

Modulo 4

UNITÀ 3

ADVANCED TAILORING
TECHNIQUES FOR RE-
STYLING GARMENTS

Duration: 28 hours





Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.





Panoramica dell'unità

In questa unità imparerai a prendere misure accurate, a creare e modificare i cartamodelli per riciclare capi e ad applicare tecniche di drappeggio per creare nuovi capi da quelli vecchi, rimodellando e ristrutturando il tessuto direttamente su un manichino. Inoltre, imparerai ad adattare i vestiti riciclati a diverse corporature e ad apportare modifiche strutturali ai capi.





Tempo di lettura stimato
15 minuti

Risultati di apprendimento attesi

Al termine di questa unità, sarai in grado di:

Prendere misure accurate

1. Misure del corpo: standard e specifiche
2. Tagliare per diverse corporature
3. Tagliare il cartamodello
4. Creare e modificare cartamodelli per abiti riciclati
5. Tecniche di drappeggio
6. Tecniche avanzate di restyling
7. Modificare la struttura, il volume o la silhouette di un capo.

Conoscenze prerequisiti

Sarebbe gradita una certa esperienza nell'uso di modelli



Obiettivo di apprendimento



L'obiettivo del corso è fornire agli studenti tecniche sartoriali avanzate, concentrandosi sulla vestibilità, sulla modellistica e sulle modifiche strutturali dei capi.

Pubblico di destinazione

Questa Unità si rivolge a persone/studenti/imprenditori, giovani maggiorenni e adulti, inclusi: NEET, adulti scarsamente qualificati in cerca di lavoro, professionisti già attivi nel settore della sartoria artigianale, studenti diplomati presso scuole secondarie di secondo grado con percorsi formativi in design della moda e/o produzione tessile. Particolare attenzione sarà rivolta alle donne con fragilità economiche o a causa della loro condizione di rifugiate e migranti.

Concetti chiave

montaggio, taglio modelli, drappeggio, modifiche strutturali dei capi



Per la parte pratica di questa unità, avrai bisogno di una macchina da cucire, spilli, gesso o simili, forbici per stoffa, cartamodello, metro a nastro, righelli per modellismo, tessuto di scarto e indumenti di seconda mano, battistrada per macchina da cucire e aghi a mano

Attrezzatura necessaria



03

Profilo dell'insegnante

Competenza in tecniche sartoriali avanzate, oltre a competenze specialistiche nel lavorare con diversi tipi di tessuto

03

Metodologia

Brevi spiegazioni teoriche con dimostrazioni pratiche di taglio, drappeggio e tecniche di adattamento, nonché modifiche avanzate dei capi, seguite da esercizi pratici.



Panoramica

Misure del corpo

Misurazioni standard e particolari

Prendere misure del corpo accurate

Tagliare per diverse corporature

Taglio e drappeggio del cartamodello

Creare e modificare cartamodelli per l'upcycling

Tecniche di drappeggio per l'upcycling

Manipolazione del tessuto - Modifiche avanzate del capo

Modificare la struttura, il volume e la silhouette di un capo utilizzando la manipolazione del tessuto





Misure del corpo

01

Misure standard

Ogni cartamodello viene creato secondo una tabella di misure standard.

Utilizzando le misure standard, è possibile ridurre l'incertezza sulla taglia del cliente. Tuttavia, sebbene possano aiutarci a trovare con precisione la taglia più adatta a un cliente, non sono uno strumento perfetto né esaustivo per la sartoria di moda.

Queste misure non possono tenere conto delle preferenze individuali di vestibilità (largo o stretto) o delle differenze di tessuto (elastico o rigido).

02

Misure particolari

Quando si utilizzano i cartamodelli per creare capi di abbigliamento, a volte potrebbe essere necessario lavorare con misure specifiche per realizzare capi personalizzati. In questo caso, sarà necessario prendere le misure specifiche del cliente, ma anche utilizzare una tabella delle taglie standard e combinare la taglia standard più simile con le sue misure specifiche. In questo modo, è possibile lavorare con cartamodelli standard ed essere in grado di adattare una taglia standard a una figura specifica.

Prendere misure corporee precise

Nozioni di base

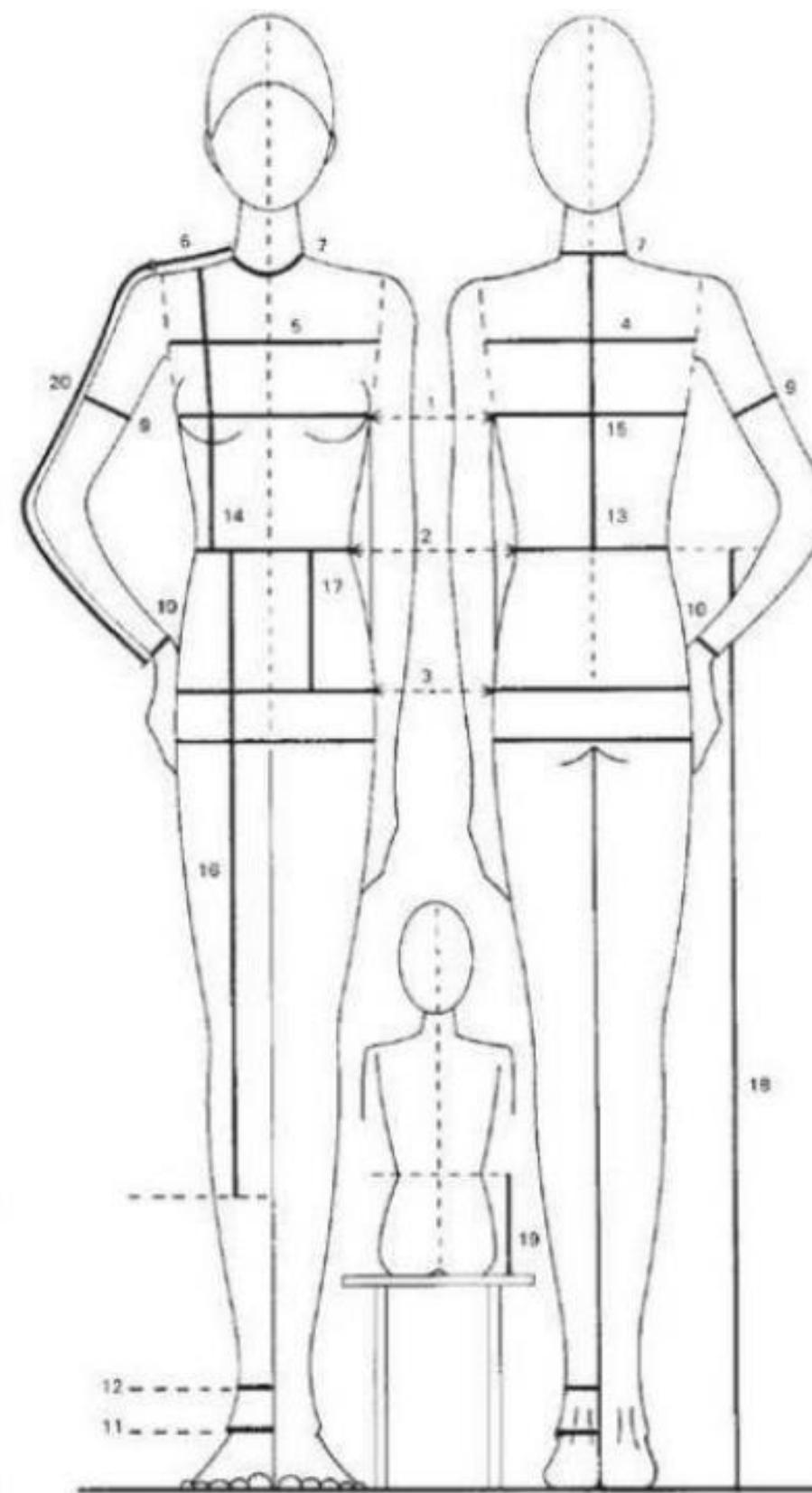
L'elenco delle singole misurazioni deve essere attentamente confrontato con l'elenco delle misurazioni standard, tenendo conto di eventuali scostamenti significativi.

Busto: misurare la figura nel punto più ampio del busto, evitando che il metro scenda sulla schiena.

Vita: prendere la misura intorno alla vita, assicurandosi che sia comoda. Dopo aver preso la misura del girovita, legare saldamente un cordino intorno alla vita; questo permetterà di prendere con precisione le seguenti misure verticali.

Fianchi: misurare la parte più ampia dei fianchi a circa 21 cm dalla linea della vita.

Larghezza della schiena: misurare la larghezza della schiena a 15 cm dall'osso del collo, al centro della schiena. Misurare da giromanica a giromanica.



Prendere misure corporee precise

Nozioni di base

Torace: misura il torace a 7 cm dal punto del collo, al centro davanti (da giromanica a giromanica).

Spalle: misura dal collo alla spalla.

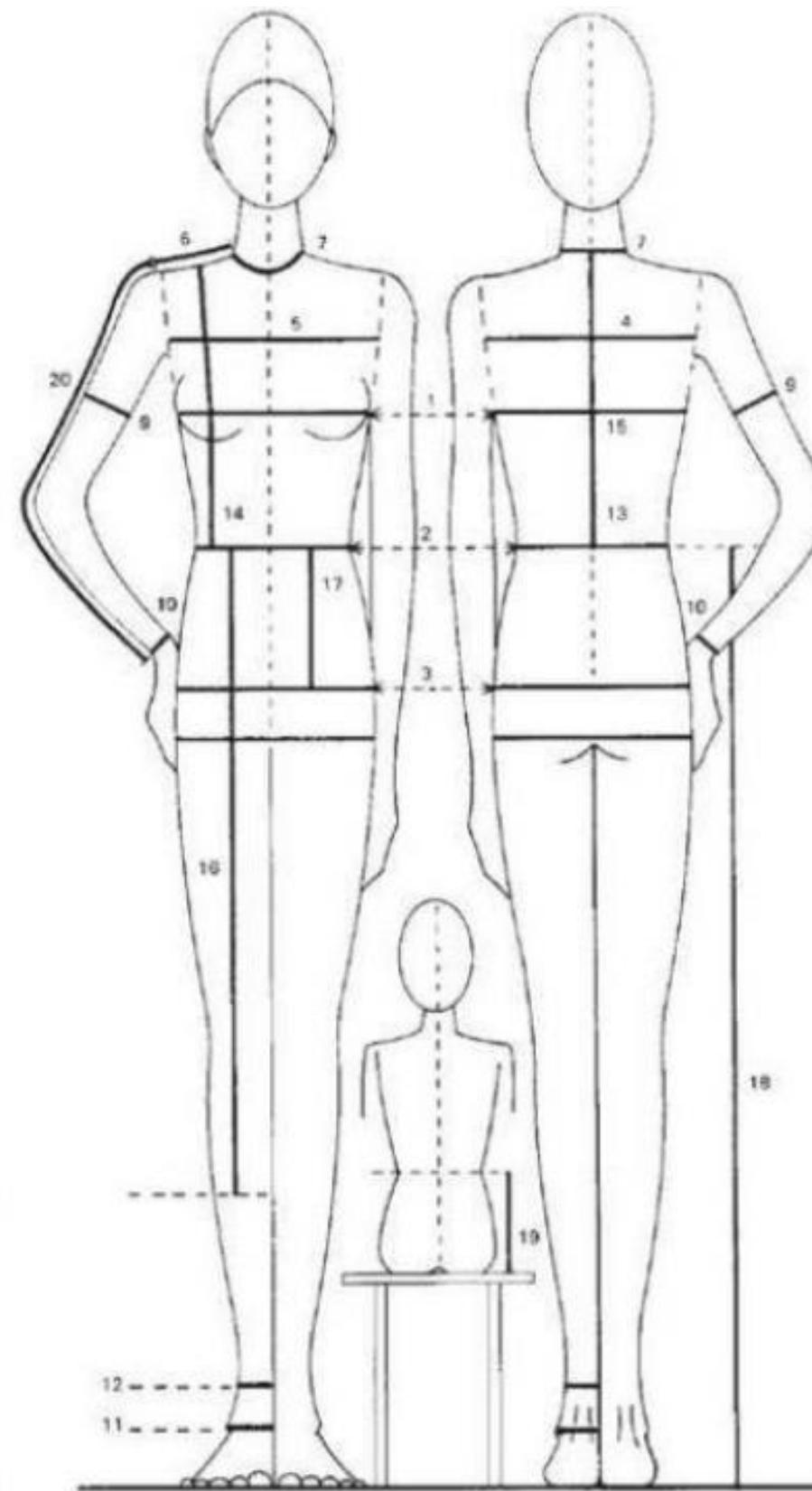
Circonferenza collo: misura la base del collo, toccando la clavicola anteriore.

Pinces: misura standard (usa la misura del busto per trovare la misura corrispondente nella tabella standard).

Braccio: piega il braccio, misura il bicipite.

Polso: prendi la misura del polso con una leggera pressione.

Dalla nuca alla vita: misura dall'osso del collo, al centro dietro, fino al laccio legato intorno alla vita.



Prendere misure corporee precise

Nozioni di base

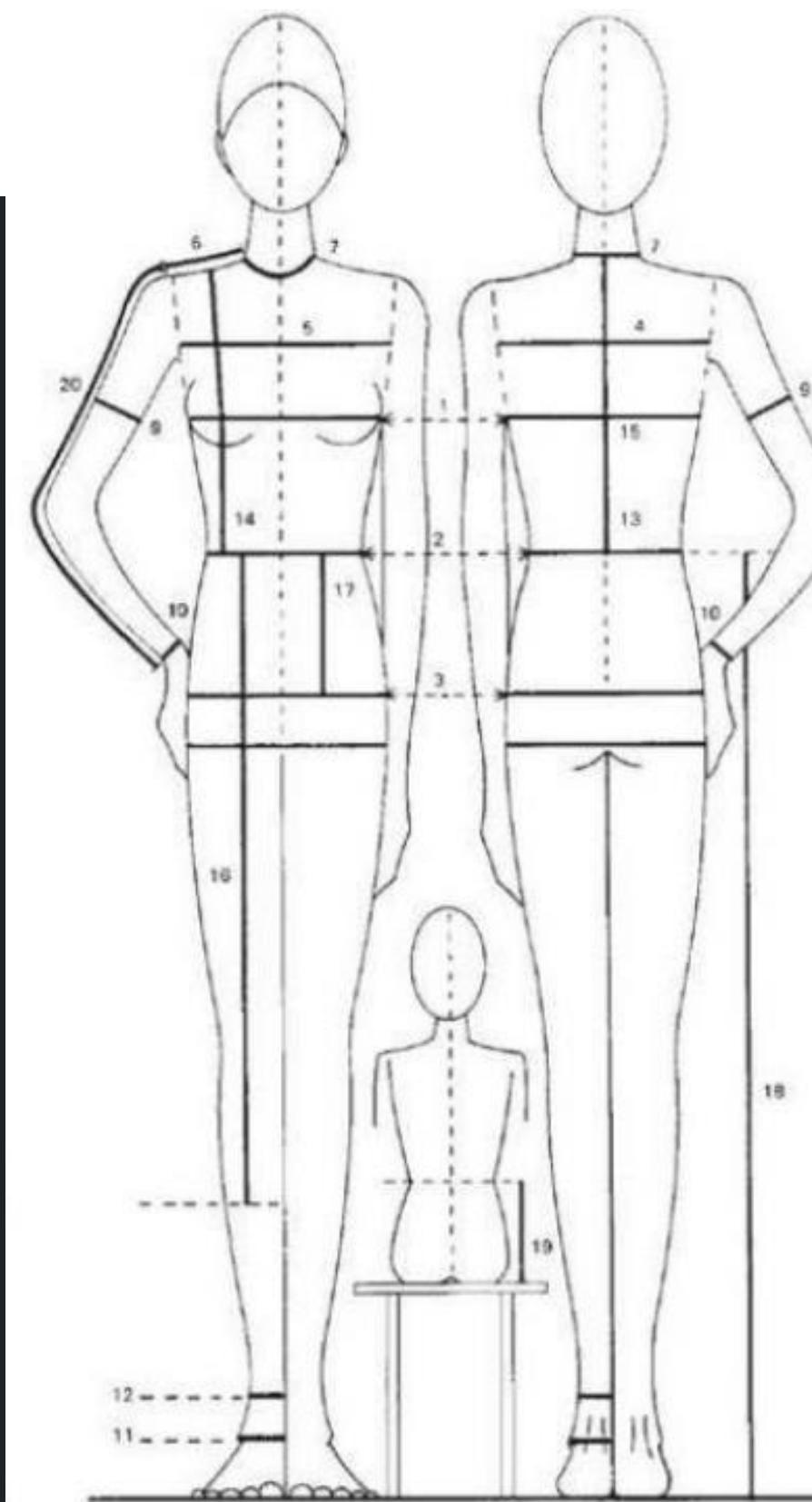
Dalla spalla anteriore alla vita: misurare dal centro della spalla anteriore, sopra il punto del busto, fino alla vita.

Profondità giromanica: misurazione standard (utilizzare la distanza dalla nuca alla vita per trovare la misura corrispondente nella tabella standard).

Vita al pavimento: misurare dalla vita al pavimento, al centro della schiena.

Altezza del corpo: il soggetto dovrebbe sedersi su una sedia rigida. Prendere la misura lateralmente, dalla vita alla sedia.

Lunghezza manica: posizionare la mano sul fianco in modo che il braccio sia piegato. Misurare dall'osso della spalla, sopra il gomito, fino all'osso del polso, sopra il mignolo.



