

# ショルダー・パーツと袖のメカニズム



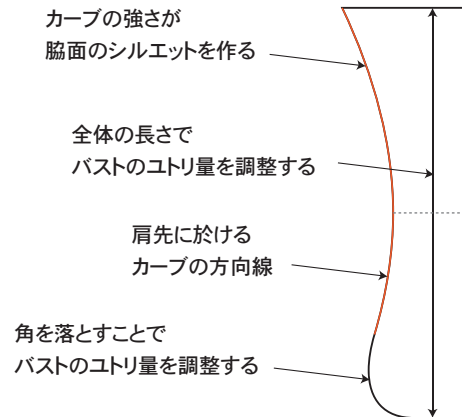
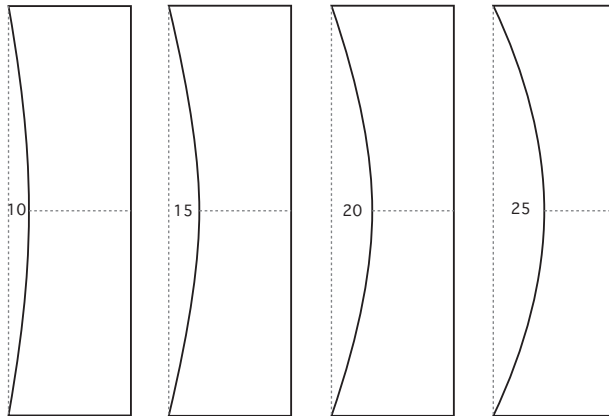
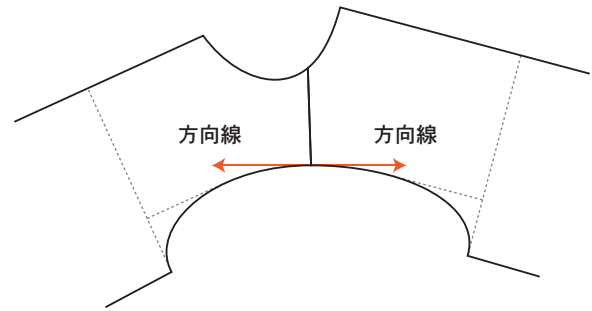
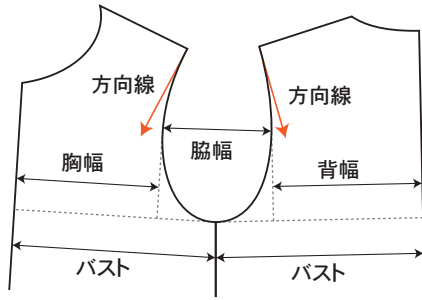
テーラードが難しいとされる理由は、パターンメイキングに於ける重要ポイントがたくさんあるという点だと思えますが、特に今回取り扱う3パネのテーラードは、プリンセスラインや4パネと異なり、あくまでも男性用の構造となっているため、身体の凹凸によって生じるクセの分散方法が、女性用とは大きく異なる点が特徴的です。とは言え多くの重要ポイントを全て解説するには膨大な時間が必要となるので、中でも特に重要と思われる5つの課題に絞り、2回シリーズに分けて解説させていただきます。1回目はテーラードの重要ポイント vol.1とし、テーマは「ショルダーパーツ」と「袖のメカニズム」です。そして2回目はテーラードの重要ポイント vol.2とし「背中心地の目」「前後脇ダーツ」「地衿のネカシ量」をテーマに解説させていただきます。いずれもテーラードのキモとも言うべき必須課題ですが、ここさえ押さえておけば、もはやテーラードに恐れるものはありません。

## ■ ショルダーパーツの役割

ショルダーパーツはトップスの肩周りデザインに欠かすことのできない必須パーツです。

全体のバスト分量を決定する前後ダキのヨトリ量はもとより、背幅、脇幅、前幅を、具体的にそれぞれどのくらいの比率で設定するかは、3面で構成されるトップスアイテムに於いて極めて重要な課題ですが、これらの要素のすべてがたった一枚のショルダーパーツによって決定されます。またたとえ同じテーラードだったとしても、ひとつひとつのディティールは品番毎、あるいはその時の感性によって違ってくるのが普通です。したがってショルダーパーツはひとつあれば済むというものではなく、常にその時の条件に合うよう新たに作らなければなりません。





