

美国立体裁剪 与打版实例

THE U.S. DRAPING
& PATTERN
MAKING TECHNIQUES
TOPS AND JACHETS

陈红霞◎著

作者身为17年中国服装设计师

18年美国资深服装立裁制版师

首次倾情分享35年服装从业经验与心得

通过操作实例全面解析国际制版方法与理论

引导你快速掌握国际制版技术

★ 上衣篇



化学工业出版社

美国立体裁剪 与打版实例

★ 上衣篇

THE U.S. DRAPING
& PATTERN
MAKING TECHNIQUES

TOPS AND JACHETS

陈红霞◎著



化学工业出版社

· 北京 ·

《美国立体裁剪与打版实例上衣篇》是一本应用型服装技术类图书。本书从不同类型服装款式入手,着重强调了设计与立裁在制版过程中的连接与变化,通过“看图解说”的方式,分析和解读美国式的服装立体裁剪构成方式。书中所有的实例分析都是从立体裁剪开始,到版型制作完成,详细讲述了不同质地的布料(如皮革、牛仔布、毛呢、蕾丝、针织、风衣布、混纺布等),在外衣、大衣、风衣、男夹克、衬衣等款式中进行立体裁剪时的变化和奥妙,尤其是在分析立裁技巧、平面制图以及样衣制作的过程,增强读者对美国服装立裁与制版实际操作步骤和规范化的进一步理解。这种“举一反三”的讲述方式,有利于读者灵活快速地掌握书中知识。

本书既可作为服装设计专业、立体裁剪版型和服装工艺专业师生用教材,也可作为服装从业者,如服装制版师、设计师、营销者等人员学习的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

美国立体裁剪与打版实例上衣篇/陈红霞著. —北京:
化学工业出版社, 2016. 7

ISBN 978-7-122-27197-6

I. ①美… II. ①陈… III. ①服装量裁-美国
IV. ①TS941. 631

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第120727号

责任编辑:李彦芳

装帧设计:史利平

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装:大厂聚鑫印刷有限责任公司

889mm×1194mm 1/16 印张15½ 字数446千字 2017年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 68.00元

版权所有 违者必究

打版师及立体裁剪常见问题问答

有多少次，我徘徊在国内外服装专业的书架旁，执着地寻找一本能完整教授从立体裁剪到版型制作的技术书，可每每失望而归。

有多少书，它们要么只讲述立体裁剪，要么单谈版型制作，就是没有把两者有机地结合起来细述整个过程，成为示范教材。

有多少年，我在参与中外服装设计、立体裁剪、版型制作、教学、经营和秀场等的行业实践中不断地吸取营养，积累相关素材并修炼自己。

有多少回，我期待着有一天，能把自己从业35年的设计、立裁、打版等经验，写作成书，分享给同行，尤其是新入行的人，为的是前人种树，后人乘凉，回报我的祖国。

问：何为打版师？

答：打版师（Pattern maker）又名制版师、纸样师或版型师，欧洲人至今称之为 Pattern cutter，中国行业里称其为打板师。

版师和板师之别在于：版师打版强调了制版和版型，着重了打版和版纸；而板师打板更多地侧重了打样板和制样板的过程。行业里称为板房（Sample room）之处，指的是打造和设计出样衣和版型（Samples and patterns）及展示服装样品的空间。

所以，精确地说，打版师是一名为服装设计师而工作的裁缝干将。他的任务是负责把设计师对服装设计的构想和灵感，运用“立体裁剪”（Draping）和“平面制图”（Pattern making）的手法，打造出能提供给“服装面料裁剪、制作及批量生产所需用的专业用版型（Patterns）”。同时，打版师还要负责定制符合服装制作所需要的工艺及细则（Techniques and details），担负起指导样衣制作及设定生产工艺技术的责任。此外，打版师要参与样衣的试身（Fitting），根据试身效果对纸样进行修正。所以打版师在一定意义上是一座连接于“促成服装设计师的创作”与“驾驭生产成衣品质”之间的桥梁，是服装企业里的技术栋梁。打版师是服装设计师创作意图的诠释