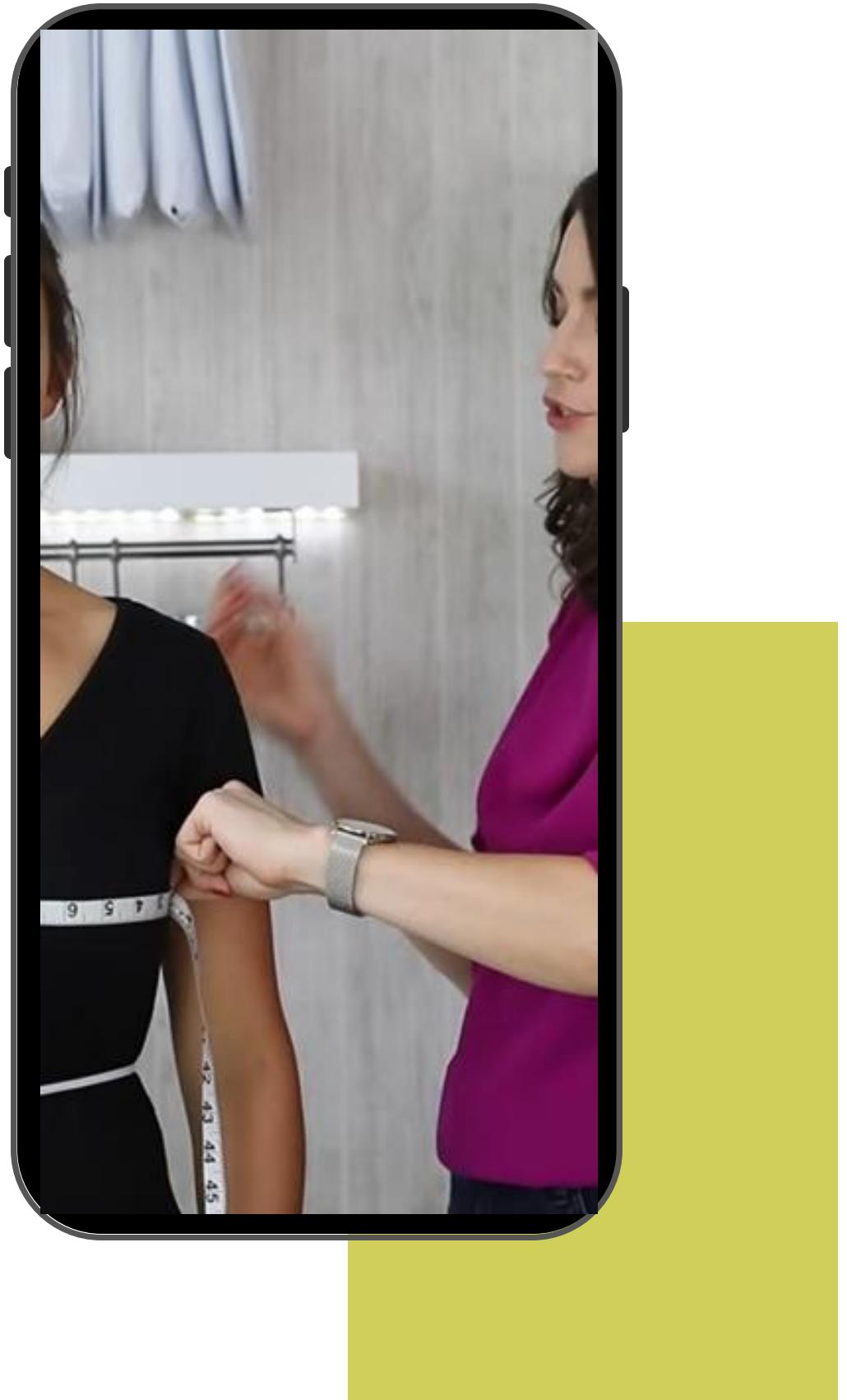
Prendere misure corporee precise

In questo video imparerai come prendere le misure del corpo. È il video perfetto per imparare a prendere le misure per la vestibilità, la confezione e il cucito. Il video ci mostra anche alcuni suggerimenti e come misurare la circonferenza e la lunghezza di corpo, gambe e braccia.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/watch?v=oOQMeXW8ewc>



Adatto a diverse tipologie di corpo

Per creare abiti semplici ma alla moda, che si adattino al corpo, è richiesta una grande attenzione al taglio e alla vestibilità. Le mode che puntano su una figura perfetta hanno spesso vita breve. I modelli più aderente possono adattarsi a una gamma più ampia di corporature e possono essere realizzati in una gamma di taglie più ridotta (ad esempio, small, medium, large). I modelli di buona qualità che si adattano a diverse corporature possono essere adattati più facilmente e, di conseguenza, possono essere indossati più a lungo.



Adatto a diverse tipologie di corpo

Questo video ci mostra tre esempi di capi, ognuno con un diverso grado di vestibilità: 0 cm, 4 cm e 9 cm+, così potete vedere come vestono sul corpo. Condivido anche come calcolare il grado di vestibilità di un cartamodello e come calcolare il grado di vestibilità che desiderate personalmente.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/watch?v=PCByJe5cgTc>



Adatto a diverse tipologie di corpo



Problema	Cosa cercare	Soluzione
Seno alto o seno basso	tensione e rughe si manifestano sulla linea alta del seno oppure il tessuto si affloscia sulla linea normale del seno e tira nel punto della freccia.	Segnare il punto della freccia al livello più alto/più basso richiesto e ricucire la freccia in quel punto.
Petto vuoto	il tessuto cade nella zona del torace.	Determina la quantità da rimuovere. Punta la parte anteriore del collo e delle spalle verso il basso per questa quantità.
Fianchi più grandi o più piccoli dello standard su un vestito	Taglia la cucitura laterale dell'abito, calcola la differenza tra i tuoi fianchi e la circonferenza standard dei fianchi per la tua taglia di seno. Aggiungi o sottrai un quarto della differenza tra il blocco posteriore e il blocco anteriore, dalla linea dei fianchi a quella dell'orlo. Modella fino a raggiungere il punto vita.	
Addome o glutei grandi	gli indumenti tirano lungo la figura, si trascinano all'altezza del cavallo nei pantaloni, oppure l'orlo della gonna si alza al centro dietro o al centro davanti.	Aggiungere la lunghezza desiderata al centro dietro o al centro davanti della vita e al cavallo dei pantaloni. Se il capo si deforma ancora, è possibile aggiungere larghezza extra tagliando il modello verticalmente.
Inarcare la schiena o la parte anteriore sotto la vita	i pantaloni o le gonne cadono appena davanti	Ridurre la lunghezza "dalla vita ai fianchi" della quantità necessaria al centro dietro o al centro davanti.



Taglio e drappeggio del modello

01

Taglio del modello

Flat pattern cutting is the method of creating a 2-dimensional pattern on a flat surface. Typically using paper to create the pattern, the pattern cutter will usually use blocks - a standard pattern based on specific measurements - to draft or draw out the pattern.

02

drappeggio

Il drappeggio è un metodo tridimensionale per dare vita a un modello, utilizzando tessuto di calicò o, in alcuni casi, il tessuto finale. Per drappeggiare sul supporto, il modellista utilizzerà un manichino per manipolare il tessuto attorno ad esso e utilizzerà degli spilli per tenerlo insieme fino a ottenere il risultato desiderato. In questo modo, avrà un'idea più precisa di come il tessuto cadrà e reagirà al modello che desidera.

Taglio del modello

Nozioni di base - Tipi di pattern

I designer utilizzano tre diversi tipi di pattern quando creano i modelli. È importante conoscerne la differenza.

Il Cartamodello a Blocchi è il cartamodello base che viene utilizzato come base per tutti gli adattamenti. Il cartamodello a blocchi viene ricalcato o "rotellato" su cartamodello per produrre il cartamodello di lavoro.

Il Cartamodello di Lavoro viene utilizzato per tracciare le linee stilistiche di base e le caratteristiche del design (ad esempio, tasche, colletti, posizionamento delle asole). Le sezioni del cartamodello vengono ricalcate e possono essere ulteriormente adattate. Gli stili più complessi potrebbero richiedere diverse prove in questa fase.

Il Cartamodello Definitivo è il cartamodello da cui verrà tagliato il capo. Deve essere chiaramente contrassegnato con tutte le informazioni necessarie per la confezione del capo. Prima di iniziare qualsiasi adattamento, è necessario considerare i seguenti punti.

1. Scegliere i cartamodelli corretti (ad esempio, se è necessario un modello di pantalone largo, utilizzare un cartamodello con vestibilità comoda).
2. Decidere la lunghezza; allungare o accorciare il cartamodello.
3. Decidere se è necessaria una vestibilità comoda.

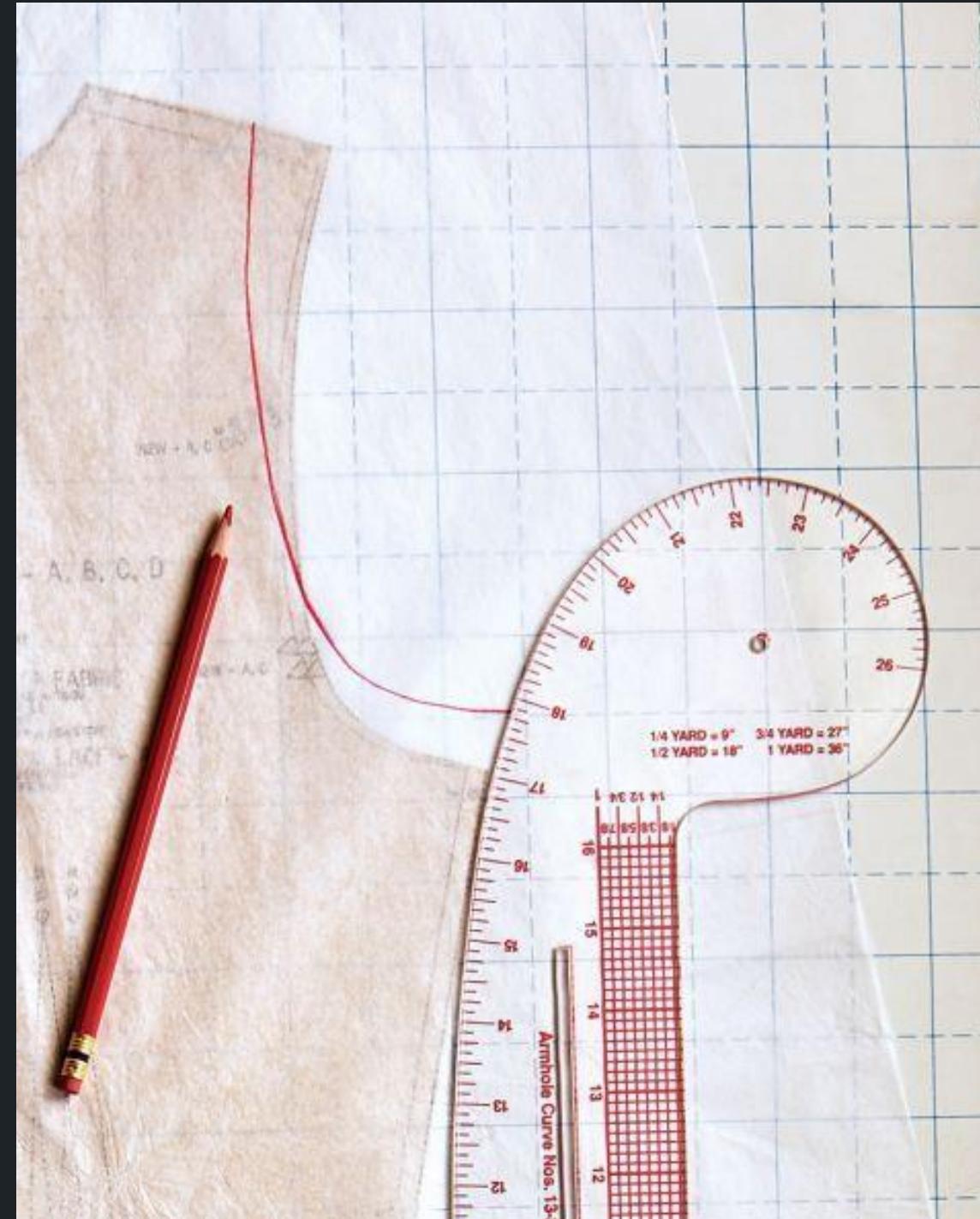


Taglio del modello

Quando si disegnano i modelli è essenziale che le linee e le curve siano lisce, qualsiasi linea irregolare apparirà come antiestetiche protuberanze sul capo finito.

1. Quando una linea curva incontra una linea retta, deve confluire in essa in modo fluido.
2. Le curve del collo e del giromanica devono essere perfette. Assicuratevi che tutte le curve del modello siano ben modellate, soprattutto nel punto in cui incontrano una linea di piega. I curvilinei sono molto utili per disegnare linee curve.
3. I pezzi del cartamodello "tagliati e distesi" possono dare un contorno irregolare. Disegnatelo come una linea liscia e uniforme.
4. Quando si lavora a macchina una pince, la base della pince viene tirata verso l'alto; questo crea una forma a "V". Compensate questo effetto modellando la base della pince verso il basso sulla cucitura (4).
5. Una volta completato il cartamodello, le pinze e le cuciture di un corpetto aderente possono essere modellate per una migliore vestibilità.
6. Per evitare punte acuminate sul seno, accorciare la lunghezza della pince sul seno e della pince anteriore in vita di 2 cm.

Nozioni di base - Curve e linee



Taglio del modello

Nozioni di base - FORMA

COMPOSIZIONE - Il modello di un capo è normalmente composto da due o più componenti. Nel punto in cui i componenti vengono uniti, il modello presenta una cucitura, ma la forma originale rimane la stessa. Questo permette di trasformare un modello bidimensionale in un capo tridimensionale.

FORMA - Un capo può aderire perfettamente alla figura, essere semi-aderente o leggermente aderente. Questo si ottiene utilizzando i modelli con o senza modellatura. Alcuni esempi di modifiche alla forma del modello sono: allargare il contorno inserendo maggiore agio, forme nascoste aggiungendo pieghe e godet, forme a sbuffo e a campana che aggiungono larghezza al design tramite pieghe o arricciature e forme a cono allargando solo l'orlo. L'inserimento di pinces nel punto giusto conferirà al capo una maggiore vestibilità.

MOVIMENTO - Quando si combinano due componenti per crearne un altro (ad esempio, aggiungendo parte del corpetto alle maniche per creare una manica raglan), è importante tenere presente che il corpo deve potersi muovere. Solo su capi ampi e voluminosi è possibile utilizzare forme molto semplificate.

EQUILIBRIO - Quando si aggiungono tasche, pepli, alette, ecc., considerate attentamente l'equilibrio del design.

AGIO - L'agio è lo spazio nel capo che permette di muoversi, sedersi e respirare, ed è la differenza tra le misure del corpo e le misure finali del capo. I cartamodelli sono tutti progettati con diversi gradi di agio, a seconda del design e della funzione del capo. (ad esempio, una camicia dalla vestibilità comoda ha un'agio di 5-7 cm; giacche e cappotti di 10-20 cm)