\*同じカーブでも肩傾斜によって脇面の表情、シルエットは変化する

## ■ 袖のメカニズム

テーラード・ジャケットの袖は、トップスアイテムの中でも特殊な存在です。それは以下のような性質と構造を持っているからですが、袖のメカニズムを理解するにはもってこいのアイテムと言えます。

### 袖幅と山高は同じ

テーラードの袖の特徴として、袖山と袖幅がほぼ等しくなるようにデザインしたとき、無理のない綺麗な座りを確保できます。この関係性をあえて崩すことも可能ですが、アームホールの形状や背幅胸幅の関係性など、幾つかの要素との相関関係で成り立っているバランスなので、崩せば崩すほど、デザインは難しくなり整合性が取りにくくなります。

### 浅いカマブカ

ある程度の運動機能を確保するために、カマブカはできる限り浅く設定しなければなりません。これはパンツのクロッチ位置を考えればわかるとおり、カマ底が腋下点から離れれば離れるほど動きは阻害されるからです。できる限りカマ底を上げ、運動機能を確保します。

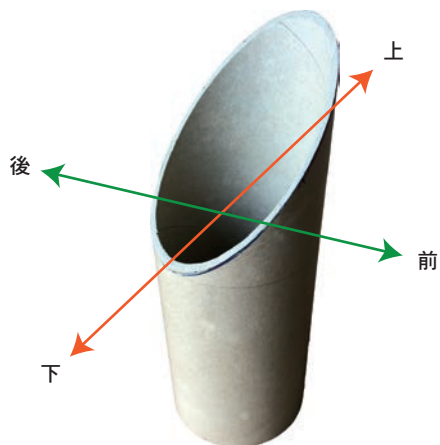
### 潰れた筒

無理なく綺麗に座る袖を作るためには、山を高く設定するというのが一般的な認識です。しかしこの考え方は間違っています。山が高くなるということはカマブカが深くなるという意味で、これでは運動機能が確保できません。審美性と運動機能を両立させるために、袖は潰して付けなければなりません。