和演绎者。经验丰富的打版师还能从服装设计师的草图里把许多并不具体的细节，有板有眼地“具体化、结构化、工艺合理化和细节化”。一个具备了“二度创作”能力的打版师被称为资深打版设计师（Senior pattern maker）。因此，称职的专业打版师具备很强的创作和造型设计能力。

问：设计师喜欢什么样的打版师？

答：服装设计师当然喜欢与经验相当、独具慧眼、手艺精良并具有优美造型品位（Tastes）的打版师合作。他们青睐那些能迅速领会其设计意图，富有创造力，眼光独到，动作干练，作图精细，能成为完美体现其设计构想，能根据实际情况见招拆招，不时地提供优化建议的打版师。

问：要学习和掌握什么技能才能胜任打版师的工作？

答：1.打版师要喜欢和热爱服装行业和本职工作，并掌握一定的时装美术基础知识，如绘画（Painting）、色彩（Colors）、图案（Patterns）、艺术造型（Creative designs）、服装史（Fashion history）等知识。

2.掌握人体比例和结构（Human body proportion and structure）、人体活动机能（Human body movement）和人体尺寸（Body measurements）等基本知识。

3.掌握良好的立体裁剪和平面打版知识（Draping and pattern-making knowledge），并且能灵活变通各种服装款式的打版应变技巧。

4.具备良好的立体裁剪造型技能（Excellent draping skills），能随心所欲地运用坯布或不同面料塑造出各种服饰款式结构。

5.学习面辅料（Fabric and Trimmings/Accessories）以及印染工艺（Printing and dyeing techniques），了解刺绣（Embroidery）、手绘（Hand-painting）、珠绣（Beading）等各种制作工艺知识。

6.掌握服装制作技术及工艺流程（Garment technology and processes），掌握面辅料的运用知识（Knowledge of fabric and accessories）。

7.懂得各种缝制和手工技巧（Sewing and hand-stitching skills），对传统和时尚的制作（Traditional and fashion production）有全面的了解。

8.书本知识是远远不够的，实践经验才是根本。参与工厂生产实操（Production operation），了解中高档服装的生产流程和质量控制（Production process and quality control）的方方面面以及外单加工等过程。

9.关注时尚和流行，了解世界发展的动态和变化，好奇上进；及时对自己的思路、眼光、技术及知识面进行调整和更新，与时俱进。

问：具备什么样的素质才能成为优秀的打版师？

答：1.具备吃苦耐劳，爱岗敬业的工作精神。打版师的工作要求站立时间很长，注意力要高

度集中，稍不留神，出差错概率就会很高。同时，服装业是一个充满压力与挑战的行业，身为技术部门的打版师，工作量、时间要求、责任重等压力非常大。所以，只有喜爱这一职业，才能充分享受它的过程。打版师要经得起长时间的站立以及规范严谨的立裁和制图工作。“在高压下专注地工作，快速而不出错”，是对打版师的基本要求；能胆大心细，疏而不漏，节俭材物，认真负责，是打版师的基本职业道德。

2.头脑清晰敏捷，具有优良的造型能力和鉴别审美眼光，这意味着照设计图打版并不等于刻板地照搬，打出版型的效果必须比原设计稿表现得尽善尽美。

3.动手能力要强，喜爱摆弄布艺、图案，飞针走线，裁、剪、别、缝、画等样样得心应手，左右逢源。

4.注重积累有关缝制、印染、刺绣以及去污和熨烫等工艺经验，才能具备预防差错和解决服装质量问题的能力。

5.掌握一定的相关电脑技术。我们正处在一个互联网电信时代，资讯爆炸，瞬息万变，资源广阔，加上电脑等运用于设计、打版、裁剪及服装制作生产已经多年，电脑技术知识的熟练掌握再也不是可有可无的技能了，换句话说，不懂电脑技术就无异于一个新时代的文盲，更谈不上提高了。