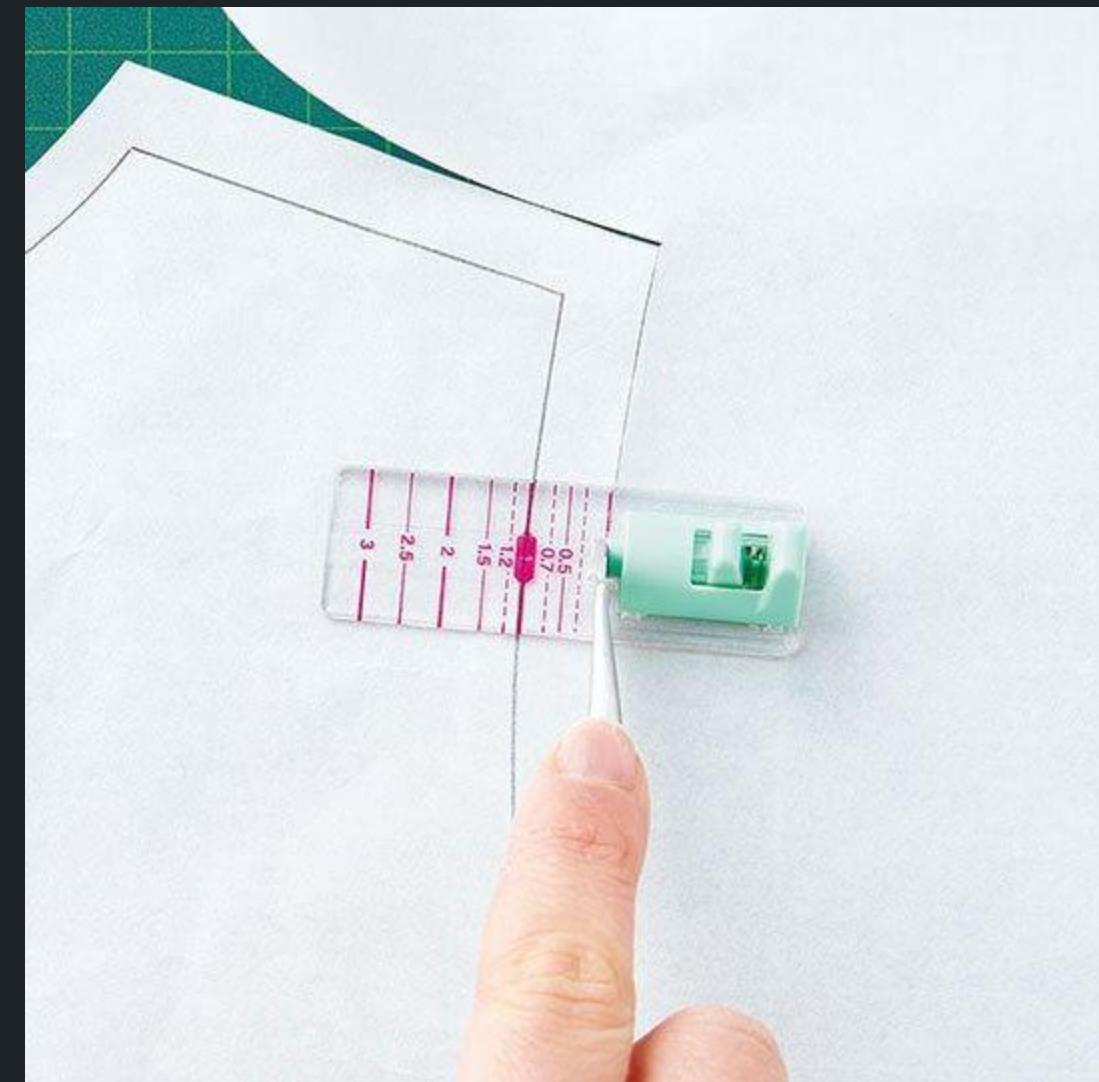
Taglio del modello

Nozioni di base - Margine di

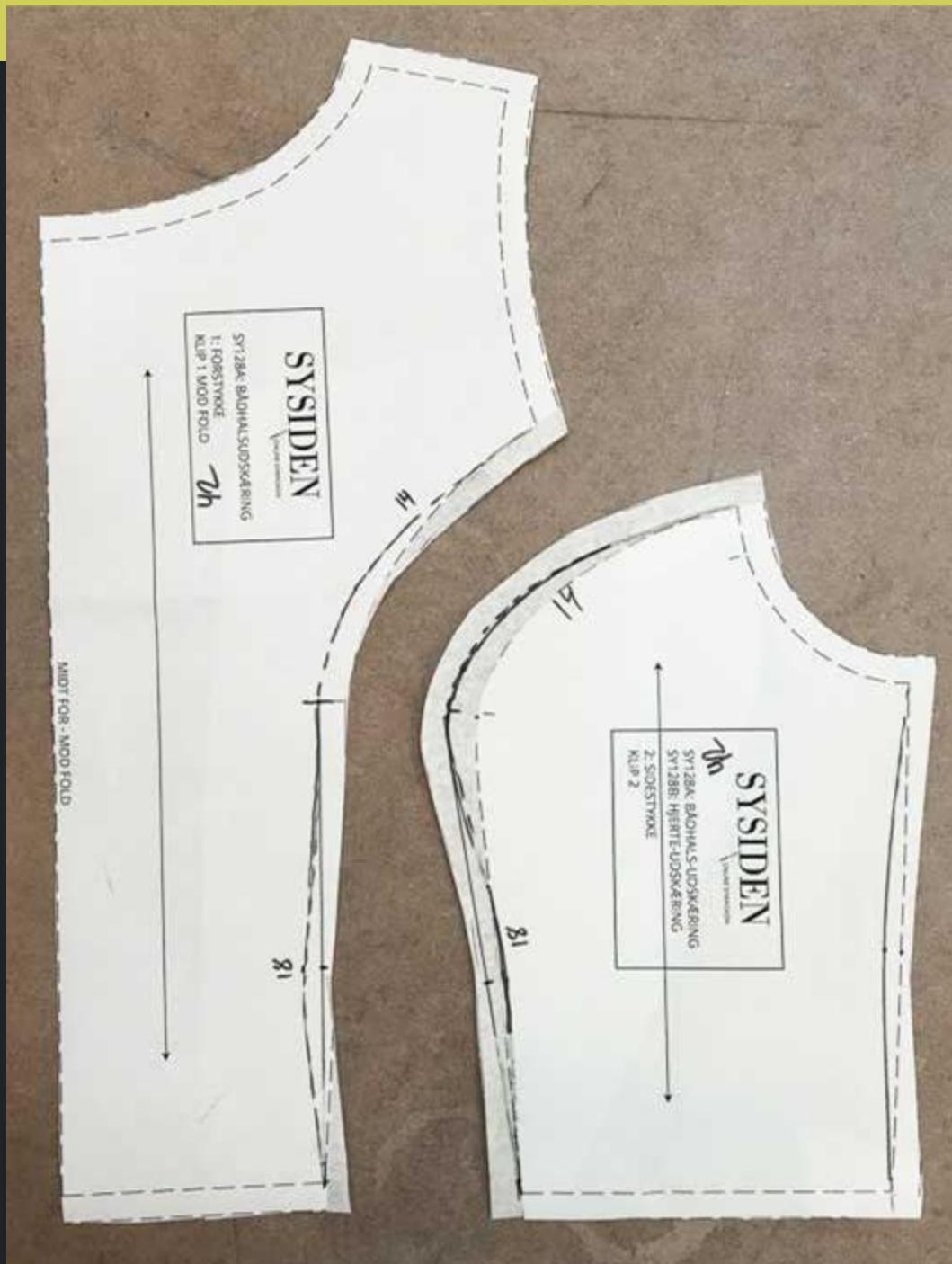
È meglio lavorare con modelli netti (quelli senza margine di cucitura), soprattutto quando si disegnano modelli complessi. Il margine di cucitura può sempre essere aggiunto alla fine della realizzazione del modello.

La larghezza dei margini di cucitura varia a seconda del tipo di lavorazione e del capo. I seguenti esempi sono indicativi:

1. Cuciture base (cuciture laterali, cuciture di stile) - da 1 a 1,5 cm.
2. Cuciture chiuse (colli, polsini...) - 0,5 cm. La profondità degli orli dipende dalla forma e dalla finitura - da 1 a 5 cm.
3. Le cuciture decorative di solito richiedono un margine di cucitura maggiore.
4. I tessuti che si sfilacciano facilmente richiedono risvolti più ampi, soprattutto intorno a paramonture e colletti.
5. La larghezza del margine di cucitura deve essere indicata sul cartamodello con linee o tacche.
6. Non è richiesto alcun margine di cucitura su una linea di piega.
7. È importante che i margini di cucitura aggiunti al cartamodello siano precisi e chiaramente indicati.



Taglio del modello



Nozioni di base - Istruzioni per il modello

Per consentire la corretta realizzazione del capo è necessario che sul cartamodello siano riportate le seguenti istruzioni

1. Nome/stile/modello del capo
2. Nome del componente
3. Centro dietro e centro davanti
4. Numero di pezzi da tagliare
5. Pieghe
6. Segni di bilanciamento: servono per assicurarsi che i pezzi del cartamodello siano cuciti insieme nei punti corretti
7. Margini di cucitura: possono essere contrassegnati da linee lungo il cartamodello o da tacche a ciascuna estremità della cucitura. Se un cartamodello è netto (senza margine di cucitura), segnarlo chiaramente sul cartamodello
8. Linee di costruzione: includono pinces, asole, posizionamento tasche, pieghe, linee di piega, linee di punti decorativi. Queste linee sono contrassegnate sul cartamodello o indicate da fori di punzonatura
9. Linee di drittofilo: per ottenere l'effetto desiderato, è necessario comprendere principio di posizionamento di un cartamodello sul drittofilo corretto del tessuto. Segnare il drittofilo con una freccia. Segnare le linee di drittofilo sul cartamodello di lavoro prima di tagliarlo in sezioni. Una volta tagliato in pezzi, può essere difficile trovare il drittofilo corretto su sezioni di cartamodello complesse
10. Dimensioni del cartamodello

Taglio del modello

Nozioni di base - Grana del tessuto

Tutti i tessuti hanno fili di ordito e fili di trama.

I fili di ordito corrono paralleli alla cimosa del tessuto e sono i più resistenti, mentre i fili di trama corrono trasversalmente al tessuto e sono più deboli.

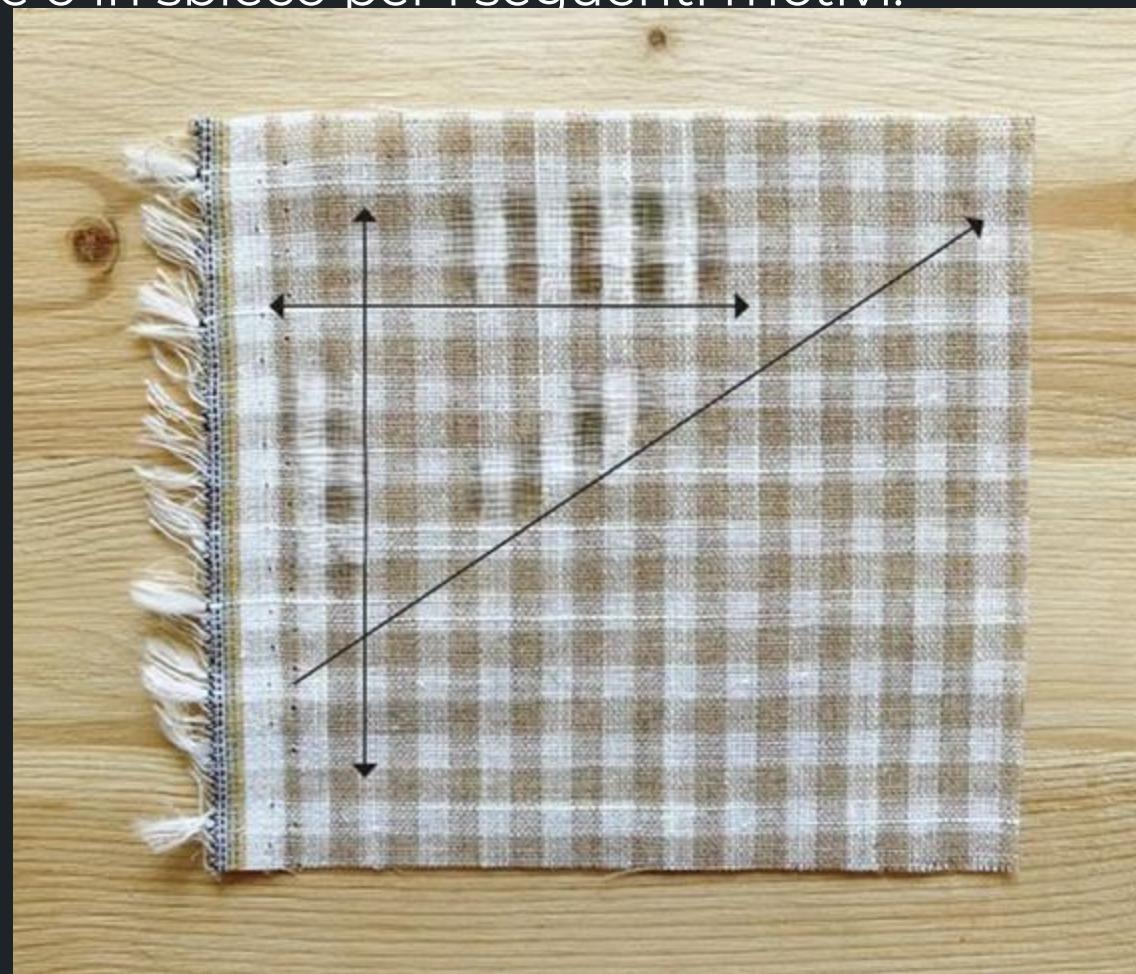
È buona norma che le linee verticali del modello corrano parallele ai fili di ordito, il che significa tagliare lungo il drittofilo. Tuttavia, i pezzi del modello possono essere tagliati in diagonale o in sbieco per i seguenti motivi:

Caratteristiche del design: righe e quadri tagliati con angolazioni diverse possono dare vita a design interessanti.

Il tessuto tagliato in diagonale (taglio in sbieco) ha caratteristiche di elasticità naturale; questo permette di tagliare il modello con meno facilità. Il modello aderisce quindi alla figura, pur rimanendo comodo.

I drappeggi e le gonne leggermente svasate cadono meglio se tagliati in sbieco. L'effetto di questo taglio è amplificato dalla scelta dei tessuti, come crêpe, raso e lana morbida.

Una volta deciso e segnato il filo del modello, verifica sempre di averlo posizionato correttamente sul tessuto prima di tagliare, altrimenti il capo risulterà deformato.



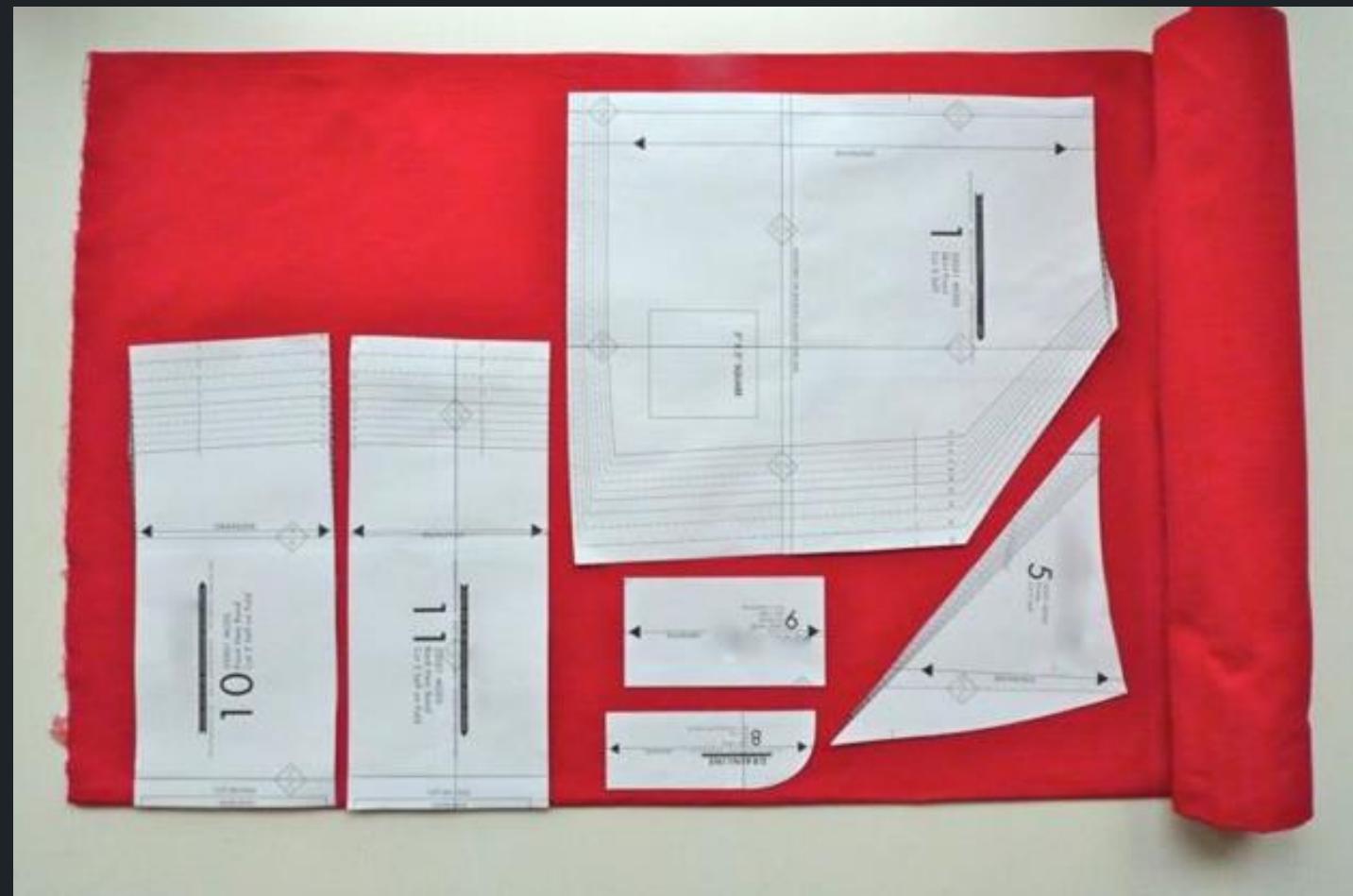
Taglio del modello

Nozioni di base - Lays



Un "lay" (o marcatore) è il piano dei pezzi del modello così come vengono posizionati sul tessuto.

I tessuti che devono essere tagliati in una sola direzione sono solitamente molto antieconomici, mentre i tessuti che consentono di disporre i pezzi in entrambe le direzioni ne riducono i costi.



Si sconsiglia di risparmiare tessuto disponendo i pezzi del cartamodello trasversalmente o "fuori dal filo", poiché questa pratica può rovinare un capo.

Se si lavora con cartamodelli digitali, è possibile pianificare la posa o creare i marcatori al computer. Questo metodo aumenta l'efficienza, ovvero la percentuale di tessuto utilizzata dal cartamodello.