### 袖山全体のイセ

イセは上記要素を満足させるに不可欠となります。袖山全体にイセがあることで、浅いカマブカと潰れた筒を再現でき、これによって審美性と運動機能の両立が成されます。

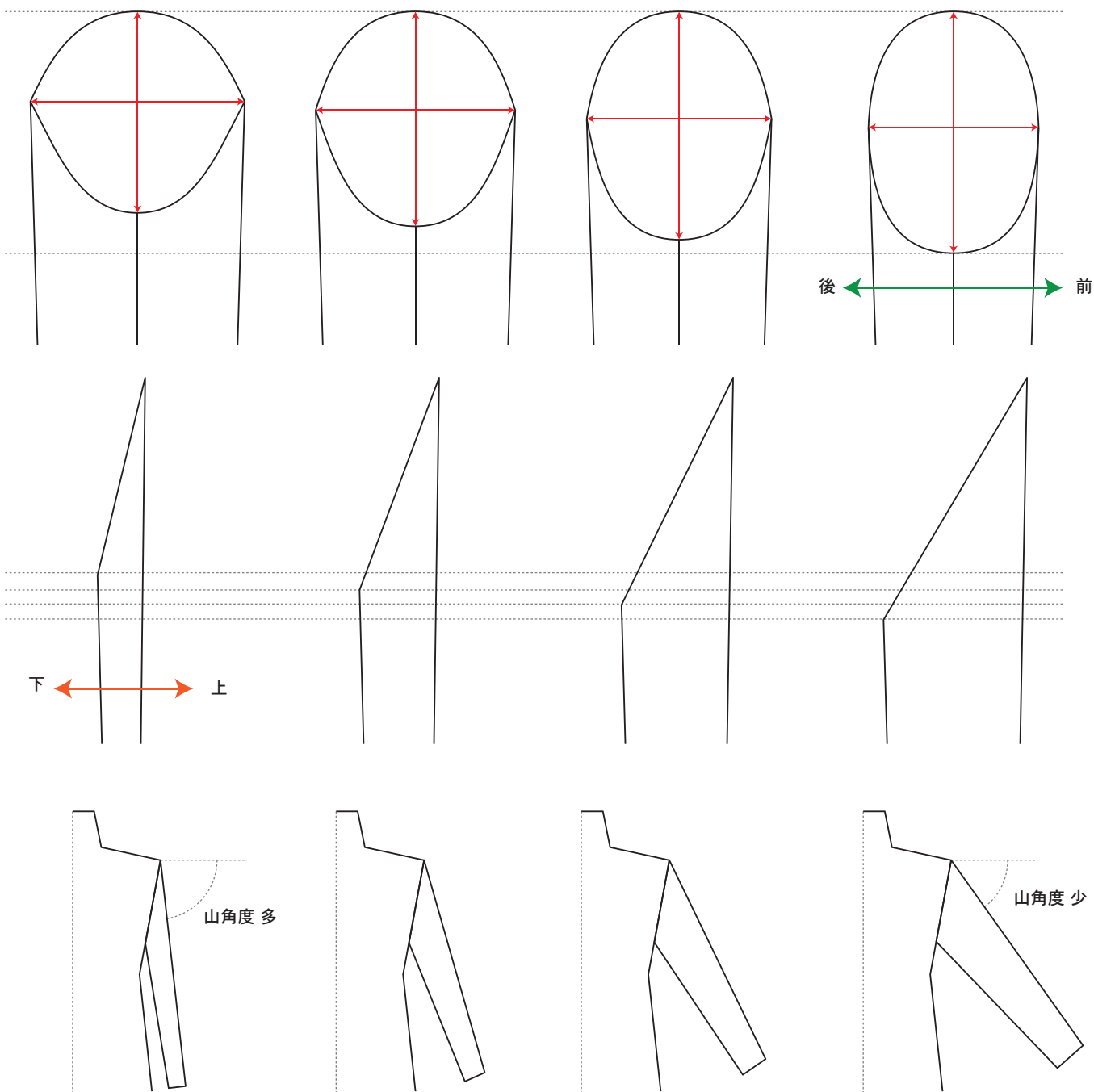
■ 袖の潰れ方相関図



袖を単純な筒と考えたとき、左図のとおり前後と上下、ふたつの方向に潰すことができます。袖のこうした潰し方によって、アームホール形状、カマブカ、イセ量などの設計要素が異なった値を示します。以下はその違いを表す相関図です。

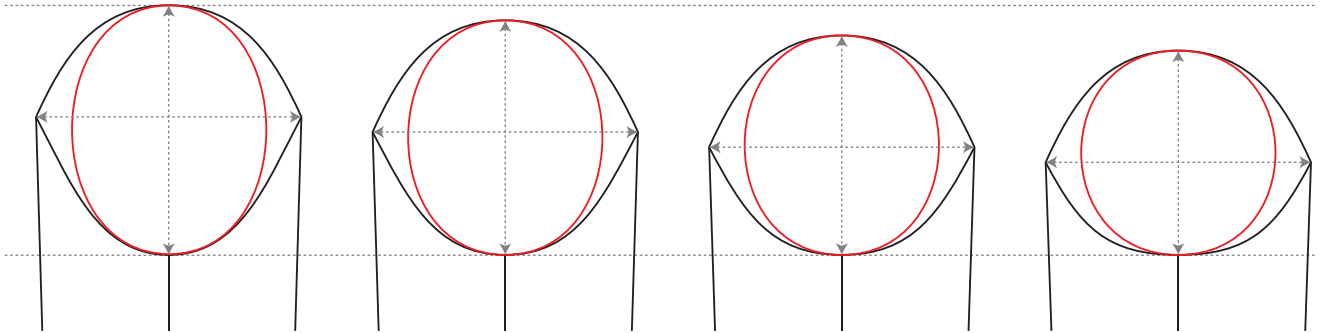


袖の審美性と運動機能を両立させるには、こうしたメカニズムを良く理解し、各設計要素を適切に設定する必要があります。



## ■ 袖山と袖幅の相関図

袖山と袖幅を同じにデザインしたとき、アームホールは無理のない自然な楕円形となります。以下は同じ袖幅で山高だけを変化させた相関図ですが、アームホール楕円が変化の様子がわかります。



