臀

围 88cm)属于4号。对于大部分人来说,选用标准尺寸的人体模型即可。特殊体型则在标准模型上进行补正处理,还可依照服装款式选择不同的人体模型。图1-6 是文化式有下肢的人体模型,属5号模型。

(2) 法式人体模型

法式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。图1-7 模型尺寸为36号。它最接近日本人标准尺寸,整体外型展现均匀整齐的美感。

(3) 美式人体模型

美式人体模型装有下肢,适于各种服装的裁剪,使用方便。但因造价较高,不适合初学者选用,见图1-8。

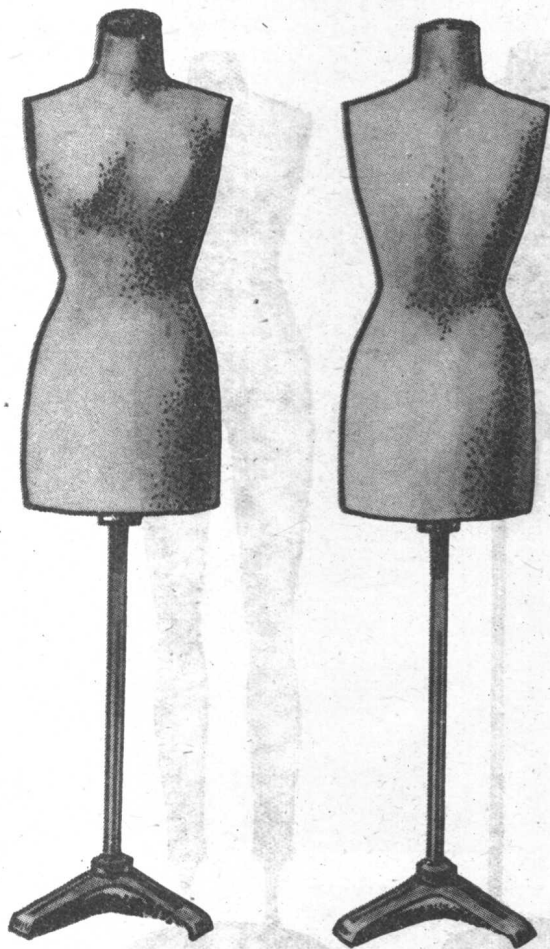


图 1-5

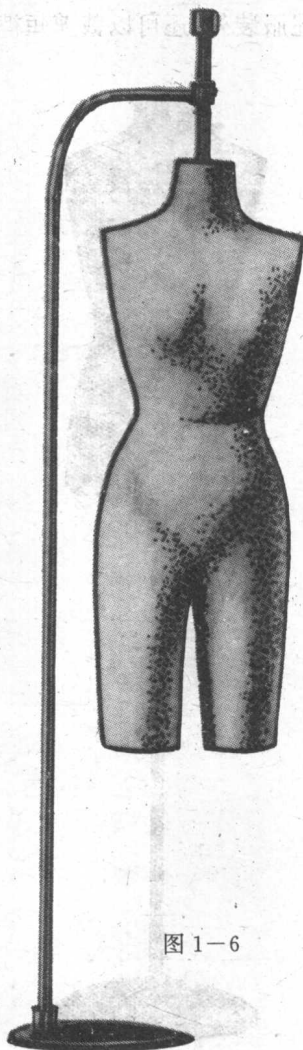


图 1-6

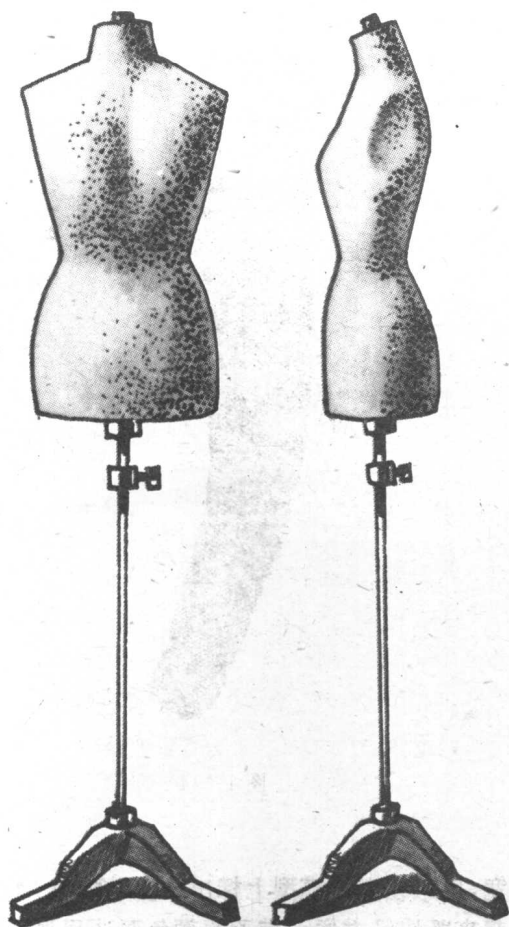