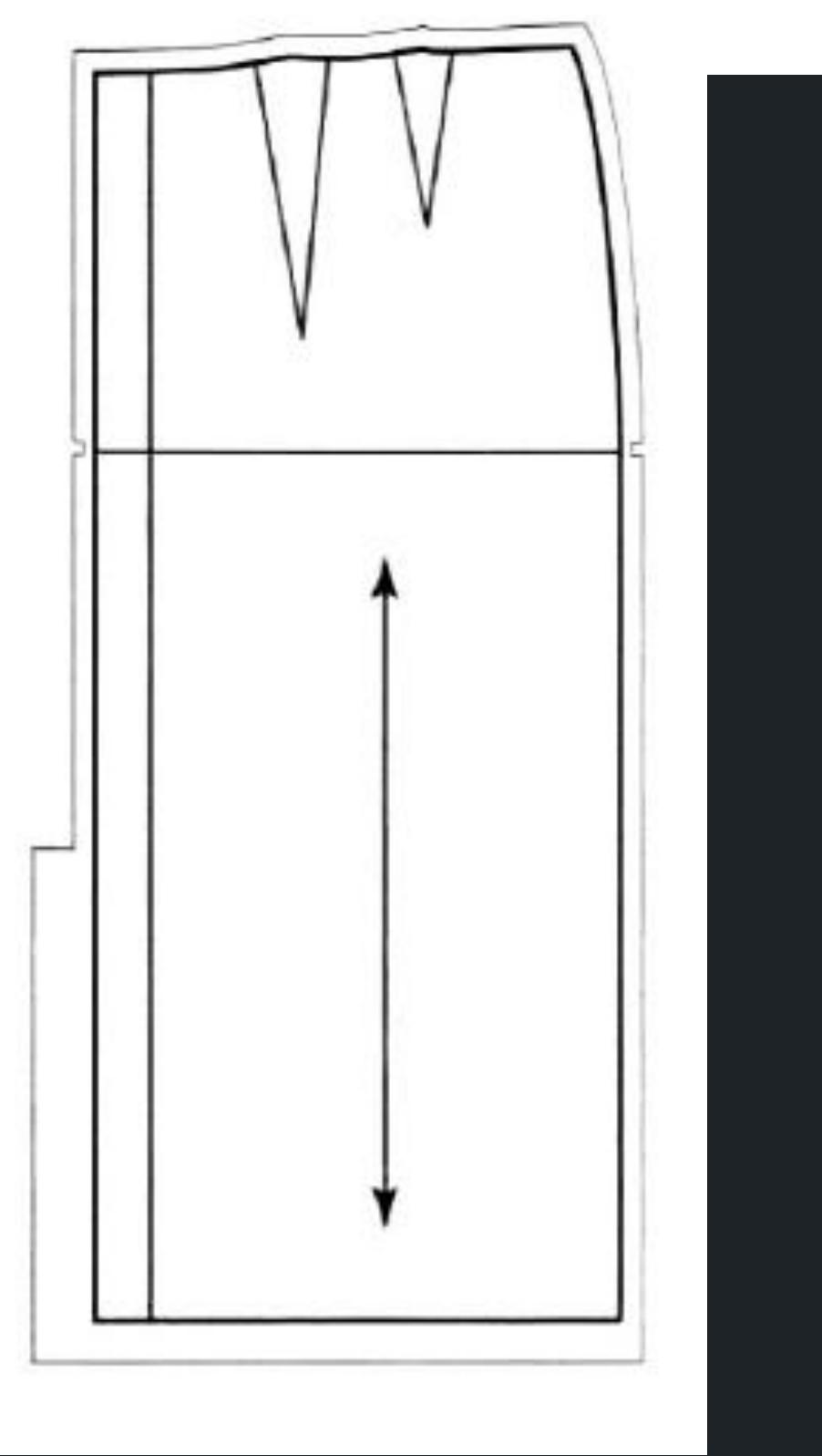
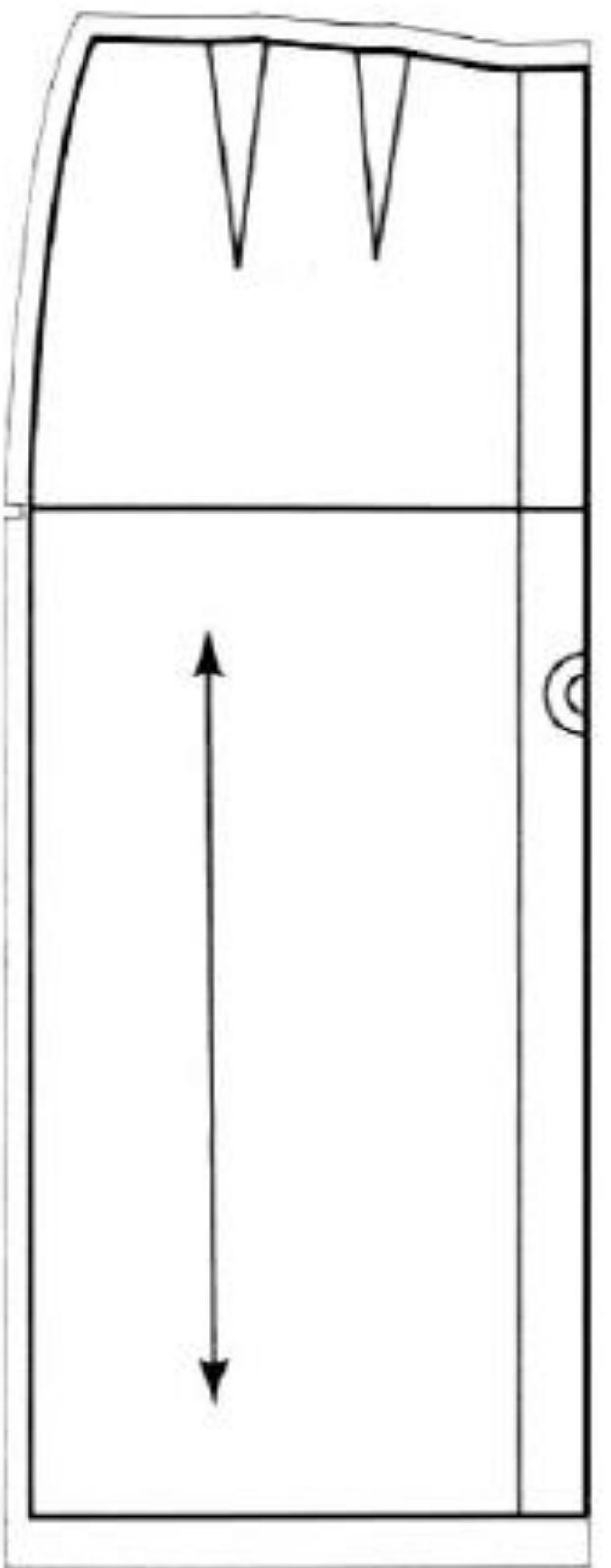
Quando si lavora in un contesto di upcycling, è necessario essere più creativi nella pianificazione della posa, poiché si lavora con ritagli e/o abiti di seconda mano.

Taglio del modello

Gonna base

identificare il modello

- Il modello della gonna è solitamente composto da almeno due elementi: davanti e dietro. Punti di riferimento importanti: vita, fianchi e ginocchio.
- Le pinces si trovano in vita e sono più profonde sul retro che sul davanti.
- È possibile calcolare l'ampiezza della gonna confrontando la larghezza dell'orlo con la larghezza dei fianchi.
- Componenti aggiuntivi comuni: cintura, tasche, fodera, risvolto in vita.



Creati e alterati - abiti riciclati

Gonna - riutilizzo di un capo di seconda mano attraverso il taglio di modelli



La gonna PIA è un'elegante gonna avvolgente ispirata al design asiatico. Realizzata a partire da un pantalone da uomo, questa creazione unica presenta dettagli originali del pantalone, visibili su 2-3 pezzi del cartamodello. La gonna è saldamente allacciata con bretelle elastiche e una clip, garantendo una vestibilità comoda.



HUGO, il modello ZERO WASTE realizzato con un'unica camicia da uomo che può essere indossata come top o gonna! Hugo è entrambe le cose: un top o una gonna, e se ne combini 2, puoi persino ottenere un grazioso vestito.



MILCH, camicia da uomo trasformata in gonna

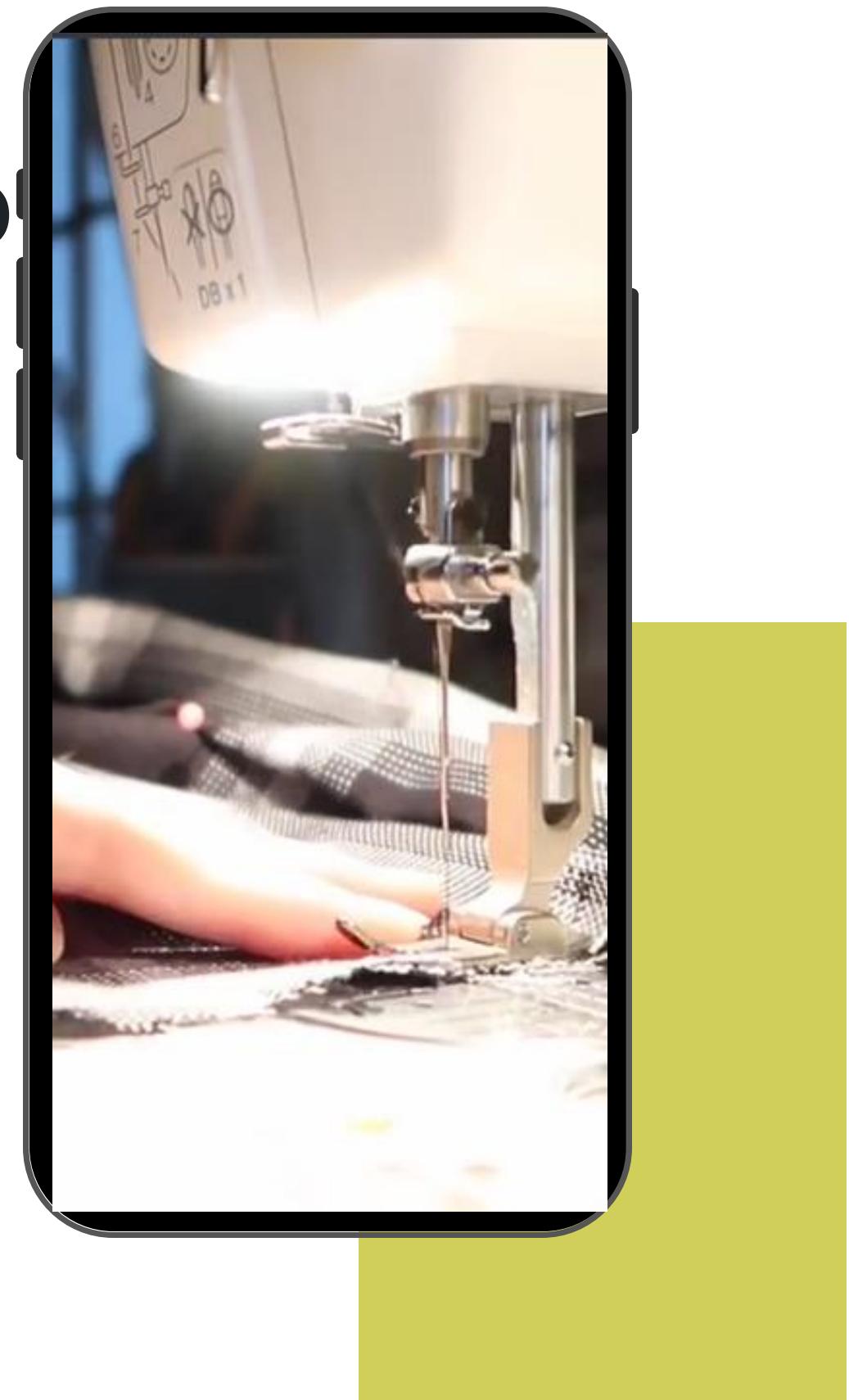
Creare una gonna attraverso il riciclo creativo

In questo video possiamo vedere come trasformare una camicia da uomo in una gonna smontando la camicia e utilizzando un cartamodello piatto.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/watch?v=tq3jXaDLtds>

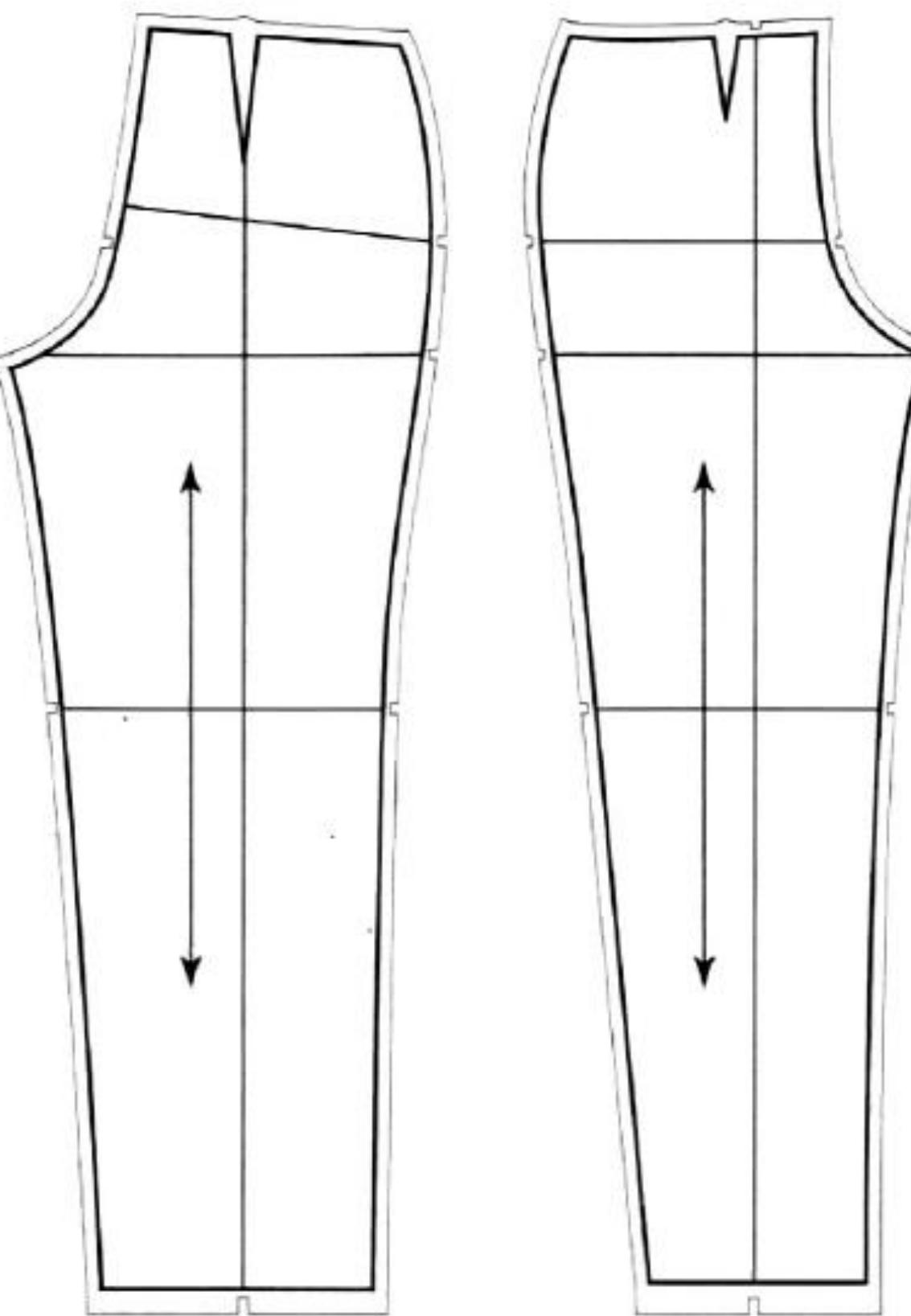


Taglio del modello

Pantaloni base

identificare il modello

- Il modello dei pantaloni è solitamente composto da almeno due elementi: anteriore e posteriore.
- Punti di riferimento importanti: linea mediana, linea vita, linea fianchi, linea cavallo, linea ginocchio e linea caviglia.
- Le pinces si trovano in vita e sono più profonde sul retro rispetto al davanti.
- Elementi aggiuntivi comuni: cintura, tasche, risvolto in vita, carré e patta.
- Il cavallo posteriore è più alto del cavallo anteriore.
- L'elemento posteriore è più largo di quello anteriore (2-5 cm).



Creati e alterati - abiti riciclati

Pantaloni - utilizzando scorte morte e patchwork

reM'Ade trasforma i rifiuti in nuova moda.reM'Ade è un marchio della famiglia Marques'Almeida che propone modelli M'A nuovi e classici, realizzati esclusivamente con scorte morte e tessuti riciclati.

reM'Ade è uno spazio per disimparare, sperimentare e, soprattutto, mettere in pratica una moda responsabile. Si tratta di pulire prima di tutto la nostra casa e di imparare da questo processo come possiamo trasformare la moda (design, produzione e vendita) in una forza rigenerativa, costruendo una società inclusiva e un rapporto con la natura basato sul rispetto e sulla cura.

Questo marchio è possibile solo grazie a un modo unico di collaborare con la nostra rete di produttori portoghesi locali.

reM'Ade ha un suo ritmo e dipende esclusivamente dalle scorte morte disponibili e dalla domanda reale.

La collezione "ReM'Ade" di Marques' Almeida è realizzata interamente con tessuti invenduti, rimasti dalle collezioni precedenti, per cui ogni capo è unico.



