No.027

実践！レディス・パターン教室

パンツの構造理論とパターンメーキング…その5

菊地　正哲
（きくち・まさのり）
ドレスメーカー学院特任教授
日本モデリスト協会運営委員
東京マイスター

前回紹介した作図法は、3つのブロックによる構造理論をそのままパターンメーキングの手法として取り入れたものでした。小難しい数値による理論は一切なく、対話をするように作図ができるのが特徴ですが、紙の切り貼りが必要という点では、実践向きというより構造を理解するための学習向きと言えます。

さて、今回は切り貼りのない平面製図による作図法を紹介します。多少の数値による操作が必要になりますが、理屈は全く同じです。そして、この作図法を紹介することが、本テーマの最大の目的です。おそらく今までのどの作図法にも属さない、画期的な作図法だと思っています。また、この作図法はまだまだ発展の要素が残っていることも付け加えておきます。この構造理論を理解していれば、他にも様々な作図法が考えられるかもしれません。それは皆さんにお任せするとして、何はともあれ一度この作図法を是非試してみてください。

10A. 平面製図によるパンツの作図（基本形）

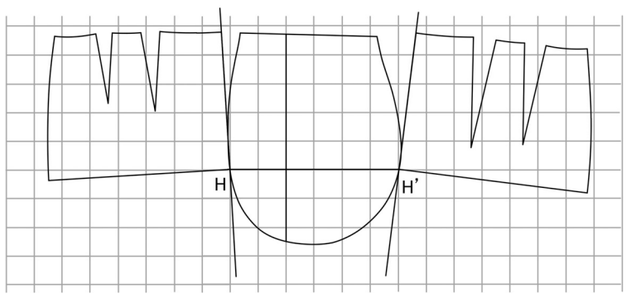
用意するものはもちろん、股ぐりゲージである。一般的な製図同様、水平と垂直の基準線が重要になるので、ガイドになるよう製図には方眼を入れておく。スカート原型はあらかじめ用意したものを使用するが、作図段階で指定寸法に則って直接製図してもよい。

【10A—1】▼股ぐりゲージを用紙の上に垂直に置いて写す。▼HL（ヒップライン）の両端点H、H′を基点に、前後中心線を引く。前中心線はウエスト位置で1㌢、後ろ中心線は2㌢倒す。

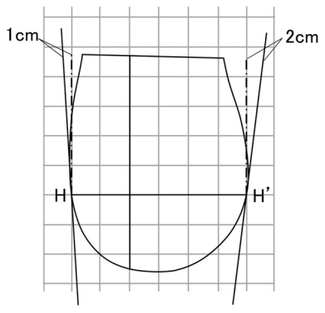
——脚は後方より前方に蹴り出す方が多いので、当然前より後ろの倒しが多くなる。倒す分量は渡り幅（脚部の太さ）によりおおよその見当をつける。渡り幅を狭く（脚部を細く）したいときは倒し量が多くなり、渡り幅を広く（脚部を太く）したいときは倒し量が少なくなる。これは、3つのブロックの構造理論による法則である。また前後の倒しのバランスが悪いと全体のシルエットが崩れるので、ここでは前1㌢、後ろ2㌢を基本としておく。

【10A—2】▼スカート原型をそれぞれの中心線に合わせて写す。この時、スカート原型のHLを点H、H′に合わせる。

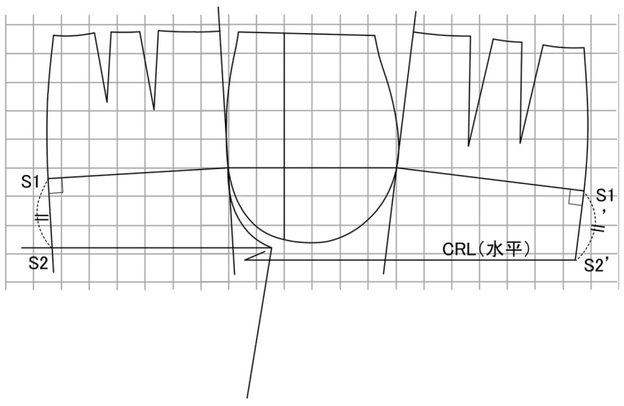
——股ぐりゲージの形状によっては、スカート原型の前中心が股ぐり線に重なることがあるが、問題ない。HLに隙間が開かないように必ず点H、H′に合わせる。



