

下は操作方法を解説した**パタピッスタイル** magazine です。
参考にご覧ください。

カーディガン

ニット素材ですが、ジャケット風に高級感を出してみました

編み物製図など、ニット系商品の商品価値を上げるにはどうしたら良いか…
製図を見直すきっかけにしてください。

戻りの良いしっかりとした素材を選ぶと型崩れなく高級感が出ます。

基本型ですから、縁取りを除けばシンプルなカーディガンになります。

<ニット製図について…>

ニット教室や編み物の教本などの製図方法を見ますと、生地が伸びるという性質から結構曖昧な製図を良しとしています。
でも、本当に良いのでしょうか。
作品を作れば作るほど、「待てよ…？」と「これでいいのかな？」と思う人が増えています。

編み物製図では、前後身頃の製図を共有し、首の開き具合を変えて前後を区別したり、袖山の形状も、前後の違いがほとんどなく、左右の袖の区別すらないものも多く見かけます。
人間は前後が違う凹凸の立体です。その違いを無視して製図を引いて良いのでしょうか？

本当にこれでいいの？ …… 良いものを求める層からこんな疑問が上がっています。



パタピッの製図マニュアルでは、常に「**製図は繊細**」と繰り返し説明しています。布帛は伸びませんから、ごまかしが効きませんので、特に製図が製品の評価に大きく関わります。その点、ニットは少々曖昧です。でも、その曖昧も限度を超えると商品価値を大きく落としてしまいます。

おしゃれになるか否か、着心地が良いか悪いか、商品価値を高めるか下げるか…素材が変わることでその程度に差こそあれ、どれも製図との関わりはとても重要です。

パタピッも、布帛製図かニット製図かは区別して解説していますが、ニットでもやはり格好が良いとか、商品の価値を高める方法はこの点では「**繊細**」である必要があります。その意味で製図理念を崩していません。

その疑問から、編み物やカットソーを事業としている人や企業の、**パタピッ**ソフトを利用する数が増えています。明らかに商品価値を上げています。他社との差別化が明確です。

今回は、その大切さを知っていただく為に、S,M,L サイズを「**製図ダウンロードサービス(無料)**」の対象としました。

編み物製図、ニット製図に疑問を感じている方、一度**パタピッ**製図を使って、格好の良さ、着心地の良さを確認してください。大きな違いを感じるはずです。

それが、改善の大きな一歩となるでしょう。
どうぞご利用ください。

プロパタピッソフトを使用して引く方法を紹介しますが、**パタピッ 入門**ソフトでも引けますので、双方を解説します。

使用ソフト

TL110-wd ● 基本型 プラウス&カットソー身頃 (ウエストダーツ)

(印は「**フロ バタビッ セット**」に含まれるソフトです。 単品で購入も可能です。)

バタビッ 入門ソフトは「身頃」「袖(一枚袖)」「襟」の各 1 ソフト、計 3 ソフトが 1 セットになっています。 その 2 ソフトを使用して製図を作成します。

サイズ入力

参考として、S～3L サイズの入力数値を表にしましたが、一人一人の体型に合わせた製図を作成する場合は、採寸寸法を入力してください。着心地が良く格好の良い製図ができ上がります。

入力項目	基準	S サイズ	M サイズ	ML サイズ	L サイズ	2L サイズ	3L サイズ
バスト	採寸寸法	76	82	88	94	100	106
背丈	採寸寸法	36	38	38.5	39	40	41
背肩幅	採寸寸法-1	35	37	38	39	40	41
着丈	背丈×1.38	50	52.5	53	54	55	56.5
ヒップ	採寸寸法	84	88	94	98	103	110
肩いせ/ダーツ	0	0	0	0	0	0	0
前合わせ寸法	0	0	0	0	0	0	0
Wしまり調節	6	6	6	6	6	6	6
肩ネック P 移動	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
前ネック P 移動	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
後ネック P 移動	0	0	0	0	0	0	0

B ダーツ有無	0	0	0	0	0	0	0
肩傾斜調節	0	0	0	0	0	0	0
AH 増減	0	0	0	0	0	-0.5	-1
AH 移動	0	0	0	0	0	0	0
WL 移動	0	0	0	0	0	0	0
後ダーツ移動	0	0	0	0	0	0	0
前ダーツ移動	0	0	0	0	0	0	0
B ゆとり	6	6	6	6	6	7	8
H ゆとり	8	8	8	8	8	9	10
身幅調節	体型補正	0	0	0	0	0	0
前後丈調節	体型補正	0	0	0	0	0	0