Marques Almeida, trousers out of deadstock

Pantaloni riciclati tramite patchwork

Questo video mostra una guida passo passo per realizzare un paio di pantaloni patchwork. È un progetto fai da te perfetto per riciclare i tuoi vecchi pantaloni e trasformarli in una nuova forma creativa.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/watch?v=AmqkqcXXmlo>

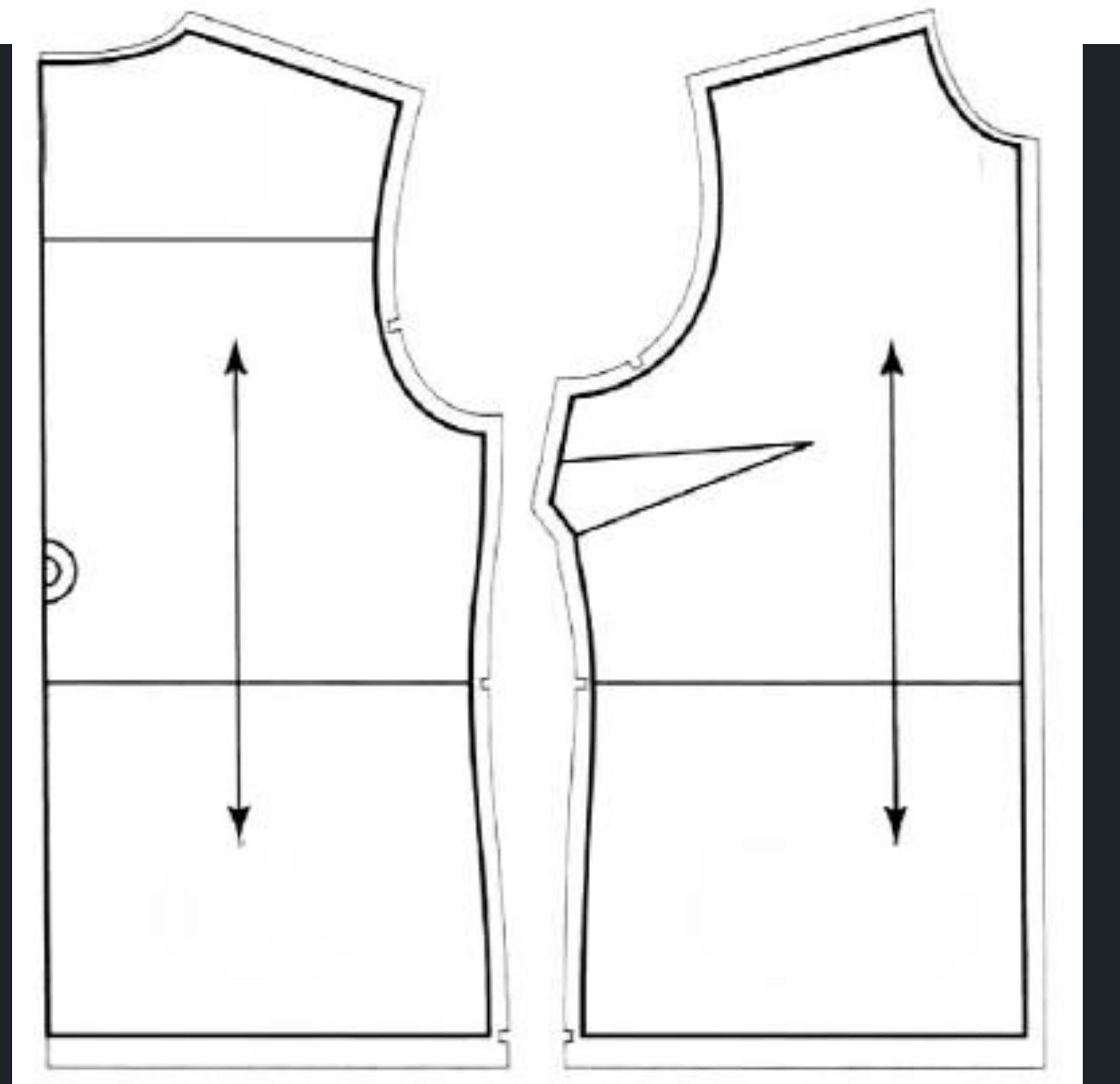


Taglio del modello

Top e manica base

identificare il modello

- Il modello del top è solitamente composto da almeno due elementi: davanti e dietro.
- Punti di riferimento importanti: centro davanti e centro dietro, linea del seno, girovita, linea dei fianchi, scollatura, spalle e giromanica.
- Le pinces si trovano all'altezza del centro del seno e possono avere la loro ampiezza a partire dai fianchi, dalla giromanica, dalla scollatura o dal centro davanti.
- Le pinces a forma di diamante possono essere posizionate davanti e dietro, sul girovita per una figura più snella.
- Elementi aggiuntivi comuni: manica, colletto, abbottonatura, tasche e paramontura (per scollatura,

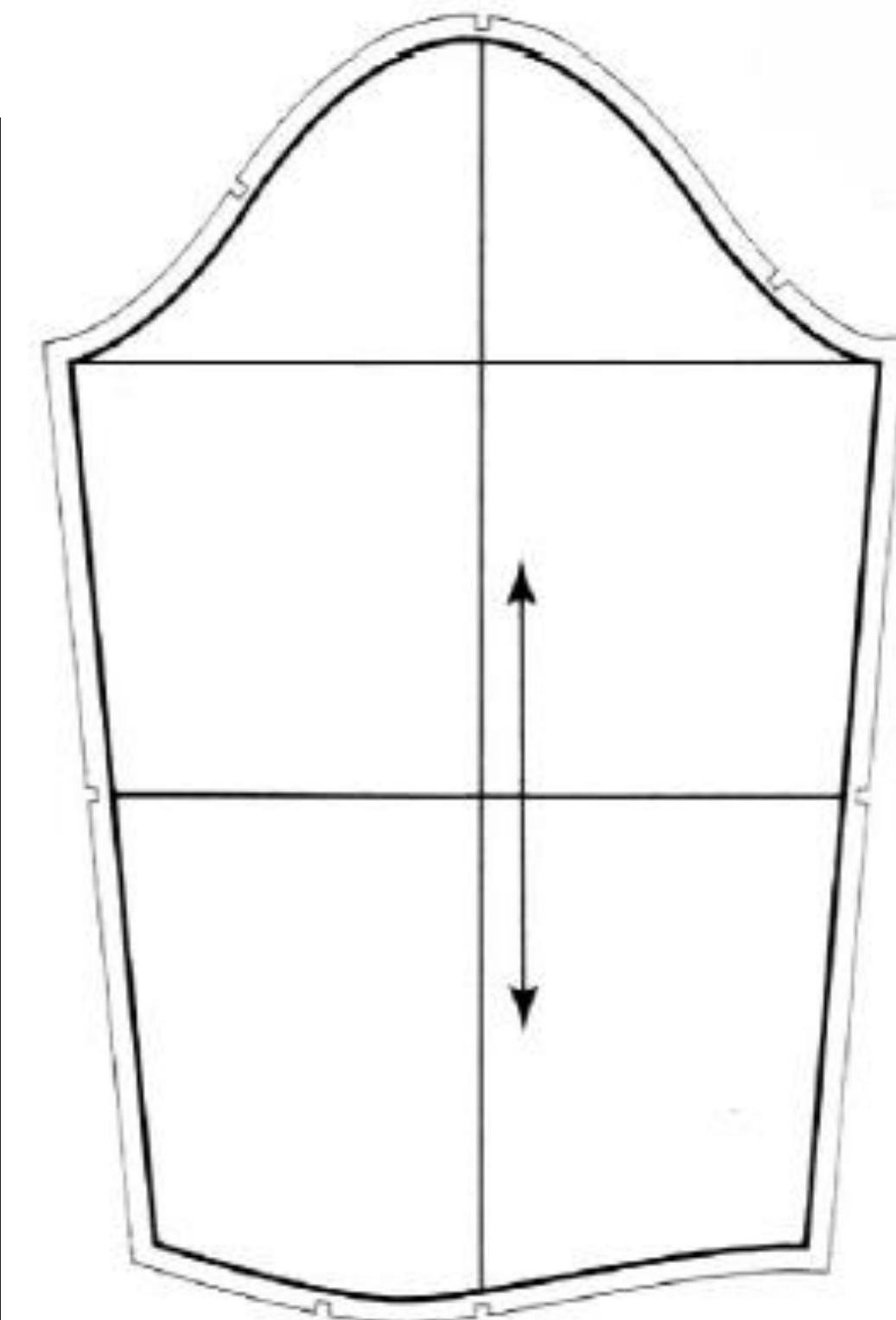


Pattern Cutting

Top e manica base

identificare il modello

- Il modello della manica è normalmente composto da almeno un elemento, ma per una giacca sartoriale è normale avere una manica a due pezzi.
- Punti di riferimento importanti: curva del giromanica, linea centrale, linea del bicipite, linea del gomito e linea del polso. La parte posteriore della curva del giromanica è diversa da quella anteriore.
- Se presenti, le pinces si trovano normalmente all'altezza del gomito sul retro, puntando verso il centro della manica.
- È possibile calcolare l'ampiezza della manica confrontando la larghezza dell'orlo con la larghezza della linea del bicipite.
- Componenti aggiuntivi comuni: polsini, paramontura e abbottonatura.



Creati e alterati - abiti riciclati



Top e maniche: utilizzo di abiti di seconda mano e



MILCH, camicie riciclate in top

Questa accattivante blusa KATI è realizzata utilizzando due vecchie camicie da uomo. I colletti delle camicie ora fungono da giromanica.

Il viaggio di Milch è iniziato con la visione di trasformare abiti da uomo dismessi e altri rifiuti pre e post consumo in capi di moda contemporanei. Abbracciando i principi dell'upcycling, hanno creato un punto di riferimento unico per chi ama la moda e apprezza la sostenibilità. La loro collezione incarna un design innovativo, fondendo perfettamente un'eleganza senza tempo e materiali di alta qualità con un tocco contemporaneo.



MILCH, camicie riciclate in top

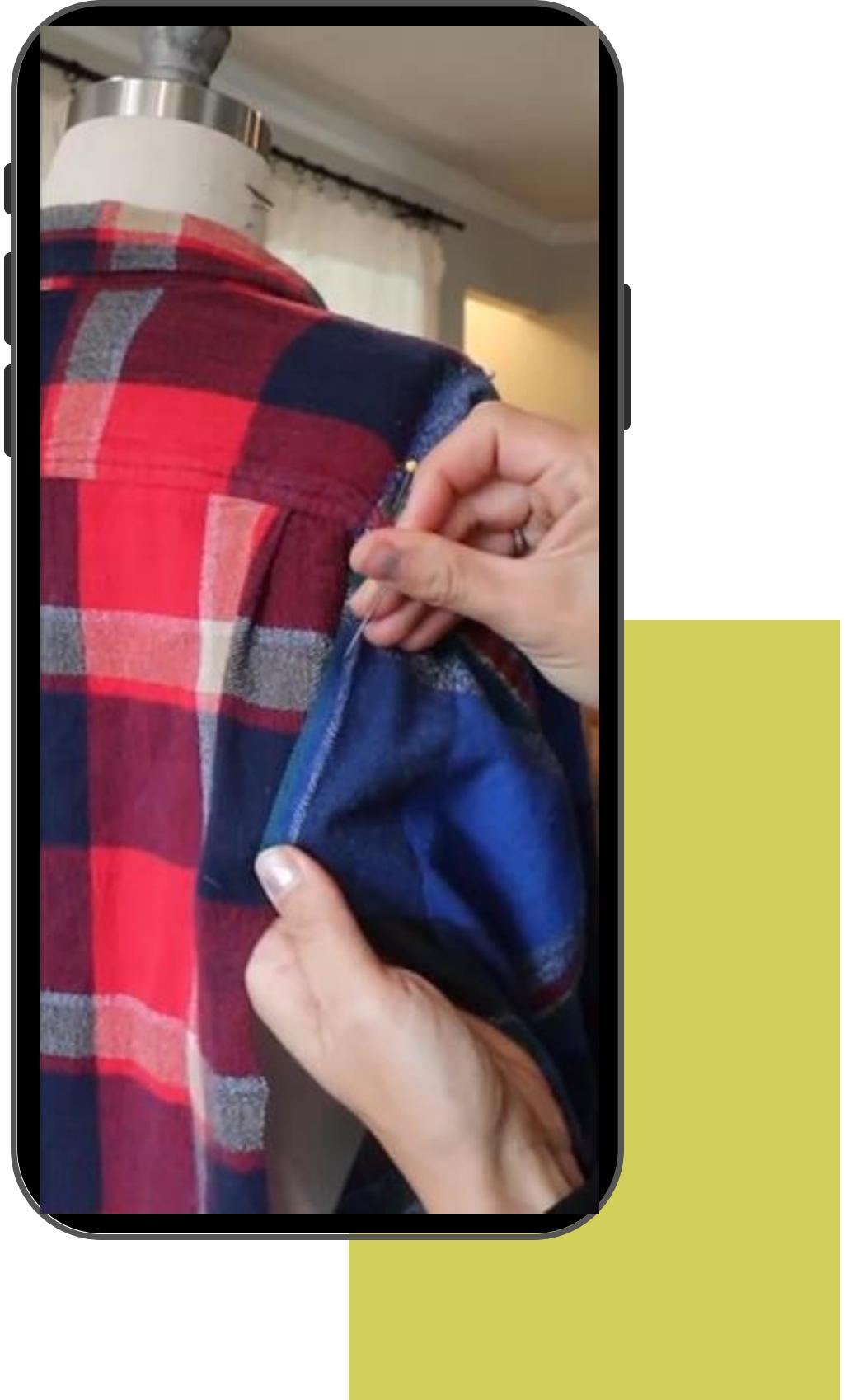
Riciclo creativo di camicie da uomo

Le camicie da uomo sono un capo molto comune da utilizzare nell'upcycling. In questo video puoi vedere come riciclare due camicie da uomo in flanella in due stili diversi.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/watch?v=YKtign0-9GI>



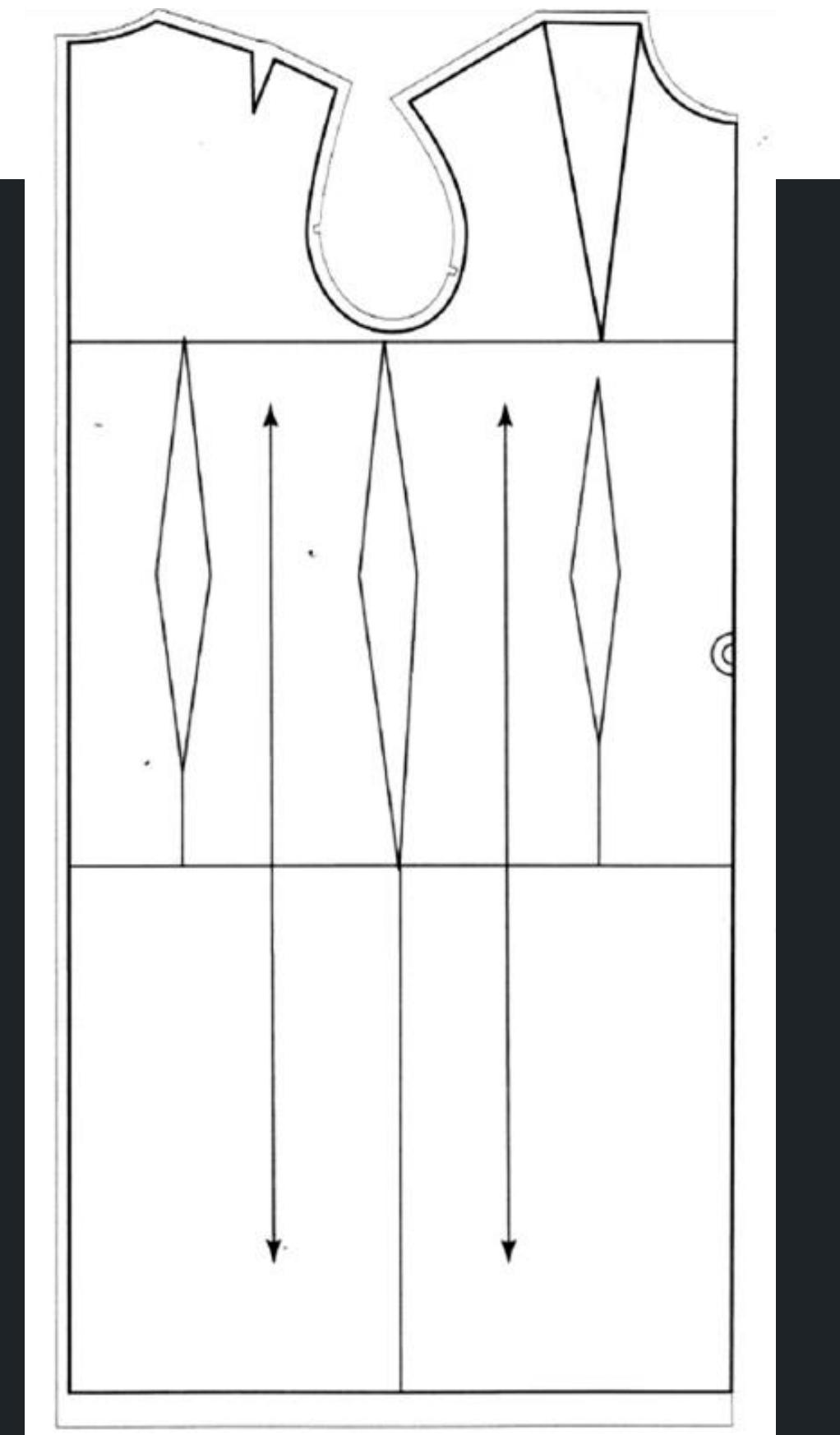
Taglio del modello

Abito base

identificare il modello

Un modo più semplice per definire un modello di abito è considerarlo come una combinazione di un top e di una gonna. In effetti, la maggior parte delle nozioni di base sono condivise.

Il modello di un abito è solitamente composto da almeno due elementi: davanti e dietro. Se presenta una cucitura in vita, ne ha quattro: parte superiore e parte anteriore dietro, parte inferiore e parte anteriore dietro. La silhouette dell'abito dipenderà dalle possibili combinazioni tra la parte superiore e inferiore. Elementi aggiuntivi comuni: manica, colletto, abbottonatura, tasche e paramontura (per scollatura, giromanica o apertura anteriore)..



Creati e alterati - abiti riciclati

Abito - con pezzi geometrici e drappeggi



Clements Ribeiro, "ScarfMania", sciarpe riciclate in abiti

Clements Ribeiro è una casa di moda londinese fondata nei primi anni '90 dai coniugi Suzanne Clements e Inacio Ribeiro. È nota per i suoi modelli femminili, le stampe audaci e la maglieria di lusso.

Dal 2008, Clements Ribeiro ha avviato una serie di progetti incentrati sull'upcycling, parallelamente alla sua collezione principale. Tra i progetti realizzati, abiti, gonne e camicie realizzate con sciarpe vintage; abiti "collage" che combinano tessuti di recupero e una collaborazione con l'artista tessile Karen Nicol per trasformare la maglieria vintage in cashmere con motivi ricamati.