图 1-7

(4) 男装用人体模型

男装用人体模型的特征是胸围尺寸较大,凹凸较平缓,胸部扁平,腰围比胸围小,见图 1-9。有时女装也可以使用男装人体模型进行剪裁。

(5) 童装用人体模型

童装用人体模型的特征是腹部比胸部突出,所以在设计上考虑儿童腹部突出的特点,图 1-10 是六岁儿童所用人体模型。

(6) 手臂模型

手臂模型是立体裁剪不可缺少的制做工具。人体模型加上手臂,更符合真实人体。手

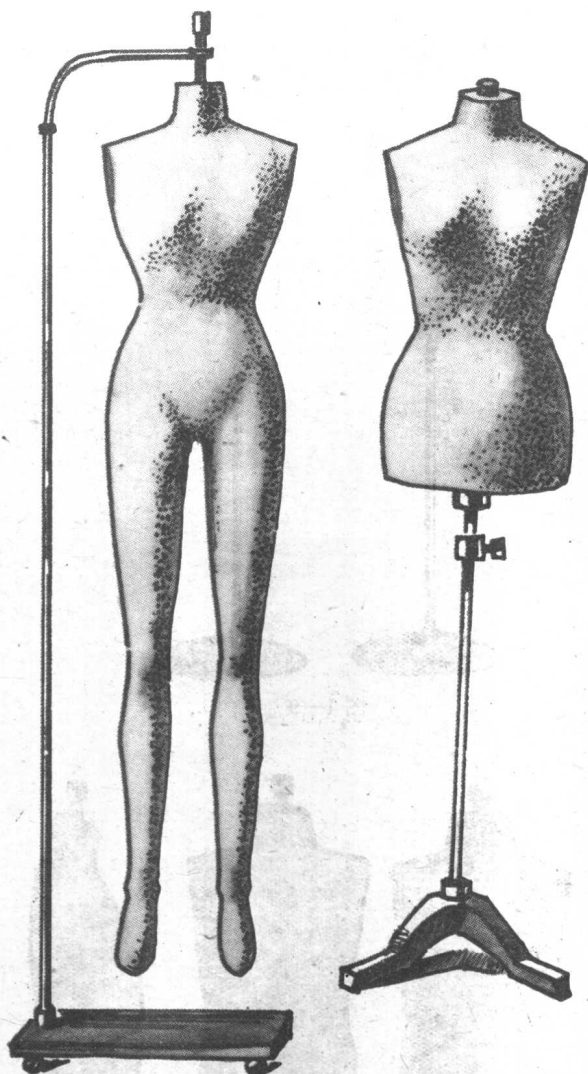


图 1-8

臂模型在服装的轮廓以及机能性的设计上,具有很重要的作用,见图 1-11。另外,装上手臂后,能清楚地看出袖子与前后身的均衡状态,也可以准确地确定肘和手腕的位置。为了不妨碍操作,手臂模型可自由地装卸,也可以使用卸下的手臂专门设计裁剪袖子。手臂模型的制作方法过程在以后的章节中再具体讲述。