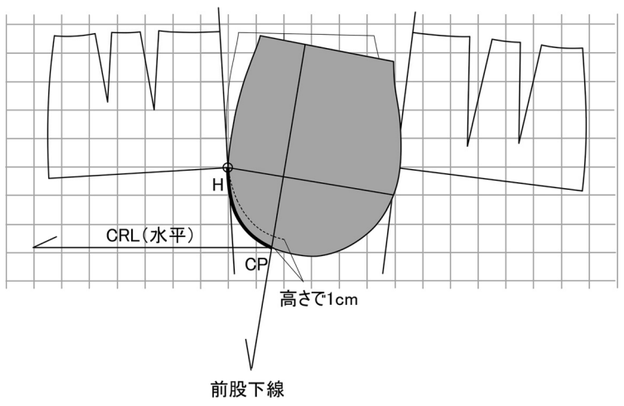
【10A—2】



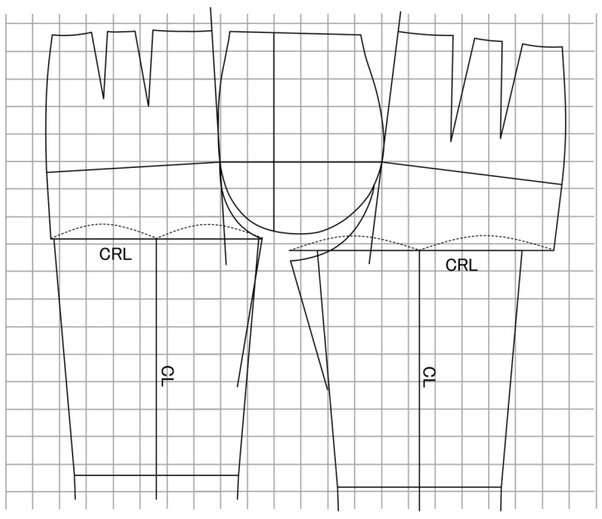
【10A—1】



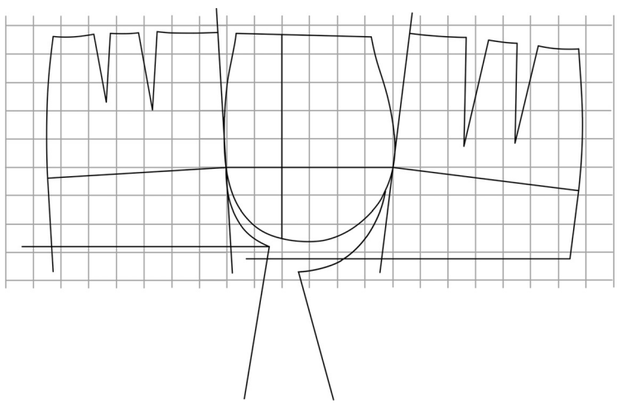
【10A—4】



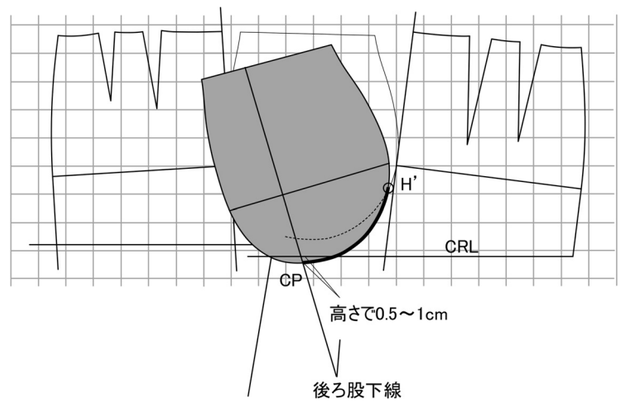
【10A—3】



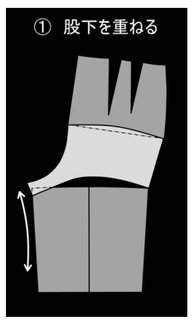
【10A—7】



【10A—6】



【10A—5】



【10A—3】▼股ぐりゲージを乗せ、点Hを基点にCP（クロッチポイント）の高さが1㌢下がるところまで回転する。▼HからCPまで股ぐりゲージを乗せ、点H′を基点にCPがCRLより0・5～1㌢下がるように回転する。※このとき、回転の中心は股ぐりのカーブのつながりを考慮して、点H′から下がった点を基点としてもよい。▼H′（もしくは回転の基点）からCPまで股ぐり線をなぞる。▼この角度のまま股ぐりゲージの中心線を下方に延長し、後ろの股下線とする。

——CPをCRLより0・5～1㌢下げるのは、3つのブロックによる構造理論におけるBブロックとCブロックの隙間を減らすためである。

「7. ヒップ下の余りを減らす方法」の①を参照のこと。

【10A—6】腰部～股部まで完成。

【10A—7】▼前後のCRLのそれぞれ中央をパンツの中心とし、そこから下に垂直線CL（クリーズライン）を引く。▼脚部の幅、長さ、形状を決め、CLを中心に前後同寸で脚部を製図する。

【10A—8】▼前後の渡り幅と脚部の幅のバランスをとる。前脚部の幅を両端で平行に1㌢ずつ細くし、後ろ脚部の幅を両端で平行に1㌢ずつ広くする。▼脇線はHLからKL（ニーライン）の間を自然なカーブでつなげる。▼股下線はCPからKLの間を自然なカーブでつなげる。後ろの股下線が短くなった分は伸ばしにする。▼CLをウエストまで延長して地の目線とする。

