AHの20%

AHの30%

ドロップ位置を決め、 先から袖幅線までの間に 置に袖幅線を引く。▼肩

▼それぞれの肩先から元

[A] 肩線の延長 肩先から12度の角度でド

ロップした肩線を引く。

をいせる)。▼前肩先か

肩線を1・55%延長する

(差寸の5%は後ろ肩先

ら15度の角度でドロップ

(ドロップの限度)

した肩線を引く。▼後ろ

[3-3]

▼ドロップしたAHと同 ロップしたAHを引く。

[3-2]

[C] 袖の傾斜度30°

約30

る。

[B]

袖の傾斜度45°

カー学院で教鞭をとらせ

レスメ

でパタンナ

している卒業生が、

柔生が、私の-として活躍

月号) で既に取り上げては第19回 (2020年1

ップショルダーに関して

であります。前とにしました。

渡りに船

型を用いたパターン展開

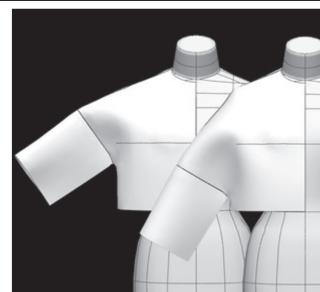
いただいているのです

この記事をいつも読んで

す。終わった後、その卒いると言ってくれたので

で活躍している卒業生を

ハレル業界の第一



[2-3]

[A] 肩線の延長

AHの10%

[3-1]

度45度の作図。

▼前肩線を-

それに伴いバスト寸法を

ドロップ

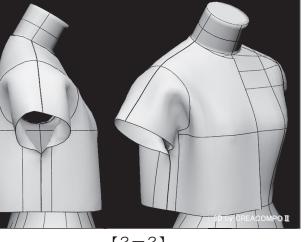
位置を決め、

大きくする必要がある。

ロップ

[B] 傾斜

向きである。



2

カマのないアームホール

いときは直線のAHにす

ーのパターン。 にしたドロップショルダ

1】AHを直線

腕が入らない。

て袖底が深くなる。

袖の傾斜度に比例

カマのないAHのドロップショルダー

[2-1]

着せ付けた3D画像。

4】ボディーに

[1-2]

[1-4]

ップショルダーにしたパ

てAHに逃がしてド

-3】ダーツをす

ので、腕が入り易くなる。

-この画像からも分

カマ幅が十分に広がる

【2-2】ボディ

[2-2]

完全な平面服にな

口 ツ

プショ

ル ダ

の作図

底を十分に下げる必要が同じような袖なので、袖

キモノスリーブと

ョルダーはバストダーツかるように、ドロップシ



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

であったと思います。 体験談などを聞くことが さらに嬉しいことに、 大変有意義な時間

スカッションを開催しま れから就職活動をする在 した。在校生にとっては、 いる先輩達 ならドロップショルダー

事についての話をする中に対していただいたのですが、記 打ち明けたところ、それ のに苦労していることを 実は毎回ネタを探す ストを頂いたことでもあ であり、せっかくリクエいますが、5年以上も前

一今回再び取り上げるこ

るので、それじゃあと思

を解説しますので、参考

回は実践向きの製図方法

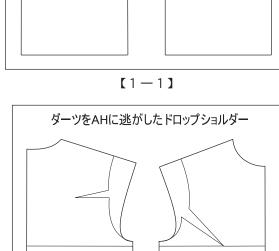
による作図でしたが、

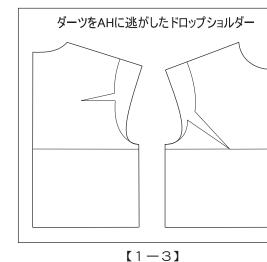
をそのまま残してドロ ストダーツの扱

着せ付けた3D画像。 ップショルダーにしたパ 小さくなるばかりか AH (ア) 2】ボディーに

ダーツをAHに逃がさないドロップショルダー







分類した3D画像。 袖の傾斜度を3通りに 袖の傾斜度を決める 10%を目安にする。 袖山の高さは元のAHの

3

[A] 肩線

3

傾斜度。 この時の神を延長した 度の傾斜度。

この時の袖山の高さは

この時の一元のAHの20%を目安に

30度を限度とする。

する。 元のAHの30%を目安にこの時の袖山の高さは 度の傾斜度。 3-3

における袖の傾斜度は ドロップショルダ [C] 約30 ドロッ の延長の作図。

にする。 肩先からドロップしたA 袖は長方形とし、 %延長する。▼延長した ▼肩線を元のAHの

> ョルダーは肩線を前に移 ラグランやドロップシ ■肩線の移動は?

の2分の1を限度とすプ位置は肩先から袖幅線

(次回は7月1日号) [B] 袖の傾斜度45° ≺AHØ20%

大値になる。それ以上ドプ寸法はAHの10%が最 ロップさせたい場合は、 [A] 肩線 をいせる)。▼前肩先か(差寸の5㎡は後ろ肩先 後ろ肩線を25%延長する 先から袖幅線までの間に ロップ ら25度の角度でドロップ 置に袖幅線を引く。▼ **肩先から22度の角度でド** ▼それぞれの肩先から元 した肩線を引く。▼後ろ の30%下がった位 した肩線を引く。 ▼前肩先か 2 図とバスト寸法との関係は更にドロップさせた作るの理由も含めて、次回 ここではそれはしない 動するのが一般的だが、 この場合のドロ

[4-1][C] 袖の傾斜度30° AH\(\rightarrow\)30%

[4-3]

[4-2]

CREA COMPO II

トワルチェックをデジタル化するなら

PATTERN MAGIC® II 3D

便利な点や導入効果のお声を数多くいただいています。

実際だと2~3時間かかるトワル 作成が、3D だと1型5分ぐらいで 着せ付けた状態が見られる。

2D の PATTERN MAGIC II と連動して いて操作性も同じなので、簡単に 3D を作ることができるのが良いです。

分量感やバランスをトワル作成前に確認 して、トワルを組み直すことを減らせた。

デザイナーや営業とのデザイン確認に 使い、意思疎通が取りやすくなった。

CUSTOMERS' VOICE

3D なら着せ付け結果を並べたり 保存できるので、修正前後の比 較や昨年との比較がしやすい。

展開サイズのトワルチェックは、 実物トワルを組まず、3Dでの確認 だけで済み、すごく時間短縮にな りました。

> 実物ボディではできないパンツの 股ぐりの確認ができたり、半身の パターンを作るだけで両身の表示 できる機能が便利です。

導入事例 HP はこちら



東レACS株式会社

お問い合わせ 東京: ☎ 03-6327-7001 大阪: ☎ 06-6253-5900

https://www.toray-acs.co.jp/

CREACOMPO, PATTERN MAGIC および図形は、東レACS株式会社の日本国内およびその他の国における登録商標または商標です。