- 上表は参考数値です。着用者の体型や好みにより、数値変更をするなどで最適な製図を作成してください。また、服地の性質(柔らかさ、弾力、伸び、重み等)により数値も微妙に変化するでしょう。布を裁断し完成するまでの工程では、縫い代を多めに取るなどで補正が生じて不足のない様慎重に進めてください。
- 体型を配慮し、基準と異なる数値操作については**青字**で区別しました。これも好み等により基準で操作することも可能です。製作者の判断にお任せします。
- **バタビッ**ソフトは上の 6 サイズ以外でも正確に反応します。S サイズ前、3L サイズ以降では、上表を参考に同様に操作してください。
また、体型補正も正確に反応します。「**身幅調節**」や「**前後丈調節**」等の数値の増減で着心地の良い服を作ってください。

実行ボタンを押すと下左の製図が画面に現れます。

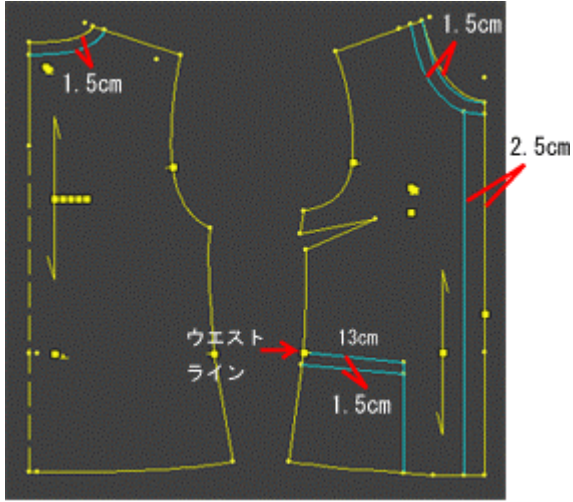
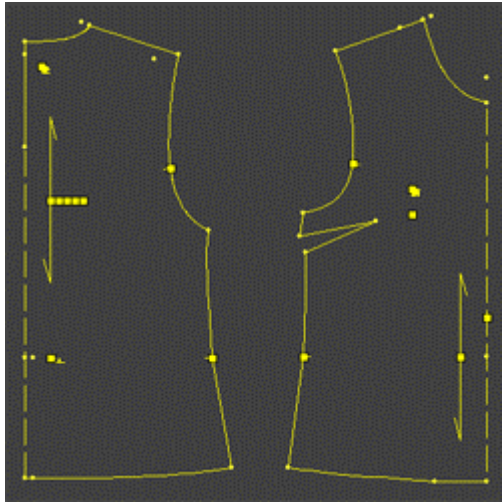
このまま使用すれば、ノーマルなカーディガンの基本型です。

敢えてバストダーツを消しませんでした。ジャケット風に高級感を出す為、脇にたるみじわを作らない様ダーツを有効にします。

ネックラインや前端に縁取り線を右図の様に引きます。(前身頃のネックラインの自動後の線は、襟付けに適する線の為、少し前中心で尖ります。少し丸みを付けて引き直しましょう。

ネックラインの切り替えは、製図はカーブしていますが、ニットですから、実際は長方形に裁断してカーブに沿わせる様に仕上げます。T シャツのネックのリブと同じ方法です。

ポケットは、ウエストラインの辺りをポケット口とし、13cm の口に 1.5cm の縁取りをし、裾に向かって垂直に降ろします。(縁取り、ポケットなどの追加ラインは青色線で区別しました。)



前身頃は突合せです。重なりません。
このまま着用すると、左右の身頃は風でなびき落ち着きません。

勿論この状態でラフに羽織るカーディガンで良いのですが、今回は、ちょっと高級感を出す為、ネックラインとウエストの位置にスプリングホックを付けて、左右が開かない工夫をしました。
隙間から中に着用している服がちらりと見えます。
インナーの色や素材におしゃれをすると、さらに高級感が出ます。

スプリングホック・・・ ワンピースなどの後ファスナーのネックラインに付ける針金式のホックのこと。

< バタビツ入門ソフトの入力表 >

入力項目	基準	Sサイズ	Mサイズ	MLサイズ	Lサイズ	2Lサイズ	3Lサイズ
バスト	採寸寸法-2	74	80	86	92	98	104
背丈	採寸寸法	36	38	38.5	39	40	41
背肩幅	採寸寸法-1	35	37	38	39	40	41
着丈	背丈×1.38	50	52.5	53	54	55	56.5
ヒップ	採寸寸法	84	88	94	98	103	110
前合わせ寸法	0	0	0	0	0	0	0
AH増減	0	0	0	0	0	-0.5	-1
Wしまり調節	6	6	6	6	6	6	6
Bダーツ有無	0	0	0	0	0	0	0
肩ネックP移動	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
前ネックP移動	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
後ネックP移動	0	0	0	0	0	0	0
AH移動	0	0	0	0	0	0	0