## ■ アームホール楕円作成

ドレーピングの完成度を高めるために玉置メソッドではいろいろな治具を使用しますが、中でもアームホールを決定する楕円は、ショルダー・パーツと並んで必要不可欠なツールとなります。

イセの入る袖がテーラードの大きな特徴ですが、イセ量はアームホールの長さに対して決定されるため、身頃アームホールが完成しない限り袖はデザインできないということになります。しかし玉置メソッドの場合、身頃アームホールは袖が決めることになっていますので、どうしても先に袖(アームホール楕円)が必要です。また完成予想図の精度を高めるためにも、できるだけ袖の仕上がりは最初にイメージしたいのが心情です。そこで袖幅と袖山高がほぼ同じになるというテーラードの性質を利用し、袖とアームホールの最終的な完成イメージを先にデザインしてドレーピングに臨みます。そのために必要となるのがアームホール楕円です。

袖幅 = 袖山高

前述したとおり袖幅と袖山高を同寸にすることで、バランスの良い袖が作れるというテーラードの特徴を利用します。

袖山高 = カマブカ

更にテーラードの場合、袖山高はカマブカとほぼ等しくなるというもうひとつの特徴があります。上記した袖幅と袖山高を決めることで、カマブカも必然的に決まるという特徴も利用します。

## ■ 楕円作成 vol.1

袖幅 = 18

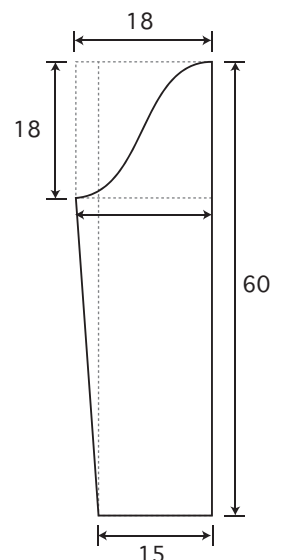
袖山高 = 18

袖丈 = 60

袖口幅 = 15

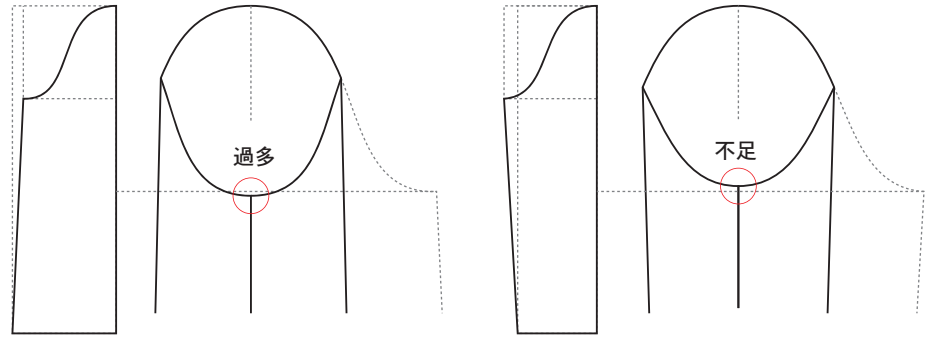
イセ量 = 8%

左に挙げた各項目の寸法を決めることで、袖の作図は簡単にできます。しかし袖をデザインするためには楕円形が必要です。そこで仮りの楕円を作り、これを叩き台としてスタートしますが、ここで袖のテーパーによって生じる実質的な袖山高を検討する必要があります。



## 袖のテーパー

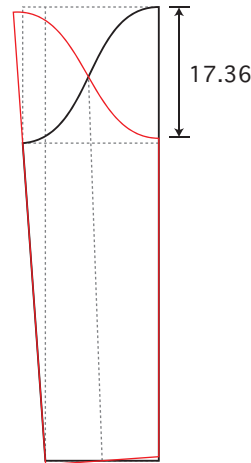
袖は殆どの場合、袖幅と袖口幅との差によってテーパーが生じ、これによって実際の山高に過不足が発生します。つまり最初の設計とは異なる山高になってしまいます。



実質袖山高 = 17.36

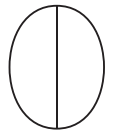
仮楕円縦径 = 17.36

作図した袖から実質山高を求めます。そしてこの寸法を楕円の縦径、つまりカマブカと設定します。楕円の縦径が求められた寸法になるよう、原型を相似形で変化させます。



仮楕円原型

楕円原型 (GKS)