6.要具备团队精神，能虚心好学，尊老“带新”，友善好帮，尊重同事和前辈，和谐共处。能心情愉快、有干劲地投入每一天的工作。

7.学好外语，走向国际。能自如地与国内外的设计师和同行们相互沟通，争取机会学习国外的技术，关注国内国外先进的专业技能，与行业时尚同步。

问：为什么要做打版师？怎样入行较好？

答：现在大部分的年轻人一谈到学服装就只想到当设计师，殊不知，学设计者不一定能成为名设计师，就像学电影就想到能成为名演员一样，学电影者也大部分默默无闻，即很难成为名演员。而设计师的成功很大程度是靠天分加机遇加巨额投资。

我十分赞同这样一句话：“设计师是老板请来的客人，打版师是企业的自己人”。设计师头衔的确好听，但设计师的艰辛和压力是旁人所不知的。想想看，要顶着流行（Popular/Fashion）、老板、投资、市场、客人、货期、质量、库存等的巨大压力，一个季度下来，如服装卖不掉、公司亏本，首当其冲被炒的是设计师，而能留下与老板风雨同舟的也许就是打版师了。客人走了可以再请，只要自己人在就可以东山再起。当然打版师也有很大的压力，但与设计师相比就少得多了。打版师是一份技术性很强的工作，他的工作就好比飞行员，飞行的时数越多资历就越老，富有经验的打版师在公司的地位就越高，薪酬甚至会等于或超过设计师。

此外，一名设计师可配多名打版师，可打版师却无法同时配合及应付多名设计师。近30年来，中国对设计师的培养较为重视，设计师相对打版师而言是供过于求了。行业里好的打版师那是踏破铁鞋无觅处，很难遇上。

了解服装行业的实际需要，如果你有志于服装设计界，那么，学做一名打版师不能不说是一个比较理想的选择。再比如有些人在艺术方面的天分不是很高，创造力也不太够，但又喜欢做与设计师有关的工作，那我就建议他去学做打版师，因为这样既能保持原有的志向，又能扬长避短。

以本人的经验而言，在美国一个新手要入行，有熟人推荐就较为顺利了。如果你能幸运地被某位资深行家或师傅招收为徒，那你的职业前途就更加光明顺畅了，至少是学到真本事且少走弯路。假如你是新手又没有工作经验，那么最好是先当实习生或打版师助手（Pattern maker assistant）比较好。当然，从裁床助理或样板工（Sample maker）做起，通过不断进修和近距离接触及留心学习，直到出头之日，而最终成为能独当一面的也大有人在。

问：为什么要学立体裁剪？它与平面裁剪能结合起来吗？

答：学习立体裁剪就是学习“人体着装状态式”的裁剪。因为服装的对象和最终穿着者都是人，而人体既是一个立体的，也是极富活动行为和生命力的躯体。人类对服装的要求是多方位、多功能、多层次的。仅用“平面”这一“二维（Two-dimensional）”的方法来解决和完成“立体”即“三维（Three-dimensional）”的需要是显然不给力，也不够的。只用“立裁”或仅用“平裁”都是不够理想的，至少是受局限的，技术上不完美的。所以，运用立体裁剪肯定会对平面裁剪起到互补和辅助作用。通过学习立体裁剪将有助于提升老板、股东、设计师、打版师、样板师以及销售人员等对国际服装体系的认识和了解；有助于提升企业自身的服装的造型及技术含量，有助于开阔设计师的思路，提高品牌的版型技术的国际化步伐，使服装商品更为人性化，更合身，更优雅。