二. 其它用具与材料

1. 大头针:使用较细有弹性的服装专用大头针,因操作时用量较多,应多备一些。

2. 胶带:也可用布带、织带。约 0.5cm

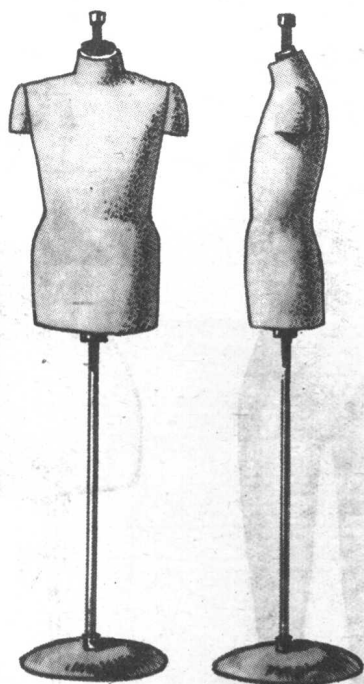


图 1-9

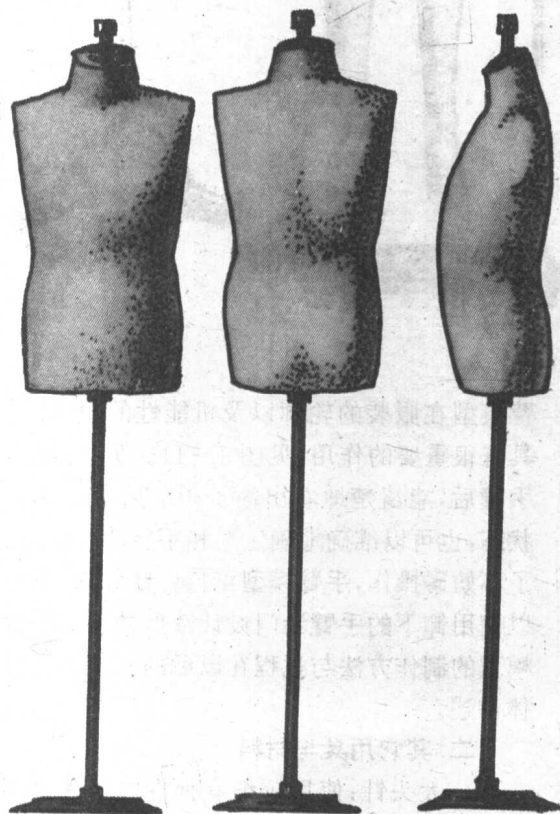


图 1-10

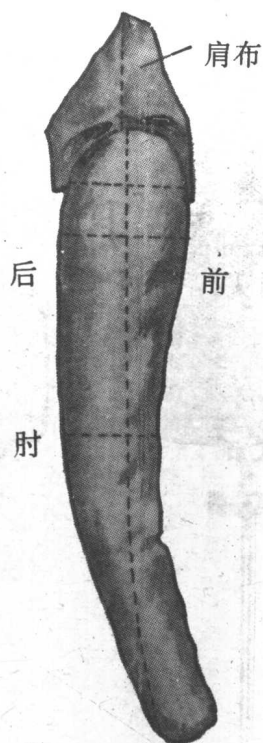


图 1-11

宽,用来在人体模型上标出一些结构线,工作起来既快又方便。带子的颜色要选用强烈对比色,目的是为了醒目。

3. 线与针:线可以准备白线及色线。白色纱线可用于裁剪后的缝合。为标记布纹,缝上记号线,需要鲜明的色线。缝制时用的针也应选用能够适合布料质地的针。

4. 针线袋与针包:针包是为了插大头针或挂在手腕上使用的。有时需要大头针的数量太多,不妨放入针线袋内。针线袋一般采用皮革或厚质布料缝制。

5. 裁(衣)剪与小剪:裁剪布料及剪断纱线时用。最好选刀口快、剪形好使的剪刀。

6. 皮尺与直尺:立体裁剪主要是依靠视觉测量,将布做成立体轮廓,不用仔细计量。为了均等的找好扣子的间距,等分地标记从地面至裙长的尺寸,或确定领围、袖窿围的大小等,仍然必须使用皮尺和直尺。