←  
106.83%  
拡大

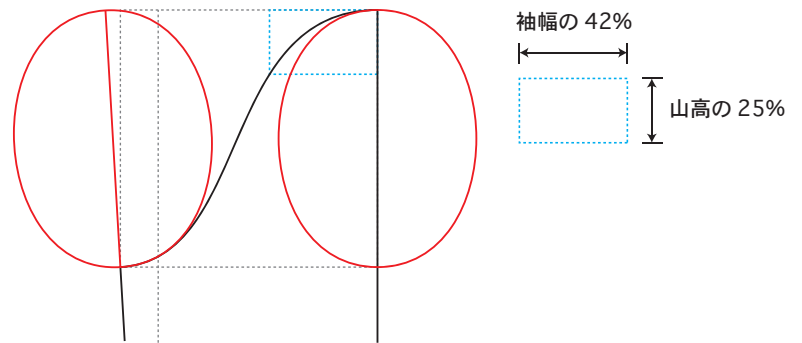
縦径 = 17.36  
横径 = 13.35  
周長 = 48.91

縦径 = 16.25  
横径 = 12.5  
周長 = 45.78

## ■ 楕円作成 vol.2

### 袖山カーブの形状

袖山カーブは右図のように描きます。ポイントは山付近と谷付近の形状ですが、谷付近は仮楕円カーブにできるだけ沿うように描き、山付近は右の青色長方形を案内線として描きます。



## ■ 楕円作成 vol.3

### 袖山長と楕円周長

Vol.2 で描いた袖山カーブの距離は、イセ量によっても異なりますが、仮楕円の周長に合致することは滅多にありません。殆どの場合袖山の方が長くなってしまいますが、もちろん最終的にはこれを合致させなければなりませんので、そのために各要素の中で何を優先すべきかを考える必要があります。ここで考慮する要素とは右のとおりです。しかしそもそものスタートが袖幅設定だったため、これを変更するという選択肢はあまり考えられません。楕円横径を大きくするのが現実的な対策となりますが、これはつまりアームホールが大きくなるということです。

袖山長が大きくなったときの対策

袖幅を狭くする

袖山を低くする

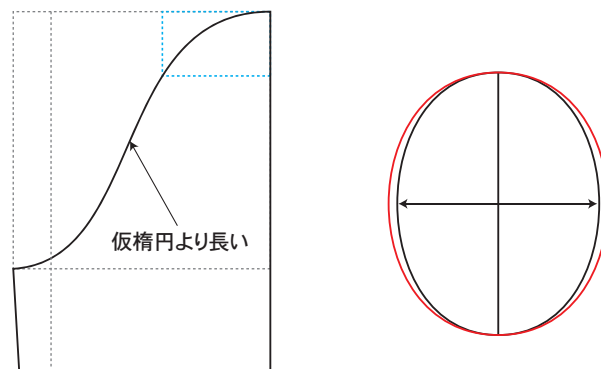
楕円横径を大きくする

イセ量を増やす

## ■ 楕円作成 vol.4

### 仮楕円の修正

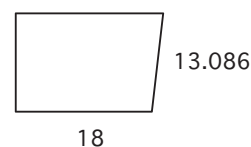
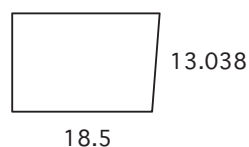
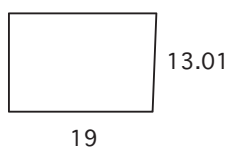
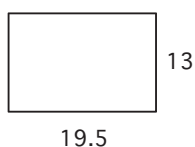
vol.2で作図した袖山長から逆算し、正しい楕円の周長、つまりアームホール距離を修正しますが、ここで注意しなければならないのは、どのように修正するかです。カマブカ距離をどうするかによって楕円横経が変わります。楕円の形がアームホールの形となるわけですから、ここでの修正はとても重要な意味を持ちます。