立体裁剪技艺乃是远古人类文化的遗产，是现代人对人类祖先们的智慧与服装技艺经验的发展和传承，非常值得学习、借用、继承和弘扬。运用立体裁剪技术塑造款式造型，能快捷直观地体现设计师的构思效果；能引发设计师对服装造型在分割、比例、线条、节奏、色块、装饰、工艺细节等关系的重审、反思和处理，使上述的一切尽早地调整和确认，而不必等到样衣完成后才作修改。同时，还可帮助设计师在立裁的人台上进行边设计、边修改，增加再创作的灵感及机会。

立体裁剪技术虽源自于西方远古的传统服装文化和技艺，可它能沿用和发展至今，就足以证明后人对它的空间造型技术和实际作用的最大肯定。立裁技术的确是一种使服装更富有生命力，更趋于人性化，更具有舒适感，更符合人体造型，更方便人体活动机能的剪裁方式。而我们沿用多年的平面裁剪，显然也有简单便捷的特点和很强的实用性，然而它毕竟只是平面二维和估算。假如能将平面裁剪与立体裁剪合二为一，就能更充分发挥两者的优点，成为一种优势互补。如果能在平面的制图中植入立体构成的架构和手法，就能取它山之石，洋为中用。

面对“立裁”和“平裁”可以预言，如果把它们结合起来，定然给服装业带来新的技术革命和勃勃生机。就如同运用古老中医的经验，加上西医的科学技术一样，中西合璧，取长补短，从而给宝贵的生命带来一缕灿烂的曙光。

问：立体裁剪能运用到生产上吗？

答：立体裁剪在美国服装行业的运用贯穿于由初板到生产成衣的全过程。打版师从接到设计图便开始进行立裁裁剪并打出纸样，还需要指导样板师做出样衣。接下来请试身模特对样衣进行试穿，试身后改版时要将样衣重上人台进行修改，打版师要试图在原立裁效果与真人模特之间找出差距进行版型的校正。在完成版型修改后即做出第二件试身板，再请真人模特试身，之后根据修改意见更正纸样，直到样板通过为止，才进入生产版的制作。不少公司的生产版型用的是比头板型号大一点的版型，所以，做生产样板要在头板或二板的基础上放大后做成新的生产板样衣，然后请生产型号用的专职模特试身，再对纸样进行修正直到纸样完全满意，脱稿成为批量生产用的专用版型为止。投产前还要做出生产确认样板，交货时按确认样板收货。在生产过程中，标准人台会相伴在生产车间制作工人的左右，使他们能运用人台随时检查所生产服装的合体性和效果。一些款式和布料要在最后用人台进行修剪才能完成。所以说，美国服装行业里立体裁剪运用自始至终贯穿于服装制作的全过程。

问：立体裁剪的起源及其发展是怎样的？

答：对古代的服装研究者而言，立体裁剪的起源可以追溯到远古的石器时代。从人类用兽皮和植物等围挂在身上，后来发展到古罗马和古希腊时期的披挂式长袍，均可以看作是立体裁剪技术中披挂和绑缠式立裁方式的始祖。立体裁剪源自于古代的罗马、埃及和希腊，从其大量出土文物和艺术作品中，充分地记载和展示了古代的前辈们沿用了这些用披挂（Hanging）、悬垂和披覆（Draping）、绑缠（Tying）的手法制作的服饰。由于古代社会等级极其分明，皇室贵族们或许是不希望常被裁缝师们（Tailors）打扰，所以立裁所需用的人台（Dress form）就由此而生。这种自制的人台在古埃及时代早已被沿用。欧洲人借用了古罗马的着装方式，经历了若干个世纪的发展。直到公元5世纪，欧洲人开始在布上剪出一个洞，穿过头部，套在身上，用绳子等物系腰间，腿上用布带等裹绑。中世纪到14世纪间，由于这个时期的文化交流和交通的日益频繁，中东和远东的文化对欧洲服饰文化的影响渐多，使欧洲服装开始有了更多的裁剪制作（Tailoring）。15世纪的意大利文艺复兴时期，服装开始注重人体的曲线和合身，注意和谐的整体效果，在服装上表现为三维造型意识萌芽。自文艺复兴后，立体裁剪技术有了很大的发展。16世纪的巴洛克时期，女性十分注重外形和装饰，高胸、束腰、蓬大裙身，立体造型兴起；男性则开始了穿长裤和袜子。16世纪末到17世纪初，立体裁剪传入了美国。17世纪造型和布料均日益考究，蕾丝和织金等工艺广为应用。到了18世纪洛可可服装风格的确立，强调三围差别，注重立体效果的服装造型。从18世纪末到19世纪初，服装逆流而上，返璞归真，重走简洁路线。19世纪末，遇到了工业革命，制衣业有了很大的变革，服装进入了批量式生产时代。而真正促使立体裁剪为生产设计灵感手段的运用，是20世纪20年代的法国裁缝大师玛德琳·维奥尼（Madeleine Vionnet），她在立裁传统手法的基础上，首创了斜裁法（Bias cut technique），使服装的立体裁剪和表现手法进入了一个崭新的领域，进而打破了裁剪上仅用直纱、横纱的局限，改写了服装史。玛德琳·维奥