"Quando ci si avvicina alle sciarpe si pensa a un collage e la selezione visiva è del tutto intuitiva, motivi e colori combinati o contrastati attraverso una sorta di 'libera associazione', con un vago tema di fondo (ad esempio floreale o pittorico, ecc...)«

Inácio Ribeiro di Clements Ribeiro

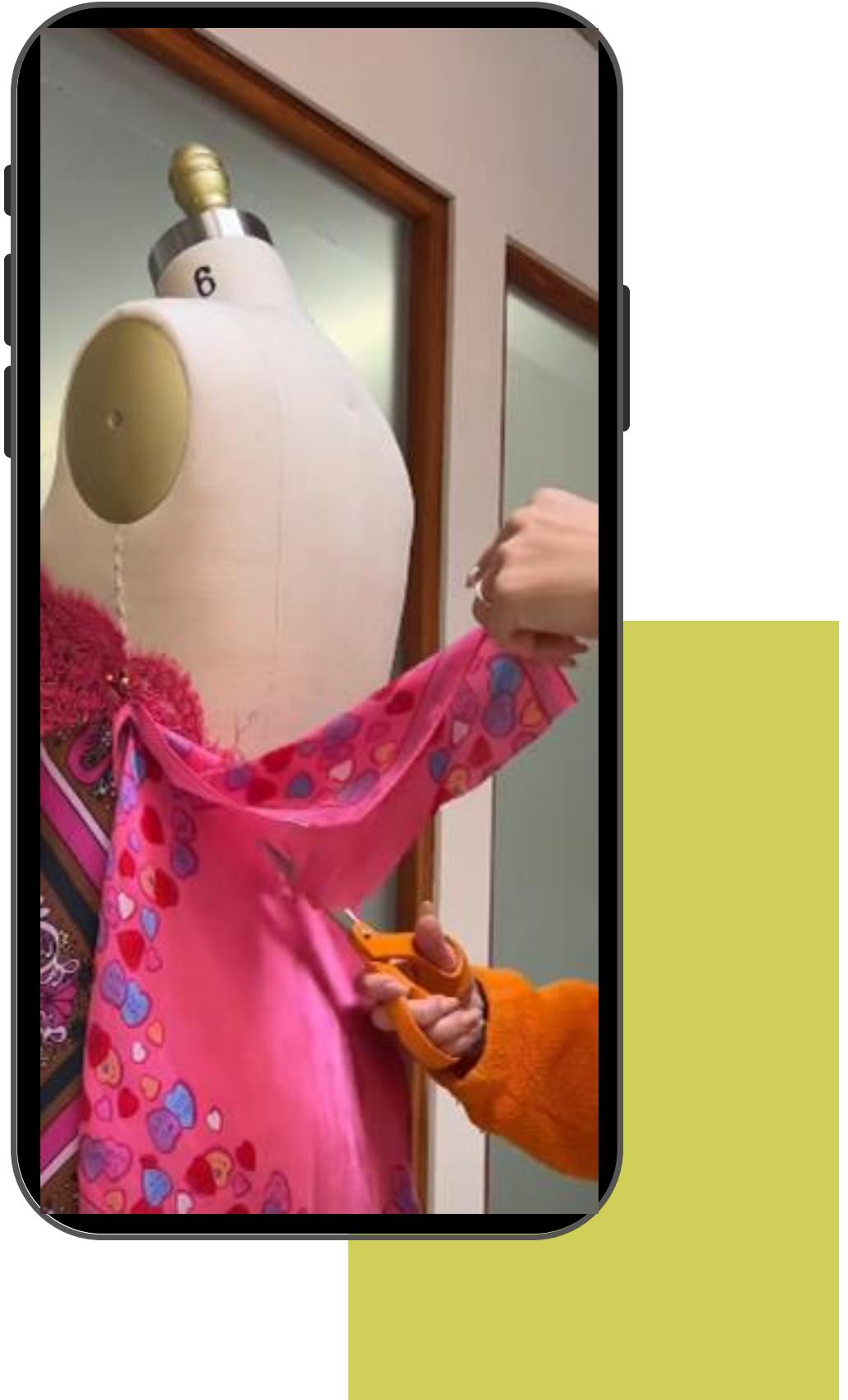
Riciclo creativo delle sciarpe in un vestito - usando il drappeggio

In questo video puoi dare una rapida occhiata al processo creativo di un abito su un manichino, utilizzando la tecnica del drappeggio, combinando e riciclando vecchie sciarpe.

Guarda qui



<https://www.youtube.com/shorts/5oMJ7m9ukfA>

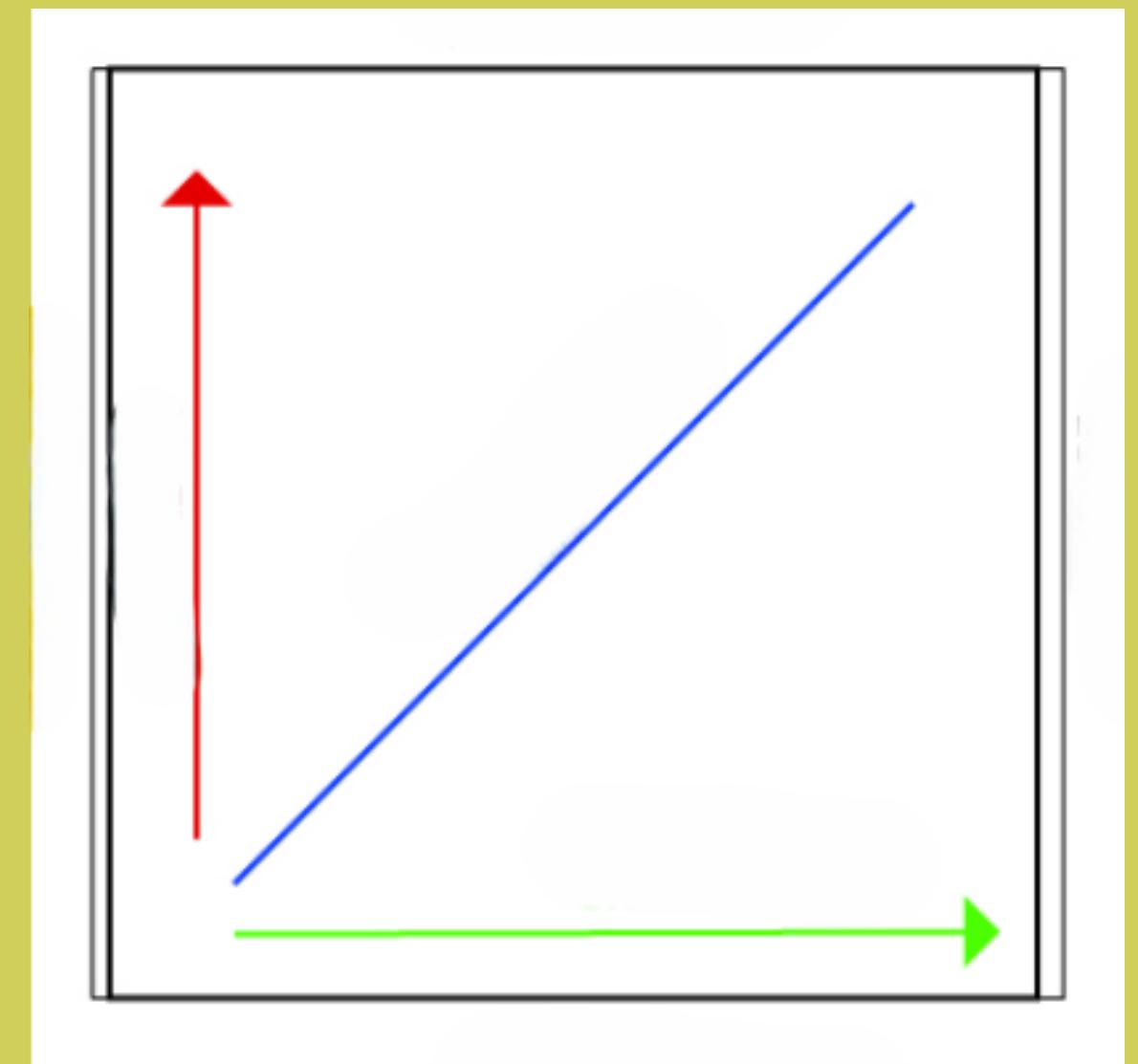


Drappeggio

Nozioni di base

Come per il taglio di un modello, il drappeggio richiede di comprendere il comportamento del tessuto nelle sue diverse direzioni. Questa conoscenza sarà utile quando si lavora con ritagli, biancheria per la casa, ma anche con abiti di seconda mano.

1. Il **drittofilo** è la direzione più comunemente utilizzata e si trova parallela alla cimosa.
2. Anche **il drittofilo** è molto comune e si trova parallelo al bordo grezzo.
3. **Lo sbieco** è qualsiasi direzione tra il drittofilo e il drittofilo, tuttavia lo sbieco perfetto o vero è esattamente a 45° dalla cimosa/bordo grezzo.



Drappeggio

- Il **pezzo a grana dritta** forma due drappeggi decisi che si allargano dal seno ai fianchi, il drappeggio naturale di un quadrato equilibrato. I lati drappeggiano con un flusso dritto e verticale.
- Il pezzo a grana orizzontale appare leggermente più ampio sui fianchi e non sembra cadere altrettanto facilmente. Le zone laterali sembrano risaltare di più. La grana dritta più forte corre orizzontalmente e spinge il tessuto verso l'esterno.
- Il taglio calicò sul drittofilo è quello che offre maggiore elasticità e quindi crea drappeggi più morbidi e meno definiti rispetto a quelli sul drittofilo o sul drittofilo orizzontale. Il tessuto si allarga delicatamente ai lati, creando un effetto a cascata.
- Dalla robustezza del drittofilo al morbido drappeggio del sbieco, queste diverse qualità si tradurranno nei capi man mano che drappeggi. Imparare a sfruttare queste linee del drittofilo a tuo vantaggio ti aiuterà a ottenere look specifici.

Nozioni di base

@Draping Il corso completo



Grana dritta

Grana orizzontale

Grana obliqua 45°

Tecniche di drappeggio con ritagli

Creare con forme geometriche

Negli anni '80, dopo aver lavorato da Issey Miyake, Yoshiki Hishinuma aprì il suo studio. Quando disegnò la sua linea omonima, non riuscì a trovare i materiali tessili che aveva immaginato. Invece di collaborare con i produttori, Hishinuma iniziò a sperimentare processi naturali e chimici per alterare la finitura e la forma dei tessuti, producendo abiti dalle forme uniche, in particolare utilizzando il vento e l'aria: i cosiddetti "Kite Clothes" e "Air Clothes".



Vestiti di Yoshiki Hishinuma (1986)

drappeggio

Tecniche con gli scarti
Creare con forme geometriche

- Taglia i ritagli in forme geometriche di base che si completano a vicenda, come triangoli, quadrati e rombi.
- Appicali sul manichino cercando di comporre il puzzle e creare una forma interessante per un top o una gonna.
- Utilizza i modelli predefiniti come punto di partenza per creare il puzzle per maniche e pantaloni e provali sul manichino in seguito.
- Sii creativo e pensa fuori dagli schemi quando usi le forme per creare componenti aggiuntivi come un colletto o una tasca.
- Ricorda che il capo che stai creando non deve necessariamente assomigliare alla sua forma classica, ma deve comunque adattarsi e risultare comodo per il corpo di chi lo indossa.

Nozioni di base



Tecniche di drappeggio con abiti di seconda mano

Creare con pezzi smontati

Equilibrio tra stile tradizionale e contemporaneo, il marchio giapponese The Keiji, con sede a New York, crea capi con un DNA fatto di modelli e lavorazioni unici.



The Keiji, 2020

Drappeggio

Tecniche con abiti di seconda mano

Creare con pezzi smontati

- Inizia smontando i pezzi che vuoi utilizzare, ricordando di separare solo ciò che sei sicuro di non utilizzare in seguito.
- Crea un puzzle con i componenti che hai separato, che vuoi ricomporre "al contrario", cercando di trovare forme corrispondenti (ad esempio: un'apertura rotonda per una tasca può essere parte dello scollo, o un cavallo anteriore può essere un giromanica).
- Sentiti libero di utilizzare anche componenti extra al contrario (ad esempio: un colletto può essere una cintura e viceversa).
- Ricorda ancora una volta che il capo che stai creando non deve necessariamente assomigliare alla sua forma classica, ma deve comunque adattarsi e risultare comodo per il corpo di chi lo indossa.
- Renderlo più o meno evidente è sempre una tua scelta estetica.

Nozioni di base





Manipolazione del tessuto

Modificare la forma e dare volume

01

Aggiunt
a

Flounces

Godets

02

Prendendo

Pieghe

Arricciatura

03

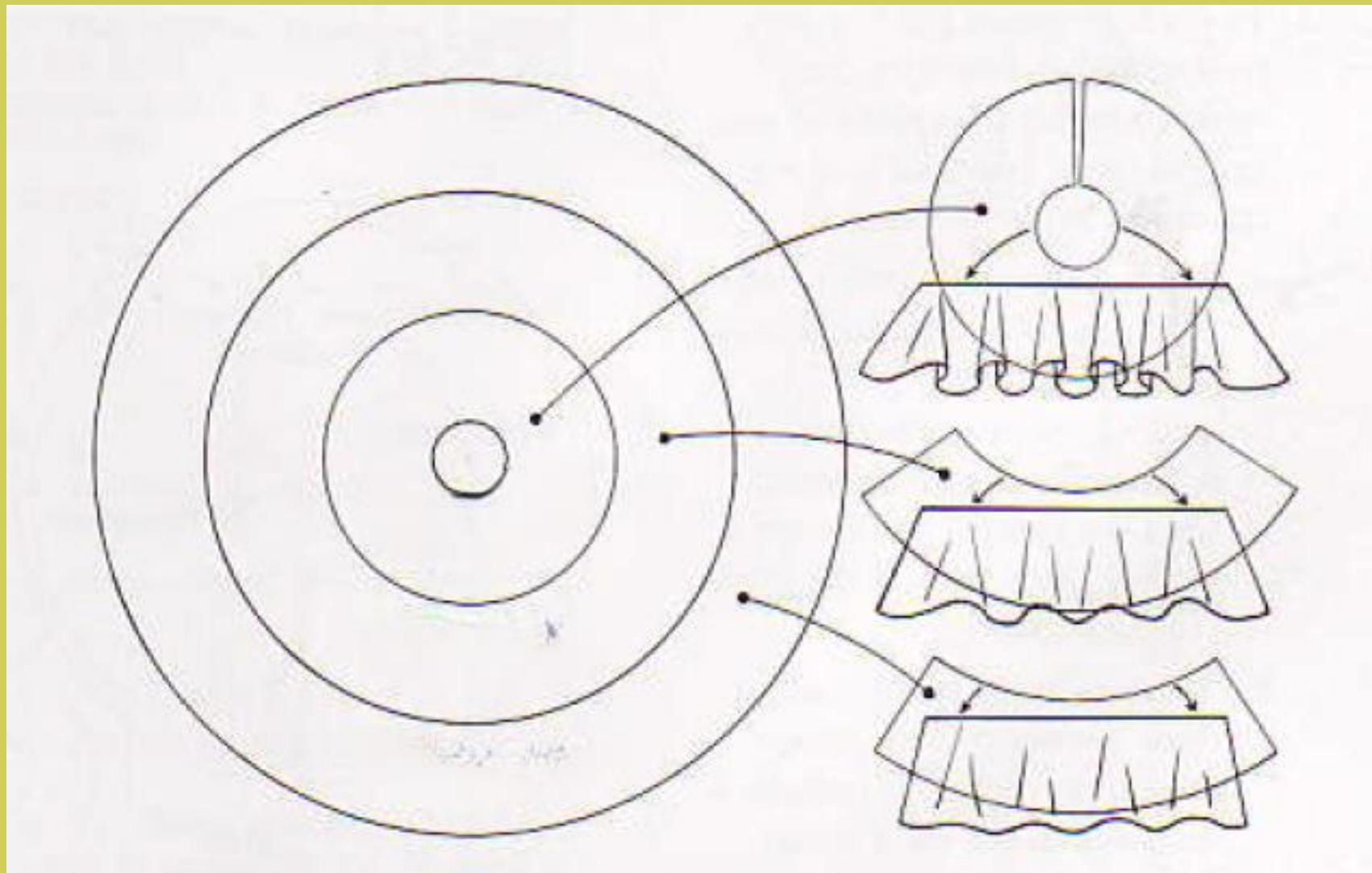
Modellazione

Utilizzo delle
frecce

Ripiegamento

Aggiungere e togliere volume - Balze

Scegli tra una balza con svasatura massima, moderata o minima, a seconda del raggio del ritaglio rotondo al centro di un motivo a balza circolare e della lunghezza della balza. :



- Minore è il raggio del ritaglio centrale, maggiore è la svasatura sul bordo fluttuante di una balza dopo la sua applicazione

