

サイズ表記入要項

伝 No. _____

品番 _____

年 月 日

スラックス

品名 _____

単位：cm

号数 サイズ項目									
ウエスト (WT)	ビッチ								
ヒップ (HP)	ビッチ								
股上 (UL)	ビッチ								
股下 (DL)	ビッチ								
裾口巾 (LW)	ビッチ								
ヒザ巾 (NW)	ビッチ								

脇ポケ口 (PF)	ビッチ								
脇ポケ入り (PS)	ビッチ								
ピスポケ口 (PB)	ビッチ								
ピスポケ入り (PA)	ビッチ								
ピスポケ下り (WP)	ビッチ								
ファスナー丈 (FL)	ビッチ								
ワタリ	ビッチ								

その他注意事項	納期	
	加工形態	
	組(部)数	
	使用紙	
	サイズ数	

上記号数欄の内、マスターパターン号数には○をつける。

Ⅶ ピッチ数値の分割と配分

グレーディングのピッチの数値は拡大、縮小分量として、各部位に配分します。

ピッチの数値を細分化すると、グレーディングの作業効率に影響するため、商品のグレード、フィット性の少ない服の場合は、同一ピッチでその数値を多くする場合があります。

① 分割位置

分割位置は、上半身の周径を20分割する場合、または12分割する場合があります。

丈に対する分割位置は、4分割する場合と3分割する場合があります。

生態学における人体各部の境界の基準線、基準点が体表区分として定められていて、これにより各部位の名称が用いられていますが、このほか体幹を円筒と考え経線と緯線に区切って、体表に部位や奥部器官の位置を記載する際の目安としています。このことから人体構造に基づいたグレーディングの分割位置も、20分割が適当と思われ、多くの企業は20分割の配分をしています。しかし製品のグレード、服の構成によっては12分割の方法を適用することもあります。

② 分割位置のピッチの配分

ピッチの配分数値は、分割位置により異なります。

グレーディングをするための方法として、その一つにピッチを分割数で割る計算式により決める場合がありますが、ピッチの配分量を決めるための参考として人体計測上の標準偏差値、ならびに各部位の相関関係を検討すると良いでしょう。グレーディングのプログラムを組む場合、デザイン線によっては考慮することもあります。ピッチの配分は重要です。

マスターパターンのイメージを損なうことのないように考慮し、デザイン線によっては、分割位置、配分数値を細かく振り分けることもあります。

分割内のデザインディテールについては、その位置のバランスを見ることが必要であり、タック、ギャザー等のある部分の配分は、幅の広い場合と狭い場合でデザインのイメージを考慮して決めていきます。フレアーの構成ラインのカーブのグレーディング操作は、中心線に対し平行、垂直移動は元のシルエットを変えてしまう危険があるので注意する必要があります。ポケットの大きさ、きざみ幅、スリット丈等は、場合によっては兼用することがあります。

グレーディングの規定配分のみでなく、全体のバランスを見ることが必要になります。

③ グレーディングを行なうための必要条件

イ. グレーディングの元になる、マスターパターンが完全であること。

企画段階で決定したパターンは完全であるかどうか、グレーディングをする前にパターンを点検し、タイプ（体型）、サイズを確認します。

ロ. サイズの設定と各部のピッチを決めます。

マスターパターンのサイズを中心に何サイズ必要か、ピッチはどれだけにするかを決め、サイズ範囲を確認、表示サイズと表示にない部分の寸法も確認して各部のピッチを認識します。

ハ. ピッチの分割位置と配分数値は服の全体バランスを考えた上で適切であること。グレーディングによ

ってでき上がったパターンは、サイズが変わっても服のバランス、イメージ、着用感は各サイズともマスターパターンと同一になるようにするため、分割位置を原型の段階ではっきりと把握し、理解しておく必要があります。

ニ. グレーディングマシン及び手作業でのグレーディングは、正確に行なうことを心掛け、マスターパターンから正しく展開します。

コンピューターシステムを利用してオペレーターがグレーディングをする場合は、要点を正確に伝達すること。