尼的立裁设计强调女性自然身体曲线，反对用紧身衣等填充手法雕塑女性身体轮廓的方式。克里斯汀·迪奥（Christian Dior）大师曾高度赞扬说：“玛德琳·维奥尼发明了斜裁法，所以我称她是时装界的第一高手。”她至今仍影响着一代又一代的时装设计师。20世纪中后期，立体裁剪传入日本。20世纪的80年代初，由日本立裁专家的传导将日式的立体裁剪技术传入了中国。

问：美国立体裁剪历史和现状如何？

答：16世纪末到17世纪初，英国清教徒进入美洲大陆，随着欧洲移民的涌入，把立体裁剪技法也逐渐传入美国。早期的立体裁剪是从私人裁缝开始使用的，这种量身定做的方式沿用了许多年。直到20世纪进入了工业革命时代，制衣业有了很大的变革，服装开始了批量式生产，立体裁剪也顺理成章地进入了成衣业。最初进入美国制衣业打拼的立体裁剪师以意大利人为主体的，他们继承了古代欧洲立裁的传统手法，为美国的服装业撑起了一片天。所以，在美国服装业里只要一提起意大利打版师，个个都是顶呱呱且令人敬佩的。意大利人把欧式立体裁剪的技法和文化带到了美国服装业，不断在美国生根开花并发展和流传开来。这些师傅们大都具有扎实的立体裁剪和传统精做西装（Tailor jacket）及奢华礼服（Luxurious formal wear）的手艺，他们身上还有着极其认真与一丝不苟的工作态度和孜孜不倦的敬业精神，为美国跻身和屹立于世界时装之林立下了汗马功劳。

早期的美国服装行业分工相当明确，规范清楚。上身（Upper body）、下身（Lower body）、晚装（Evening gown）、头版（First patterns）、生产版（Production patterns）等各有明确分工。立裁打版时大都采用立裁和平裁的互动，但立裁的速度要比当下同行稍为缓慢和规范些，其共同之处是强调精雕细琢符合人体。近些年，老一代的意大利师傅们渐渐地退休了，取而代之的是来自世界各地的新一代移民从业者。如今，活跃在纽约服装行业打拼的打版师不乏“亚裔”面孔。

除了面孔不同之外，板房里也发生了不少的变化。第一，最明显的要数分工模糊而不明确了。有经验的板房管理者对每一位版师的打版特长了如指掌，但派发分配工作时却什么都给：一个版师要做头版（First patterns）、改版（Corrected patterns）和生产版（Production patterns），有的还要应付客人的量身定做（Tailored/Custom clothes patterns）。第二，打版的精雕细琢主旋律变调了，速度要求明显加快了，一位打版师一天只出1个纸样已经不符合要求了，一天2~3个纸样正在成为不少公司的新常态。版师技术要求过硬、全面和熟练，否则就对付不了当下工作量。第三，板房里运用了电脑技术。把过去的先立体，后平面，换成现在的先立体，后平面，再电脑了。电脑技术的加盟，给板房增加了现代科技，也带来了革命性的变化。电脑排版、电脑放码、电脑打版，加上电脑版型的储存管理等都让服装生产行业如虎添翼，今非昔比。唯独一些不太规范的立体裁剪是电脑“暂时”无法取代的，这就要求打版师要学习和掌握电脑技术，不断地提升自我，与时俱进。否则，落伍了，随之而来的很可能是出局。