● 上表は参考数値です。着用者の体型や好みにより、数値変更をするなどで最適な製図を作成してください。また、服地の性質(柔らかさ、弾力、伸び、重み等)により数値も微妙に変化するでしょう。布を裁断し完成するまでの工程では、縫い代を多めに取るなどで補正が生じても不足のない様慎重に進めてください。

フロバタビツソフトの入力項目と異なりますが、上の様に操作すると 大変近い製図ができ上がります。
フロバタビツソフトはバストとヒップのゆとり数値を自由に操作できますが、**入門ソフト**はどちらも「8cm」と定数化されていますので、「**バスト**」「**ヒップ**」の数値の増減でゆとりを操作します。

バタビツソフトは、人間の体型を入力数値で把握して製図のバランスを自動で整えていますので、特に「**バスト**」や「**ヒップ**」の入力数値が着用者と大きく異なるとバランスを崩します。 4～6cm までの範囲の増減にとどめて操作しましょう。

SL130 ニット用袖

前後身頃のアームホールを測り、袖ソフトに入力すると 身頃にぴったりの袖ができて上がります。

入力項目	基準	S サイズ	M サイズ	ML サイズ	L サイズ	2L サイズ	3L サイズ
袖丈	採寸袖丈+2	53	55	56	57	58	58
袖山	後身頃 AH の高さ ×約 0.6 ~ 0.7	同	同	同	同	同	同
前 AH	計測数値	同	同	同	同	同	同
後 AH	計測数値	同	同	同	同	同	同
袖口寸法	右参照	22	23	23.5	24	25	26

前いせ調節	0	0	0	0	0	0	0
後いせ調節	0	0	0	0	0	0	0
ターツ(タック)幅調節	0	0	0	0	0	0	0

- 上表は参考数値です。袖も身頃と同じく服地の性質(柔らかさ、弾力、伸び、重み等)により数値も微妙に変化するでしょう。布を裁断し完成するまでの工程では、縫い代を多めに取るなどで補正が生じて不足のない様慎重に進めてください。
- 袖幅の確認をして完成させましょう。細過ぎないか太過ぎないか、着用者の腕にメジャーを当てるなどでもおよその判断ができます。「もう少し細くしたい(又は太くしたい)」場合は、「袖山」の増減で調整できます。それでも適度な袖幅が得られない場合は、身頃に戻って「AHの増減」をしてから袖を操作しましょう。
- バタピッソフトは上の 6 サイズ以外でも正確に反応します。S サイズ前、3L サイズ以降では、上表を参考に同様に操作してください。

実行ボタンを押すと下の製図が画面に現れます。

袖口に 2cm 幅の縁取りをして仕上げます。(縁取りラインを青色で表しました)

バタピッ入門ソフトでも上表と同じ様に操作しましょう。

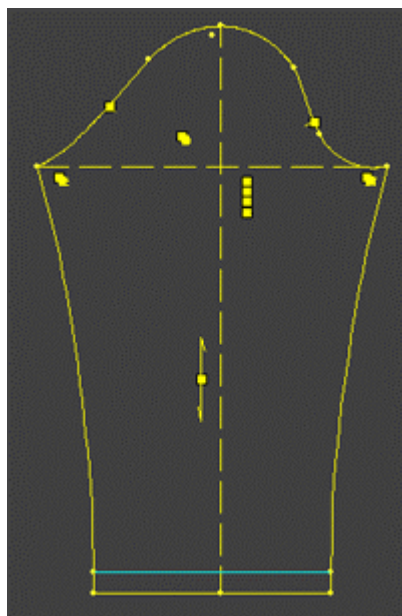
バタピッ入門ソフトの袖口ラインは、布帛製図のライン(カーブ)ででき上がります。

今回はニットとしての製図ですから、直線で構いません。水平に引き直してください。

個人の体型に合わせて操作する場合は、でき上がりの袖幅の確認をして仕上げましょう。

このデザインの袖幅は、S サイズで約 32cm、M 34cm、ML 35.5、L 37cm、2L 39cm、3L 41.5cm の仕上がりです。

袖幅をより細く(又は太く)したい場合は、袖山を増減することで袖幅は変化しますので、数値変更をして着心地の良い太さに調節しましょう。



以上で製図はでき上がりです！