7. 熨斗:一般选购的布料,难免会出现褶皱,应熨后再用。但不可以用喷雾熨斗,因为洒上水,布料的浆变硬,不利于裁剪。

8. 棉花:除用于制作手臂模型外,还可以用来补正人体模型,以调整模型的造型。以选择棉花、晴纶棉及柔软而有弹性的材料为宜。

9. 牛皮纸与铅笔:牛皮纸是把布料裁剪展开后,画纸样时使用的,或制作各种型号的纸样用。铅笔是用来作记号或绘图用的。

10. 布料:平面裁剪是在纸上画出纸样子,而立体裁剪是在人体模型上用布做出布样子。裁剪时很少用实际的布料,在模型上剪,除非是特别薄的或是针织类等特殊布料。使用最广泛的是平纹布或麻质胚布,经纬数由薄的40号到厚的20号,可依据各种不同的目的选用适当的布料。平纹布料具有布纹清楚可见的优点,而经纬布多为色纱混织的布料,用起来也很方便。

除了上述布料外,有时也可采用工业衬等其它布料,最好能避开那些易滑、易伸展和过厚、过沉的布料。尽可能选择与实际布料性质相近的胚布,这样可以顺利而准确的进行裁剪。

第四节 立体裁剪的准备

一. 量体和人体模型的选择

为某一人制作美观、合体的服装,所选用的人体模型的尺寸和造型一定要与这个人体相符或接近,为选准人体模型,就需要对这一个体进行准确测量。人体模型一般由胸围、腰围、臀围、背长这四个要素构成。因此,对人体进行量体,也要特别注意这四个部位。下面就量体时必须注意的几个问题分述如下:

1. 量胸围:量胸围时皮尺需沿胸部最丰满处经腋下围量一周,如图1-12。量时皮尺必须保持水平,不得歪斜。否则会使量得的尺寸不准而选错人体模型,导致制作出的服装不合体。

2. 量腰围:先用线带沿人体腰部最细处自然扎系一周,扎系时不得过松,也不得压迫腰部,应使腰部处于自然状态。然后用皮尺沿线带围量一周,见图1-13。要注意的是,腰围线在通常情况下前后并不水平。一般说来腰围线在背部要比前身约低1cm,故扎系线带时要注意腰围线的高低落差。

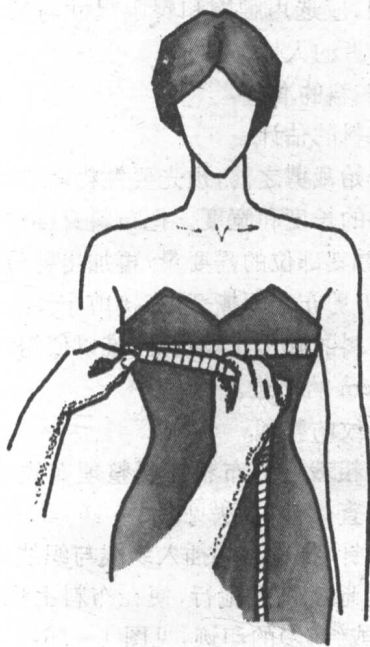


图 1-12



图 1-13

3. 量臀围:从侧面看,臀部一般向后凸,量臀围时应将皮尺沿臀部最凸处围量一周,见图 1-14(1)。由于人体腹部可微向前挺,腹部最挺处和臀部最凸处往往不在一个水平位置上,因此量臀围时既要以臀部最凸处为基点,又要如图 1-14(2)所示,在腹部最挺处引一条想象的垂线,并将该垂线到实际人体之间的距离也估算在臀围内。