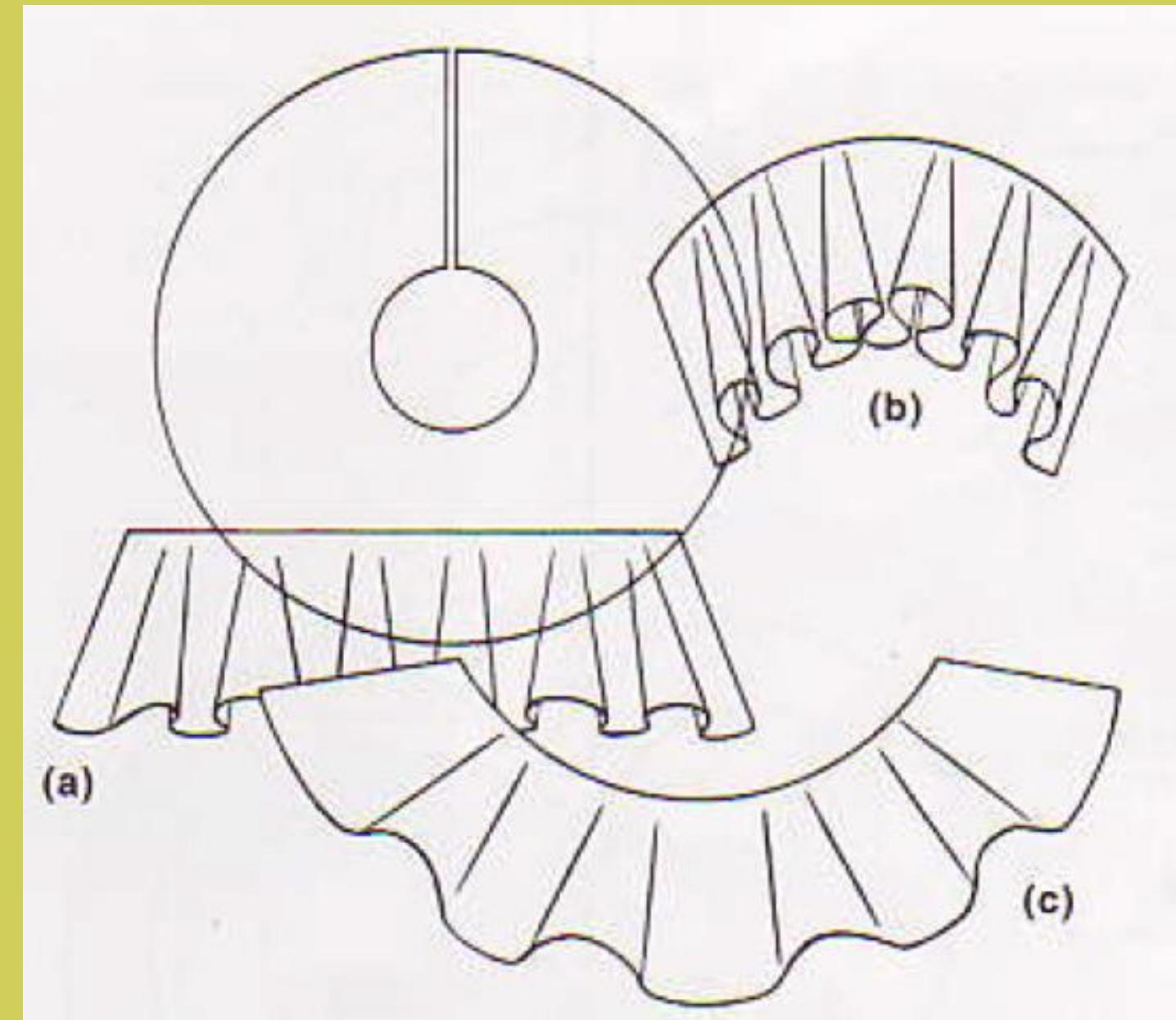


Palmer Harding

Aggiungere e togliere volume - Balze

Controllo del volume

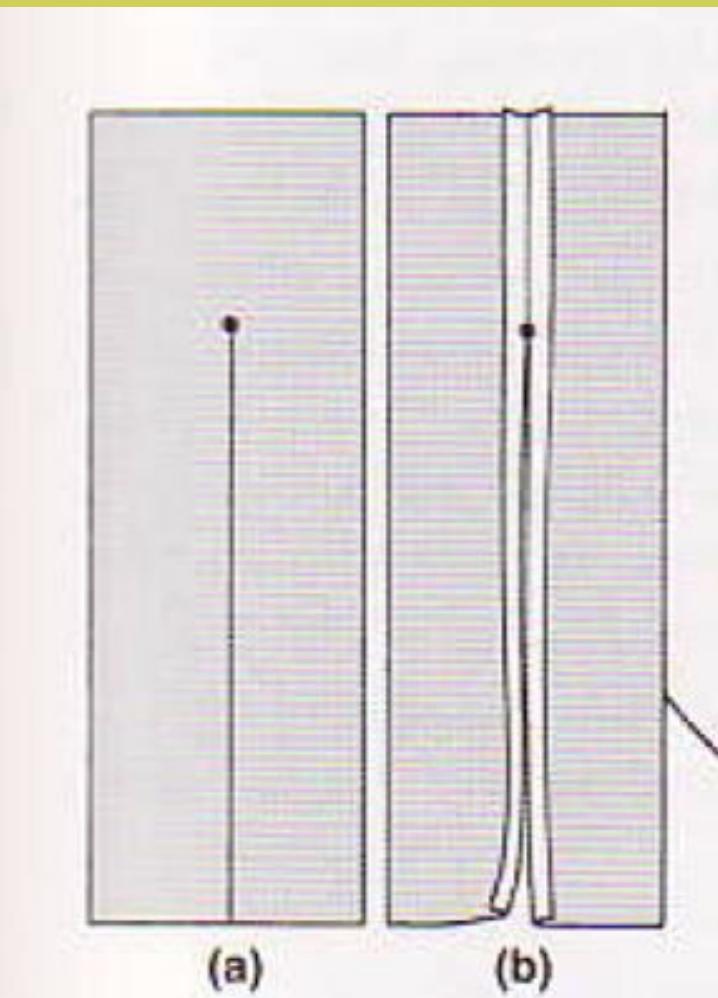
La linea di cucitura flessibile di una balza circolare seguirà sia le linee curve che quelle dritte di applicazione. Le pieghe sul bordo mobile di una balza cucita attorno a una curva esterna si allargano e si riducono; cucire una balza all'interno di una curva interna le comprime e le approfondisce. Se la deviazione tra la curva della linea di cucitura della balza e la linea di applicazione è notevole - immagine (b) - è necessario tagliare il margine di cucitura prima di cucire. Se la deviazione è da media a lieve - immagine (c) - attaccare la balza senza tagliare in anticipo, fermandosi frequentemente durante la cucitura per sollevare il piedino e riallineare le linee di cucitura e i bordi prima di continuare.



SUGGERIMENTO: rifinire il bordo della balza con un orlo a tovagliolo o utilizzando un nastro sbieco; utilizzare il bordo grezzo solo se si utilizza un tessuto che non si sfilaccia.

Aggiungere e togliere volume - Godets

Per ogni godet, seleziona un punto all'interno del modello o del tessuto in cui il godet inizierà a stendersi. La distanza tra il punto e il bordo inferiore è pari alla lunghezza del godet e include il margine per l'orlo.



Se il capo non presenta cuciture, collegare ogni punto al bordo inferiore con una linea obliqua dritta perpendicolare al bordo.

Segnare il modello, quindi il rovescio del tessuto con linee oblique che seguono il filo, oppure segnare direttamente sul tessuto - immagine (a)

- Se il capo presenta una cucitura verticale in corrispondenza del godet, posizionare il punto sulla cucitura. La cucitura rimane aperta fino al bordo inferiore per l'inserimento del godet - immagine (b))

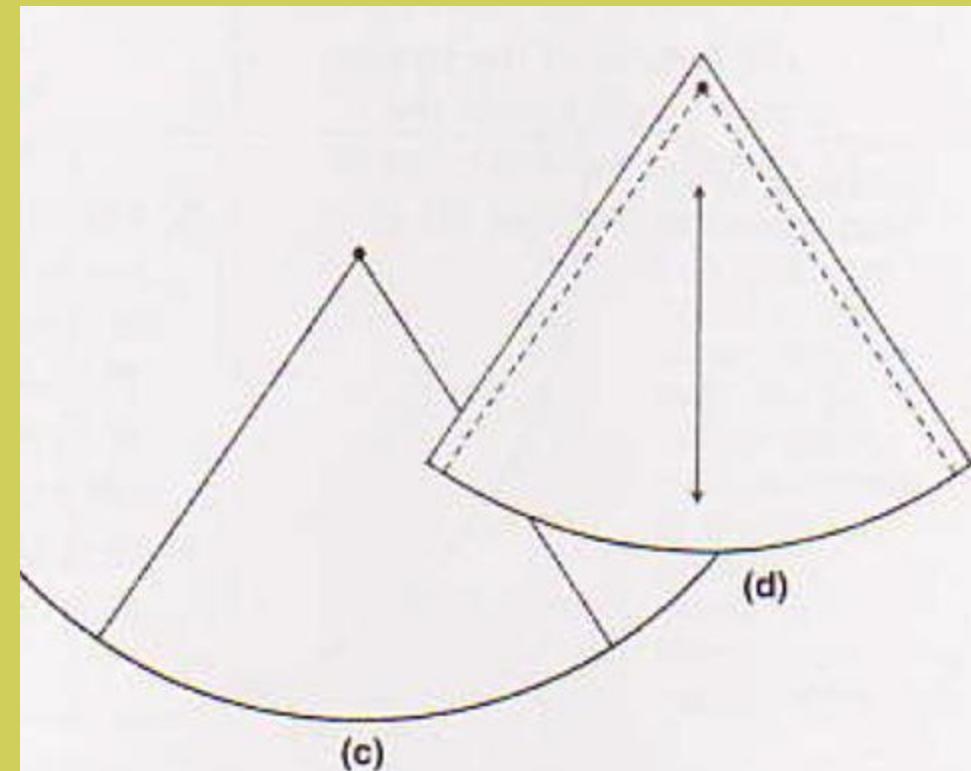


Oscar De La Renta



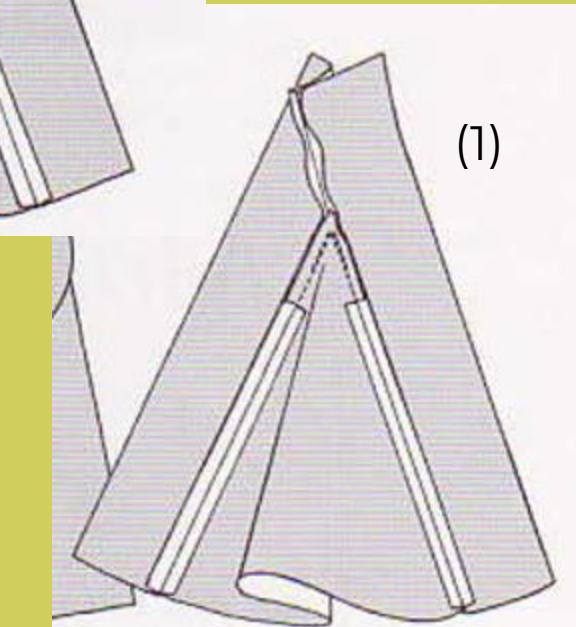
Aggiungere e togliere volume - Godets

Utilizzando un compasso meccanico o a corda impostato sulla lunghezza del godet, traccia il modello del godet. Disegna un cerchio o una porzione di cerchio. Calcola quanta circonferenza il godet deve aggiungere al bordo in cui verrà inserito per ottenere il galleggiamento desiderato. Isola tale quantità collegando la circonferenza alla punta del compasso con due linee rette, stabilendo la larghezza del godet sul bordo inferiore (nota che dopo l'orlo la larghezza sarà leggermente inferiore). Aggiungi un margine di cucitura ai lati dritti del segmento circolare - immagini (c) e (d). Il modello è pronto per essere ritagliato e utilizzato.



CONSIGLI per cucire i godet:

1. Ritagliare il godet dal tessuto, assicurandosi che l'asse centrale del godet sia sempre allineato al drittofilo del tessuto.
2. In una cucitura aperta per la lunghezza del godet, attaccare entrambi i lati del godet, uno per ogni apertura.
3. Al termine, la rottura tra la cucitura del godet e la cucitura superiore dovrebbe essere impercettibile - immagine (1)
4. Su un tessuto non cucito, prima di tagliare la linea di taglio, imbastire a mano un quadrato di organza o fodera di 5-7,5 cm sul retro del tessuto, sopra la linea di taglio, e cucire a macchina una cornice attorno alla linea di taglio per fissarla - immagine (2)
5. Dopo aver cucito il godet al capo, orlare il bordo svolazzante del godet e il capo in modo continuo.

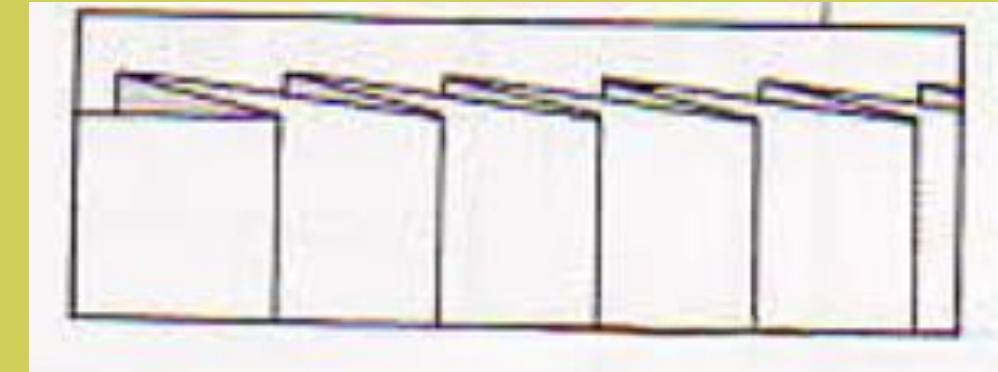


Aggiungere e togliere volume - Pieghe

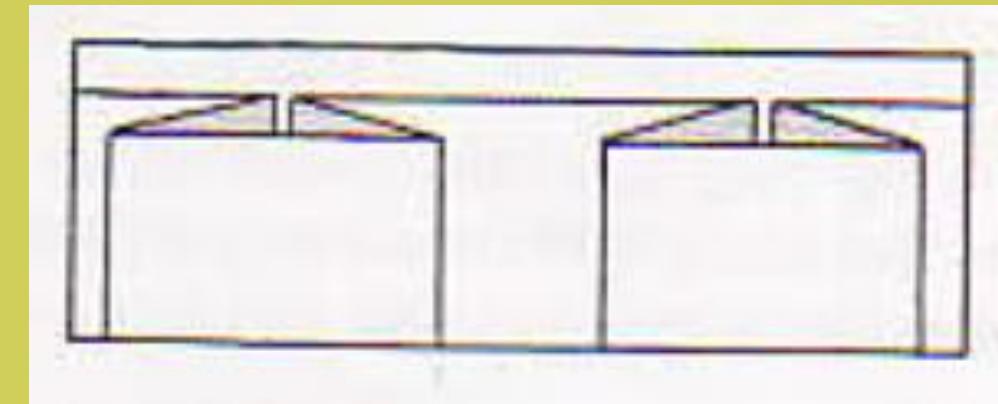


E.L.V. Denim

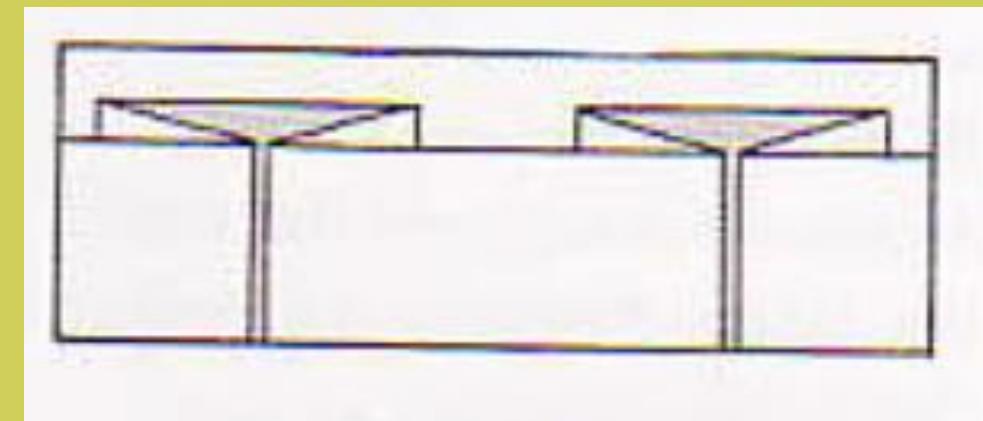
Pieghe a coltello - pieghe sottostanti adiacenti e rivolte nella stessa direzione.



Pieghe a cannoncino - pieghe sottostanti adiacenti di uguale profondità e rivolte in direzioni opposte.



Pieghe invertite - pieghe sottostanti adiacenti di uguale profondità e rivolte per incontrarsi al centro.



Aggiungere e togliere volume - Pieghe

LA PROCEDURA

1. Definire una misura di riferimento per il tessuto da abbinare dopo la pieghettatura.
2. Pianificare una disposizione di pieghe piatte che rientri nella misura di riferimento: a coltello, a scatola o invertite.
3. Calcolare la quantità di tessuto necessaria per il numero di pieghe desiderato:
4. Definire una profondità, la misura tra la piega esterna e quella interna.