——カーブが自然につながらないようであれば、任意に脚部の太さの前後バランスを変えて調整する。そこは見た目による判断になる。

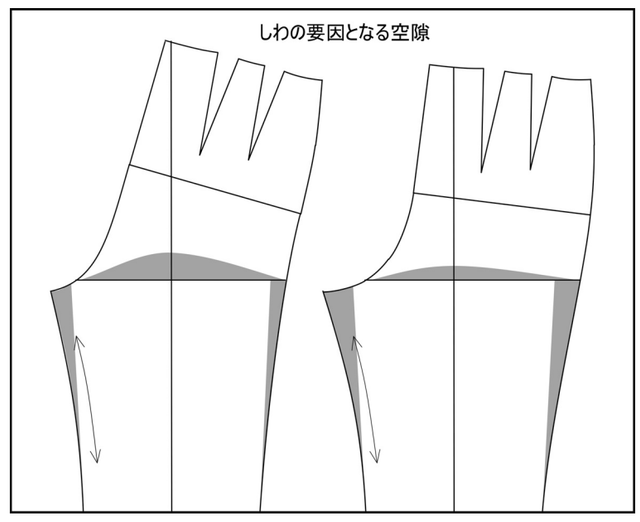
【10A—9】完成した基本形のパターン。

【10A—10】渡り幅と脚部の幅の間と、ヒップ下に存在する空隙を表した図。グレーの部分が余分な余りとなり、シワの要因になる。

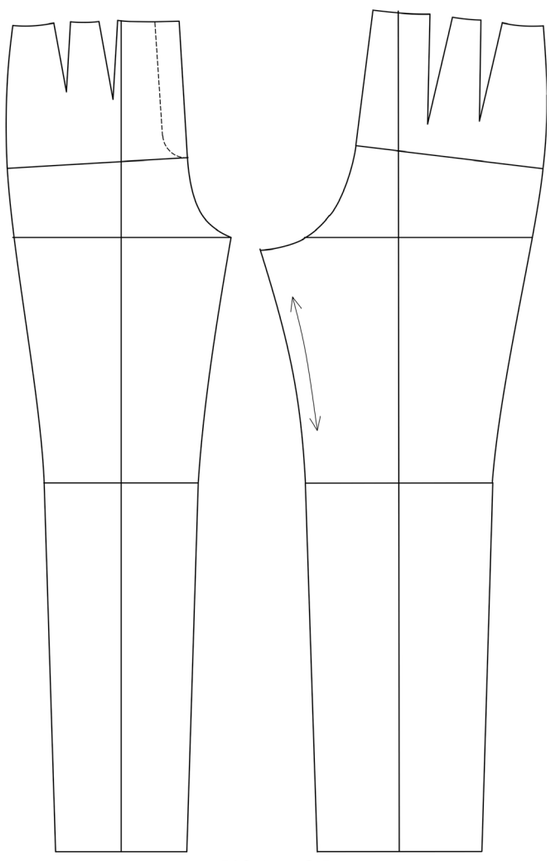
——渡り幅とヒップ下の空隙は相関関係にあるこのことを理解して、スカート原型の倒し分や脚部の幅を試行錯誤して、適切なバランスを見つけていただきたい。

次回は、平面製図によるスリムパンツとタックパンツの製図の説明をする。

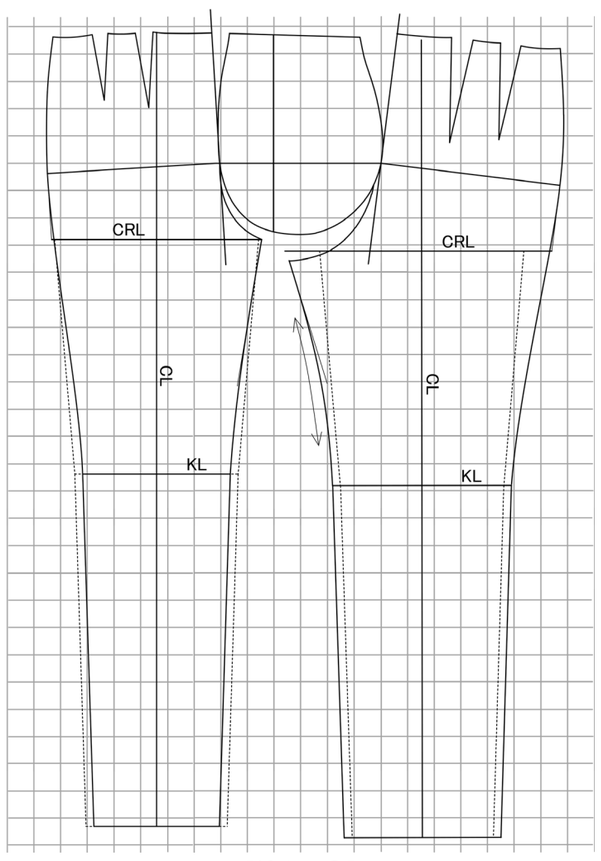
（次回は7月1日号）



【10A—10】



【10A—9】



【10A—8】

CREA COMPO Ⅱ
Pattern Magic Ⅱ 3D

トワルチェックには PATTRAN MAGIC Ⅱ3D

「PATTERN MAGICⅡ3D」はトワルのデジタル化で衣服設計を支援します。
パターンを作り込む前に 3D でトワルチェックを行うことで、サンプルレスを実現でき、リードタイムの削減に加えてコストカットも可能に！

3D で
コミュニケーションを
変える

MD・販売会議には KeyShot

「KeyShot」はあらゆる三次元 CAD データから誰でも簡単にリアルなイメージを出力することが可能なデザインレビュー向け 3D エフェクトツールです。コミュニケーション時間を大幅に短縮することが可能です。

KeyShotを
ARで体感

東レACS株式会社
Toray Advanced Computer Solution, Inc.
お問い合わせ　東京: ☎ 03-6327-7001　大阪: ☎ 06-6253-5900
URL:https://www.toray-acs.co.jp
CREACOMPO,および図形は、東レACS株式会社の登録商標または商標です。

株式会社スリー・ディー・エスは「KeyShot」提供元です。
URL:https://www.keyshot.jp
KeyShotは米Luxion社の商標及び登録商標です。