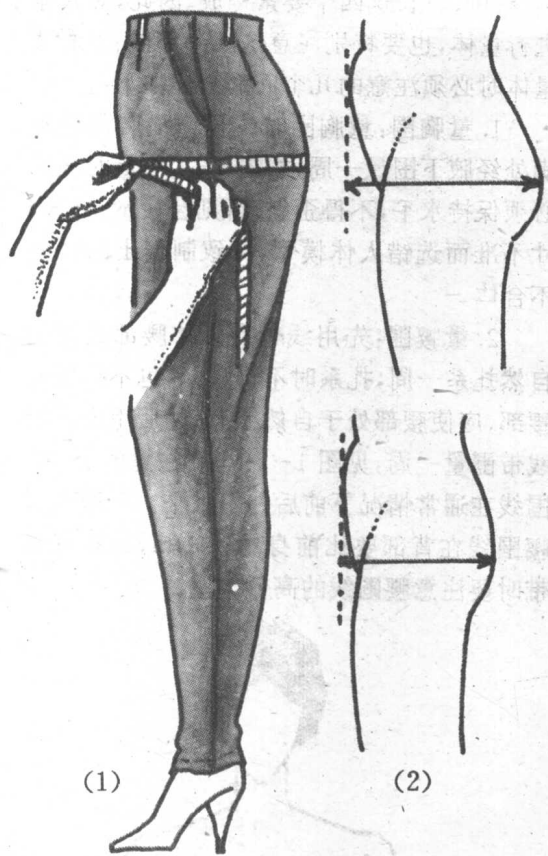


图 1-14

4. 量背长:指从第七颈椎骨到腰围线之间的长度,如图 1-15。

通过以上量体,得出四个部位的尺寸。我们可以这四个尺寸为依据,选择相应的人体模型。

如果量体所得尺寸正好与人体模型的尺寸一致,选用的模型就比较简单。但实际上这两者之间往往存在一些差异,这时选用人体模型就要首先考虑胸围尺寸,以胸围尺寸为

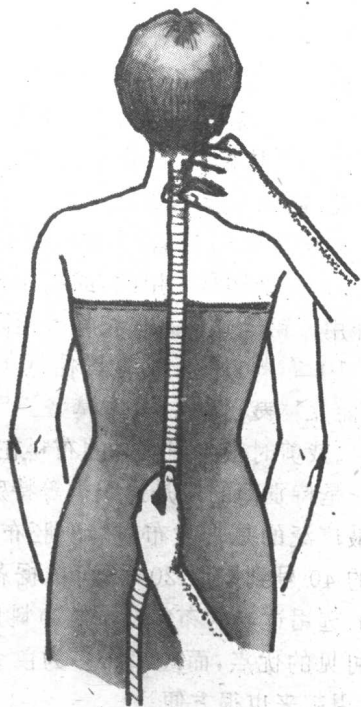


图 1-15

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. 布料的准备

1. 布料的估计

在开始裁剪之前,预先要做粗裁,主要是确定布料的长度和宽度。把布料直接贴于人体模型,看其部位的需要量,再加出缝份的份量,用剪刀剪布端而撕开(直接剪布经纬纱易歪斜)。布料的独边比较硬挺,难以使用,故要撕掉 0.5cm 的布边。

2. 布纹的整理

对于粗裁后的布料需要整理布纹,使经纬线平直,具体方法见图 1-16。用右手拿一根大头针,把针尖端插入织线与织线之间,稍微强力地使针尖驰行,便在布料上形成一条经纱(或纬纱)的印迹,见图 1-16(1)。再如图 1-16(2)对折,若布纹(指印迹)对合不