问：你了解中国的立体裁剪教育和应用状况吗？

答：自20世纪末以来，中国的服装教育界对设计师的培养和提拔重视有加，使得中国的服装设计水平不断提高。设计师的队伍人才辈出，设计水平堪称逼近世界水平。而相对于支持服装本身的服装工程（Apparel engineering）和版型工艺技术（Pattern making technique）部分而言，人才的培养与服装设计比较却相形见绌，状况堪忧。不少大学、职校或企业似乎都放松对打版师的培养和培训的力度。大学生们入学时大都怀揣着当一名设计师或艺术家的梦想，而立志做一名出色的打版“小工匠”愿望是罕见的。尽管在服装行业里，打版师的需求一直处于供不应求的状态，尤其那些有专业背景的，基本工过硬的，有独特的艺术眼光的打版师更是凤毛麟角，可望而不可求。与此同时，在规模相当的服装大企业里，绝大多数的打版师都没有机会接受正规的打版课程（Pattern making education）和立体裁剪培训（3D Draping training），加上媒体界对这个专业的认知度的缺乏，在宣传上难免出现一边倒的现象，也造成了不少年轻人忽视了打版师的专业和工作，因而就更不可能以此为职业梦想了。而另一方面，那些正在为设计师的理想挥洒汗水、努力奋斗的年轻人，多半对工艺和打版的学习提不起兴趣，片面地把眼光放到画好时装效果图的技巧技法上。由此产生的后果是设计水平的止步不前，使他们与打版师之间无法进行有效的沟通、协调上存在距离、互不认可，结果是在款式设计与成衣的转换过程中不但无法提升，还可能无法满意。

中国打版界长期以来奉行的是平面裁剪（Flat patterns making）路线，并逐渐形成了一系列方法各异、较为完整的平面裁剪方式。中国的服装企业早期沿用的是“市寸”的平面计算裁剪法，后来改用与国际标准一致的“厘米（Centimeter/cm）”平面计算裁剪法。曾一度受日本服装文化的影响，尝试推广“日式”的原型和立体裁剪。20世纪的80年代初，日本的“立裁”大师将“日式”的立体裁剪陆续传授给中国业界，随后的三来一补，外来加工及新兴的中外合资企业等也将欧美的立裁技术和应用带入了中国的服装行业。随之而来的是中国部分高校也将“立体裁剪技术学科”引入了服装教学的课程内容，并且作为一门新的必修课程逐渐在全国服装专业课程中推广开来。但是，服装设计这个新专业的教师本来就缺，不少任课的老师自身就缺少立裁的实践经验，自然而然地只能从书本到书本，只能把一些基本理论与概念、基础立裁技法等书本知识教授给学生了，所以学生们也难以激发出对立裁技术学习探索的兴趣。一些在职的中年制版师听说过立体裁剪，有学习的意向，但时间、条件、环境等都不具备，要学习和提高就止步于一个美好愿望。而今，一些海归的从业者和新锐设计师及一些外资品牌企业都在使用立体裁剪，甚至自己成立工作室和教学。可不少企业老板认为搞立体裁剪，既费时间又花钱。平面裁剪沿用了这么多年，不是也能养活企业，还挣了大钱了吗？毋庸置疑，平面裁剪有快捷、方便的优点，但平面终究是平面，它在服装的造型上必然带有很大的局限性和约束性，它的单一应用，的确妨碍了中国服装设计造型的档次提升，阻碍了生产技术的国际化进程，在一定程度上影响了中国著名服装品牌的树立，企业的发展。因而在国际上就屡屡缺少了竞争力。我们不缺好的设计，好的手工，好的材料，就输在没有生机勃勃的成衣造型和立体裁剪工艺上。