## ■ 楕円作成 vol.5

### アームホール形状

カマブカ寸法は実質の山高と同じ設定だと言いましたが、実際にはどう設定するのが正しいかは不明です。カマブカ寸法は作図した袖から得られた情報なので、最も信頼できる情報と捉え、これを変えたくはありません。そうすると楕円修正は横経変化のみで行われることになりますが、そうすると楕円形状は正円に近づきます。つまり横幅が広いアームホールとなるわけですが、これをどう考えるべきでしょうか。



上図は背面、脇面、前面を模式的に表現したのですが、背幅に対する胸幅が狭くなっても、脇幅はそれほど変化しないことがわかります。これを見る限り、幅方向だけアームホールを広げるという考え方には疑問が残ります。

## ■ 楕円作成 vol.6

### 優先順位

楕円はドレーピングに必要不可欠な治具であり、玉置メソッドでは殆どの場合、その形状と寸法は袖幅から算出されます。しかし袖をデザインする際の優先順位は、常に袖幅であるとは限りません。何を優先的に考えるかは、目的の完成予想図や人それぞれの考え方によって異なります。現実的には全ての要素が重要となるため、以下の要素を相対的かつ総合的に考える必要があります。

### 袖幅

デザイン的見目で最もわかりやすいのが袖幅です。テーラードに限らず、トップスのほぼ全てのアイテムを考えると、やはり袖幅が最優先されるケースが多いと思います。

### カマブカ

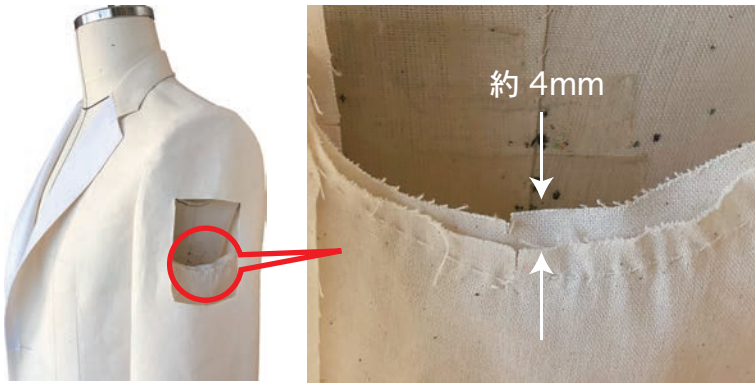
構造的あるいは運動機能的に考える際、袖幅よりも重要なのがカマブカです。特に審美性を優先するテーラードの場合、その分運動機能が落ちることになるため、カマブカ設定を最優先するケースは少なくありません。

### イセ量

素材特性とデザイン的見目の、双方で重要になるのがイセ量です。またイセ量は縫製オペレータのレベルや工場の体質にも関わってくる要素なので、これを設計時の最優先課題と考えるケースも多くあります。



## ■ トワルチェック



最終的な整合性の確認と修正は、トワルチェックで行われます。実際に取り付けた袖の表情、審美性、運動機能など、すべての面でチェックして最善手を導く必要があります。今回のトワルチェックから右のような結果が得られました。カマブカ、つまり楕円縦径を袖の実質的山高に合わせて作りましたが、実際には約4mmほど合っていません。カマブカを袖に合わせたほうが良いか、その逆が良いかは、完成予想図と先に記した諸条件によって判断されます。

### お役立ち URL



#### テーラードジャケットパターン 3 袖 1

玉置の仕事場 /WEB LECTURE

テーラードの袖について解説する無料ページです。袖はこれの続きとして「テーラードジャケットパターン 4 袖 2」と「テーラードジャケットパターン 5 袖 3」の 2 本が用意されています。



#### テーラードジャケットパターン全工程 1

玉置の仕事場 /WEB LECTURE

玉置メソッドで作るテーラードジャケット。ルパン三世の着ている赤いジャケットを参考に、ホンモノ志向ではない、カジュアルなテーラードジャケットを GORTEX で作る全 4 回シリーズの 1 回目です。



#### 玉置の仕事場 公式 LINE アカウント

ワークショップの開催情報を、一般公募の 1 週間前に LINE でお知らせします。お席を優先的に確保できるので、友達登録していただくことをおすすめします。



#### 2i STANALONE TRIP

玉置がパターンを担当するレディースのパンツ・スーツ・ブランド。カジュアル路線として新たに発表した TRIP も大好評！ かわいい玉置のパンツ・パターンをご確認ください。