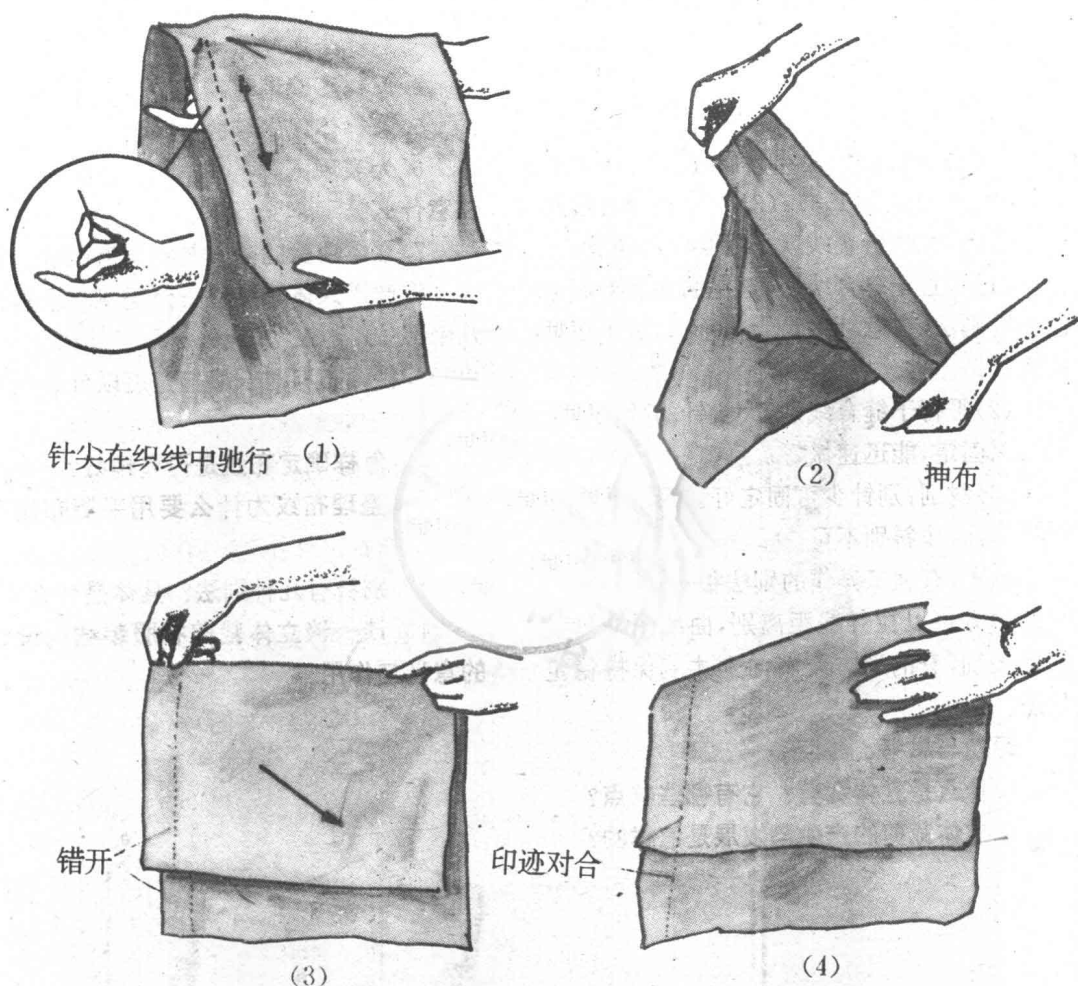


图 1-16

上,就象图 1-16(3)那样斜向拉一拉矫正。这样矫正不够时,可使用熨斗(不喷水)矫正。图 1-16(4)则是纵横布纹正确整理好的情形。对于初学者来说,有必要加强此项练习。

三. 大头针的别法

若大头针的别法不合适,做出的布形再美也会散架。虽然其别法没有固定的方式,但为了操作方便,把大头针常用的几种别法介绍一下,见图 1-17。

1. 撮合别:两块布撮合往一起别,如图 1-17(1)。是使布合适地贴在人体模型上的部位别法,大头针的位置就是缝合线的位置。

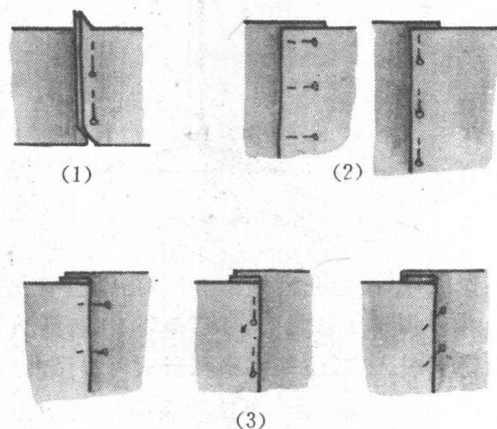


图 1-17