当下全世界的服装业已进入了移动互联网、电商化、品牌化的新时代，这就对服装的品质提

出了更高的要求，再不提升就会被挤垮。了解和学习这项从古至今就被世界各大时装之都和世界服装名师们视为“看家本领”的立体裁剪技艺，令中国设计的服装更加合体舒适和造型优美，不再受平面打版技术的制约，应该成为当下服装品牌竞争的核心技术和必备的条件。我们不应仅仅满足于平面裁剪的技术应用，要给中国的时装设计师和打版界注入新的“立体元素”和“国际化的技术”，为中国时装早日跻身到世界时装业前列作准备，增加中国时装在世界业界的软实力和竞争力。

立体裁剪有着平面裁剪所没有的优越性及互补性，它比平面裁剪技术更多元、更人性化、更立体、更符合人的体态、更符合人体的活动机能、更能彰显个性且极具表现力。它的历史悠久，实用性很强，虽然易学难精，但有很强的应变力和转化力、极富适应性及卓越的立体造型能力。世界进入了全球化的互联网时代，学习国外的立体裁剪技术，从根本上拉近中国的服装行业与世界四大时装之都，即巴黎、米兰、纽约、伦敦之间的距离，融入世界时装的先进行列，从中国“制造”锐变成中国“智造”，让我们一起奋起直追。从对立体裁剪的学习和掌握，到立体裁剪的运用、普及、研究和提升来逐步提高中国服装品牌在世界的地位。

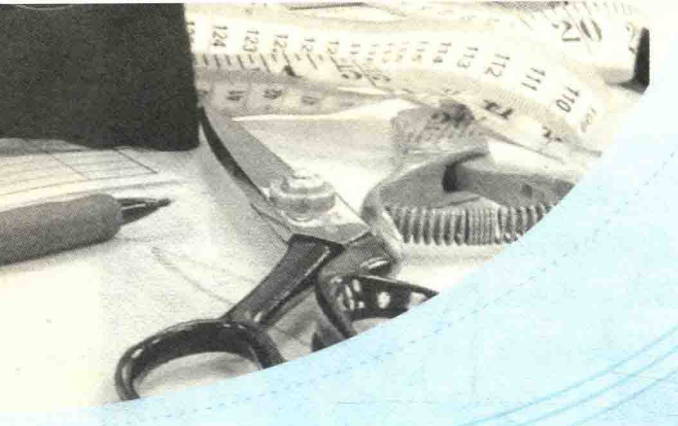
但愿这本完全以笔者的实际操作经验为核心写成的教材，能引起服装同行们和学弟学妹们对美国立体裁剪技术的好奇。使大家能因好奇而想了解，因了解而喜爱，因喜爱而想学习，因学习而应用，因应用而提高，因提高而卓越，因而扬名服装行业！



本书著者早年在美国纽约时装技术学院学习立体裁剪打版课程



本书著者近年在美国纽约时装公司进行立体裁剪



目录

CONTENTS

第一章 人台与尺寸

001

第一节 美国立体裁剪用人台及其中英文解读	002
第二节 美国立体裁剪的人台分类	005
第三节 美国女性和男性身体类型	006
第四节 部分美国男女模特、人台的尺寸及用法	009
第五节 美国服装公司的尺码表	011
第六节 美国某纸样公司提供的系列尺寸表	013
第七节 美国ASTM颁布的标准女性人体尺寸表	015
第八节 立裁前尺寸表的建立	018
第九节 如何从人台上量取尺寸	019
第十节 打版师的尺寸感	023

◎ 第二章 常用的几种美国立体裁剪方法

027

第一节 常用的五种美国立体裁剪方法归纳分类	028
第二节 涂擦复制法	028
第三节 款式借鉴改变立裁法	029
第四节 按图立裁法	030
第五节 半平面半立体的提升立裁法	031
第六节 创意立裁法	033

第三章 胸腰绑带式牛仔布女上衣的涂擦复制法

035

第一节 款式的涂擦复制操作技巧	036
第二节 款式综述与工具准备	038
第三节 牛仔布女上衣的涂擦法步骤	039
第四节 复核坯布尺寸并修正袖子裁片外形	042
第五节 坯布转换成软纸样	046

第四章 宽松式和服袖宽腰带披帽女风衣的涂擦复制法

052

第一节 款式综述及立裁前的准备	053
第二节 和服袖女风衣的涂擦复制	054
第三节 坯布图形到纸样的转换	055
第四节 涂擦样衣的纸样及操作原则	061

第五章 男插肩袖短夹克的款式借鉴法

066

第一节 款式综述和版型比较	067
第二节 版型的互借及转变	068
第三节 坯布裁片的剪法技巧	071
第四节 袖子的重新别合方法	072
第五节 拼合 MJ2108 的新裁片	073
第六节 将坯布裁片向成衣纸样版型转化	075
第七节 前贴边的画法	076
第八节 MJ2018 的裁床须知表和版型总图	077

第六章 双层皱褶袖青果领全里西式女上衣的互借立裁法

082

第一节 款式比较和工具准备	083
第二节 互借版型的构思路径	084
第三节 版型的互借画法	086

第四节	从纸样到坯布	091
第五节	前后袖口贴及袋布的画法	097
第六节	上衣衬里的画法	099
第七节	完成版型	104
第八节	互借立裁法经验之谈	109

◎ 第七章 插肩大喇叭袖女短外套的按设计图立裁法

111

第一节	款式综述和坯布立裁	112
第二节	插肩袖的制作	116
第三节	半件和整件立裁的不同效果	120
第四节	前门襟贴边的画法	122
第五节	实样的概念	124
第六节	纸样核查与缝份加放	129
第七节	衬里的做法	130
第八节	纸样和工艺注解	131

◎ 第八章 蕾丝与针织双层女上衣的平面到立体的提升裁法

137

第一节	款式A的立裁步骤	138
第二节	款式B的立裁步骤	148
第三节	按设计师的意见修改立裁效果	155
第四节	版型的修正	160
第五节	蕾丝上衣的布料及测试	160
第六节	其他技术问题	162

◎ 第九章 束腰连帽女风衣从平面到立体的提升法

166

第一节	连帽女风衣的款式分析	167
第二节	右前后片坯布的画法步骤	169
第三节	画袖子与拉链	174

第四节	帽子的画法及修改	177
第五节	试身调整和复制及完成坯布裁片	180
第六节	衬里的画法	182
第七节	纸样的检查和修正	183
第八节	连帽女风衣的版型	188
第九节	直接用坯布做版型方法的其他知识	193

◎ 第十章 多分割自然边加装饰明线女式皮大衣的按图立裁法

197

第一节	女式皮大衣的设计综述及立裁前的准备	198
第二节	女式皮大衣各部位立裁步骤	199
第三节	皮衣纸样的标记与检查	210
第四节	利用面布纸样做出皮大衣的衬里纸样	212
第五节	软纸样向硬纸样的转换	216
第六节	关注缝纫特点	219
第七节	拼图法与写裁剪须知表	219
第八节	更多关于皮衣制作和制版的知识	225

后记：我的美国打版师之路

228

重要说明

本书的绘图软件不能像专业的电脑版型系统（Computerized pattern making）那样百分之百地反映裁片的形状和缝份，书中所有的图示不能百分百地展示轮廓线（Contour line）、大小和缝份的真实比例，本书着重展示制版的过程和要领。敬请读者在读图时给予谅解，特此郑重说明。

第一章 人台与尺寸