Fatti matematici:

$2 \times \text{profondità della piega} = \text{una piega interna}$

$\text{una piega interna} \times \text{numero di pieghe} = \text{totale delle pieghe interne}$

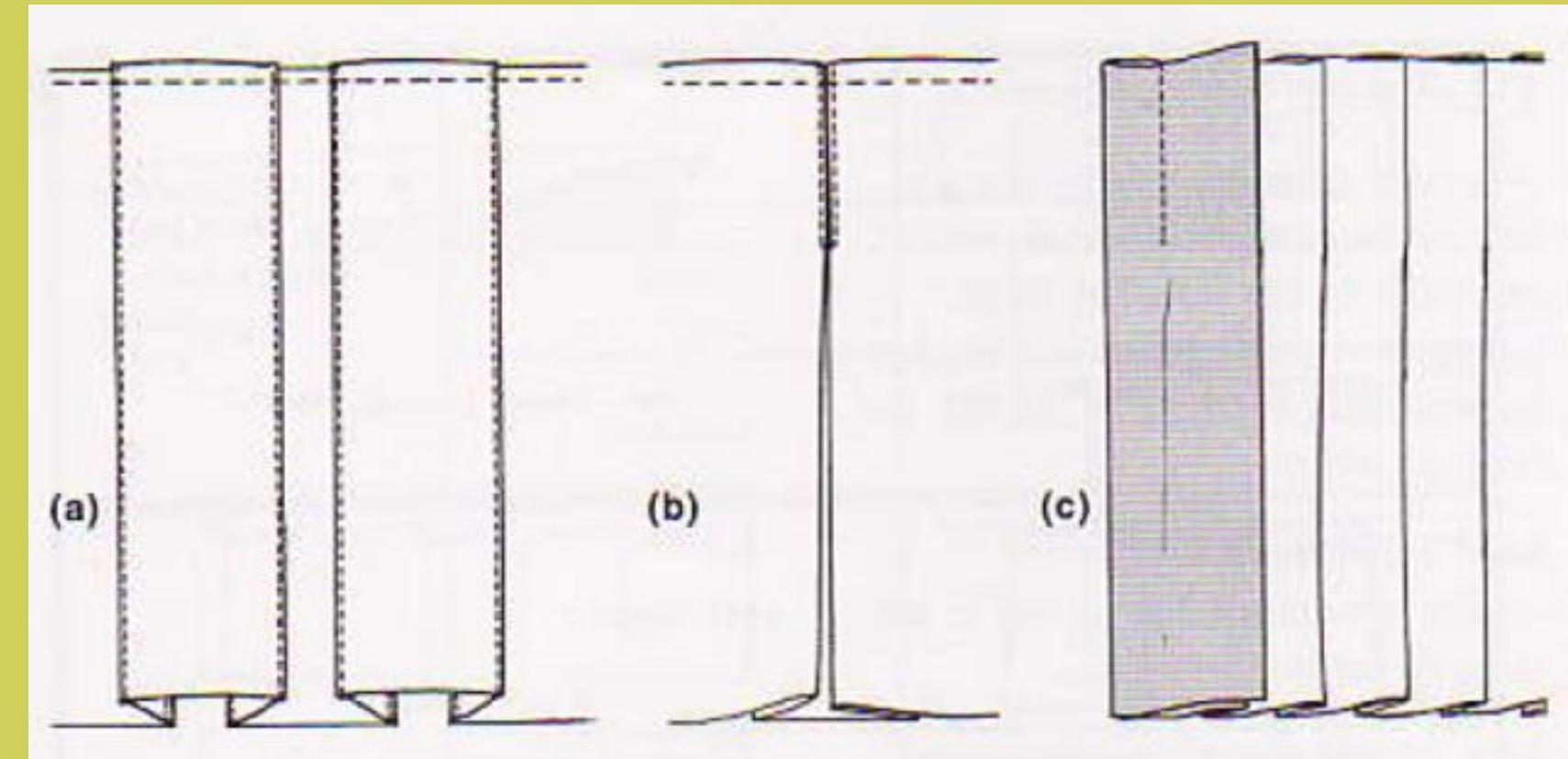
$\text{totale delle pieghe interne} + \text{misura di riferimento} = \text{tessuto plissettato richiesto}$

Come si cuciono le pieghe:

Immagine (a) Due pieghe a cannoncino con pieghe esterne e interne cucite a filo.

Immagine (b) Piega invertita con punto di rilascio abbassato visibilmente con impuntura.

Immagine (c) Pieghe a coltello con punti di rilascio abbassati invisibilmente.



Aggiungere e togliere volume - Raccolta

Esistono cinque metodi di arricciatura: a mano, a macchina, automaticamente, con elastico e tramite canali. L'arricciatura a mano, a macchina, automatica e un tipo di arricciatura elastica sono metodi standard, con filo cucito. Altri tipi di arricciatura elastica e di arricciatura tramite canali sono varianti speciali che utilizzano metodi diversi per arricciare.

Raccolta manuale e meccanica basata sui fili:

- (1) cucire lungo il bordo designato del tessuto entro il margine di cucitura;
- (2) tirare con una mano il filo che pende libero dall'estremità della cucitura, mentre con l'altra si spinge il tessuto su se stesso lungo il filo teso.



Sarah O Robinson



Aggiungere e togliere volume - Raccolta



Utilizzo della macchina: la scarsità o densità delle mini-pieghe create dall'arricciatura, in combinazione con la lunghezza del punto, determina la pienezza, ovvero la quantità e la profondità delle pieghe liberate dai punti. Punti lunghi e strettamente arricciati consentono di ottenere la pienezza più abbondante.



A mano: l'arricciatura a mano dipende dai punti filza. Poiché il filo da cucito è soggetto a rotture sotto tensione, utilizzare filo doppio o extra forte nell'ago. Fissare il primo punto con un nodo di buone dimensioni all'estremità del filo. Per un'arricciatura a mano semplice, tirare il tessuto sul filo di una fila singola o doppia di punti filza uniformi.

La stabilizzazione fissa le arricciature a mano e a macchina. Evita lo spostamento delle arricciature sul filo, impedisce che il filo si spezzi e nasconde i punti di arricciatura.

La stabilizzazione può essere visibile (una bordatura, un'estensione, un tirante di fondazione o un bordo arricciato) o invisibile (un tirante o un paramontura). Nel punto in cui si uniscono, il tessuto stabilizzante si adatta alle cuciture arricciate in lunghezza e forma, e aggiunge uno o più strati a un tessuto già ispessito dalle arricciature. Durante il processo di stabilizzazione, i punti di arricciatura scendono verso il basso.



Aggiungere e togliere volume - Raccolto

L'arricciatura elastica con filo elastico, cordoncino elastico o elastici aggiunge elasticità alla pienezza automatica.

(1) La cucitura dritta con filo elastico nella bobina arriccia delicatamente il tessuto: avvolgere l'elastico attorno alla bobina a mano, tirandolo leggermente; durante la cucitura, tenere il tessuto teso davanti e dietro l'ago.

(2) L'arricciatura creata dall'elastico in cordoncino intrappolato in una cucitura a zigzag aumenta con la tensione dell'elastico durante la cucitura e il tessuto si arriccia sull'elastico dopo la cucitura.

3) Una fascia elastica, tagliata alla lunghezza desiderata o leggermente inferiore, cucita direttamente al tessuto con cucitura a zigzag, si arriccia se l'elastico viene teso alla lunghezza del tessuto durante la cucitura.

(4) Il tessuto può anche essere arricciato su un elastico inserito in un canale di tessuto.



Lunghezza dell'elastico, divisa in parti uguali e, appuntata al tessuto in corrispondenza delle divisioni, anch'essa divisa in altrettante parti. Per cucire, sostituire gli spilli con un'imbastitura a macchina che attraversi l'elastico. Segmento per segmento, tendere l'elastico fino a farlo corrispondere al tessuto, cucendo a zigzag.

Aggiungere e togliere volume - Raccolta

Arricciatura a canale

Il tipo più comune di arricciatura a canale inizia con un rivestimento formato da un orlo sul bordo o da un nastro applicato attraverso il tessuto. Le aperture alle estremità o le fessure interne consentono l'accesso al canale creato tra i due strati di tessuto. Il tessuto scivola in arricciature su un elemento di arricciatura, un pezzo di spago, corda, nastro, elastico, corda, catena, filo metallico, tassello o asta, fatto passare attraverso l'orlo o il rivestimento del nastro. Per facilitare l'arricciatura, il canale del rivestimento dovrebbe aderire senza stringere troppo intorno all'elemento interno.

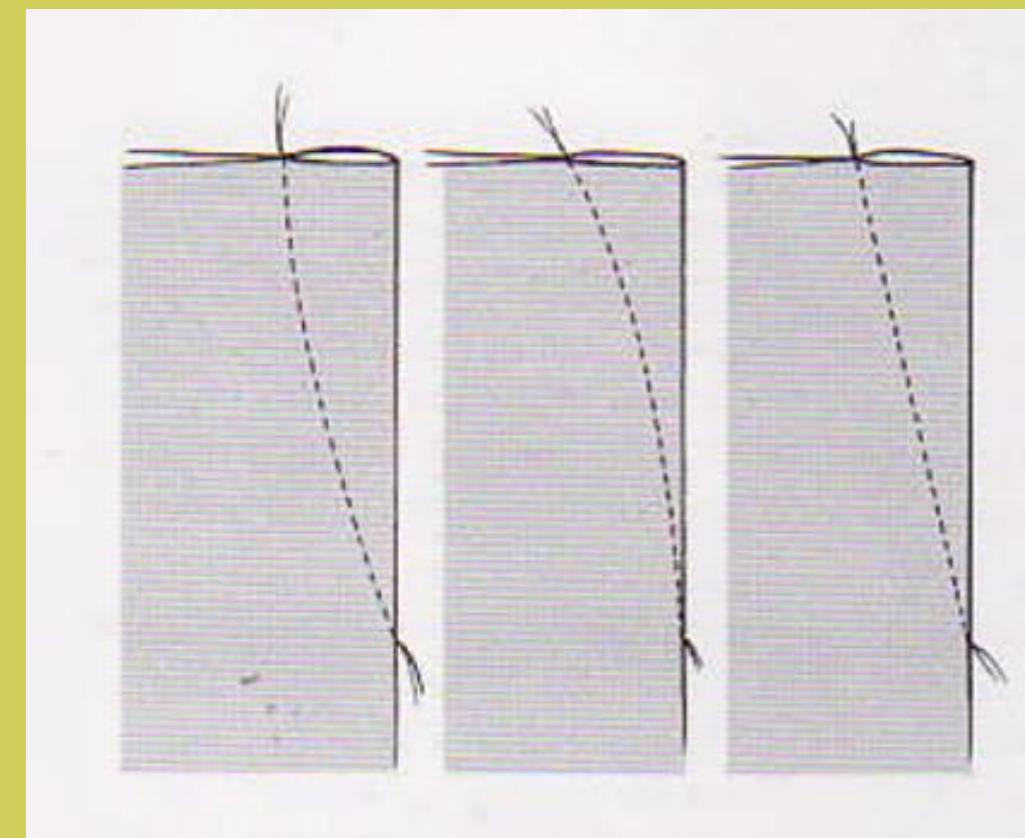


Modificare la forma - Utilizzo delle frecce

PUNTA A PUNTA SINGOLA

Un segmento di tessuto a forma di V piegato a metà e cucito dall'imboccatura della V, che si trova sempre sul bordo del tessuto, al punto di fuga della V, dove il tessuto si solleva o si abbassa.

Funzione: utilizzato in gonne e pantaloni in vita, sui top all'altezza del petto, sulle maniche all'altezza del gomito e sui pantaloni all'altezza del ginocchio e dei fianchi.



Per trasformare una forma piatta in una tridimensionale, è possibile utilizzare una o più pinces a punta singola. La larghezza all'imboccatura della pinces e la forma della cucitura della pinces – dritta, curva verso l'interno, curva verso l'esterno – influenzano il contorno della forma strutturata.

Altering The Shape - Using Darts

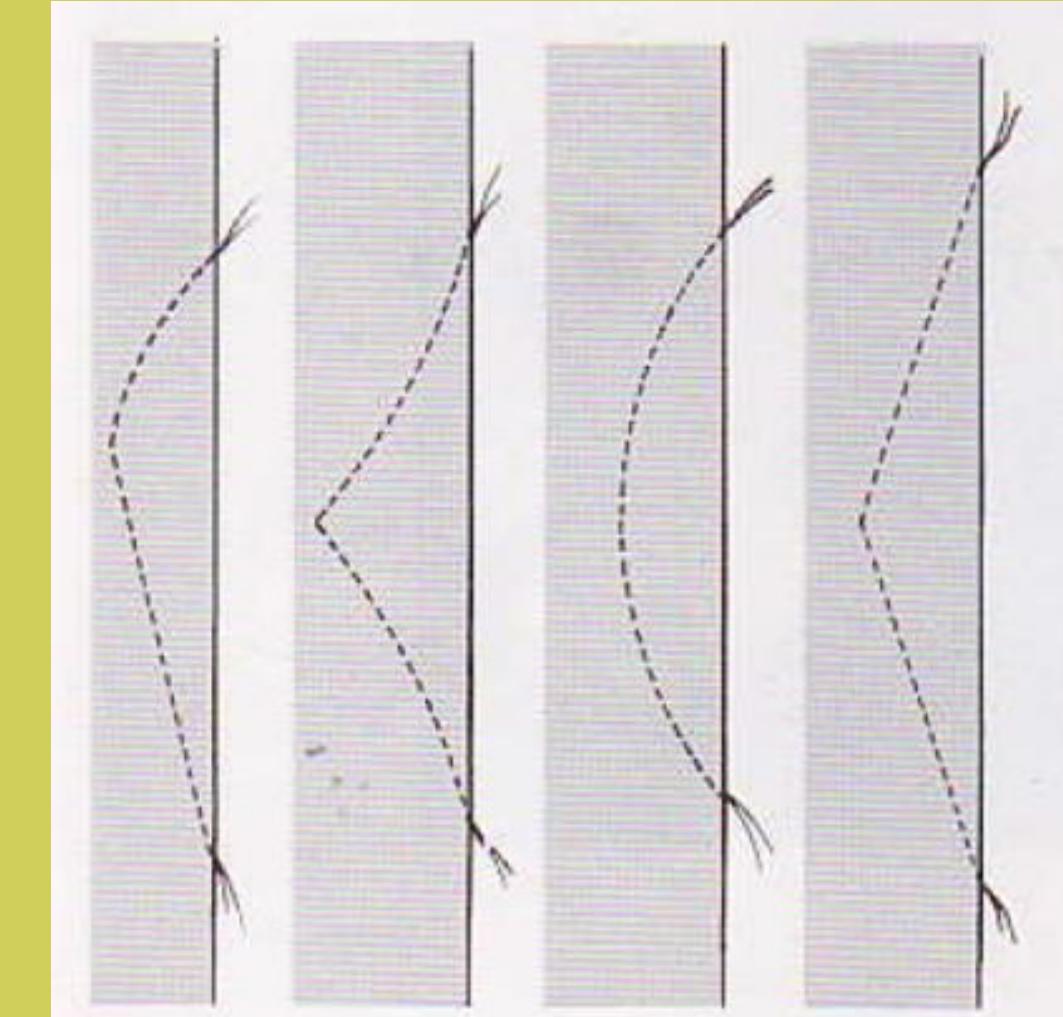


DOUBLE-POINTED DART

a diamond-shaped segment of fabric folded in half lengthwise and sewn from tip to tip. Double-pointed darts structure internally, raising or lowering the fabric at both ends of the dart seam.

Function: used in dresses, shirts, jackets and blazers over the waistline on the back and/or front

The principle that relates the width of a dart at its widest cross-section to the amount of elevation or depth achieved at the end of the dart applies in duplicate to double-pointed darts.



Modificare la forma - Utilizzo delle freccette

Per scopi scultorei, le pinces a doppia punta modellano l'interno del tessuto, mentre le pinces a punta singola ne esaltano la pienezza sul bordo. Utilizzate insieme, le pinces a punta singola e doppia creano complesse configurazioni tridimensionali.



Nyokitto davanti, Pattern Magic 2

The Modeliste



Se i punti di fuga di due pinces su bordi opposti o adiacenti sono collegati, le pinces possono essere trasformate in una cucitura. Per le pinces che richiedono una rastremazione graduale e curva, difficile da mantenere quando la larghezza della pinces si assottiglia fino ai fili dell'armatura, la conversione delle pinces in cuciture risolve un problema di cucitura. L'esempio più comune è il taglio principessa.



Modificare la forma - Utilizzo delle frecce

Poiché le cuciture delle pinces terminano e, nel caso delle pinces a doppia punta, iniziano all'interno del tessuto, il filo tagliato nel punto in cui terminano le cuciture deve essere fissato, altrimenti la cucitura potrebbe sfilacciarsi. Ecco alcuni consigli su come procedere:

1. Legare l'ago al filo della bobina con un nodo quadro:

- Dopo aver cucito una pinces sul rovescio del tessuto, annodare i fili nel punto in cui la cucitura fuoriesce dal tessuto.
 - Dopo aver cucito una pinces sul dritto del tessuto, girare il tessuto sul rovescio. Afferrare entrambi i fili dell'ultimo punto con un ago e tirarli sul rovescio per annodarli.
 - Dopo aver cucito una pinces sul dritto del tessuto, annodare i fili insieme sul davanti. Inserire entrambi i fili in un ago, inserire l'ago nell'ultimo foro dell'ago della macchina, spingerlo sul rovescio e far passare il nodo attraverso il tessuto.
- Tagliare i fili annodati ad almeno 1,5 cm dal nodo.

1. Ridurre la lunghezza del punto:

- Quando si cuce una pince sul rovescio del tessuto, iniziare a ridurre la lunghezza del punto prima di raggiungere la fine della cucitura, arrivando a 0 man mano che la linea di cucitura si assottiglia. Eseguire tre o quattro punti a 0 prima di tagliare i fili.
- Per iniziare una pince a doppia punta, invertire la procedura: iniziare da 0 e aumentare rapidamente fino a raggiungere la lunghezza del punto normale.

1. Cucire con un filo singolo quando si cuce una pince a punta singola:

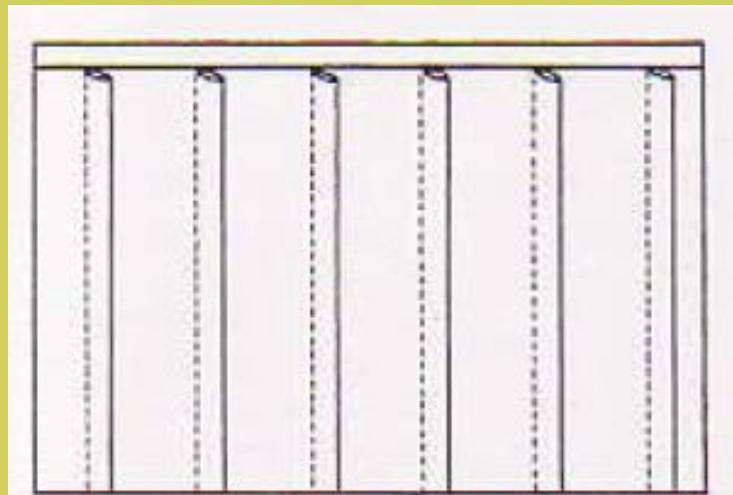
- Legare l'estremità del filo della bobina all'estremità del filo dell'ago con un nodo quadrato molto stretto.
- Tirando il filo dell'ago, far passare il nodo attraverso l'ago. Riavvolgere il filo dell'ago sul rocchetto, facendo passare il nodo e il filo della bobina attraverso le guide infilafilo e tendendo finché il nodo non raggiunge il rocchetto.
- Iniziare a cucire con la piega della pince rivolta verso l'alto contro l'ago, che dovrebbe essere rivolto verso il basso. Al primo punto, il filo si avvolgerà attorno alla piega, senza lasciare estremità da annodare o tagliare.



Modificare la forma - Ripiegare

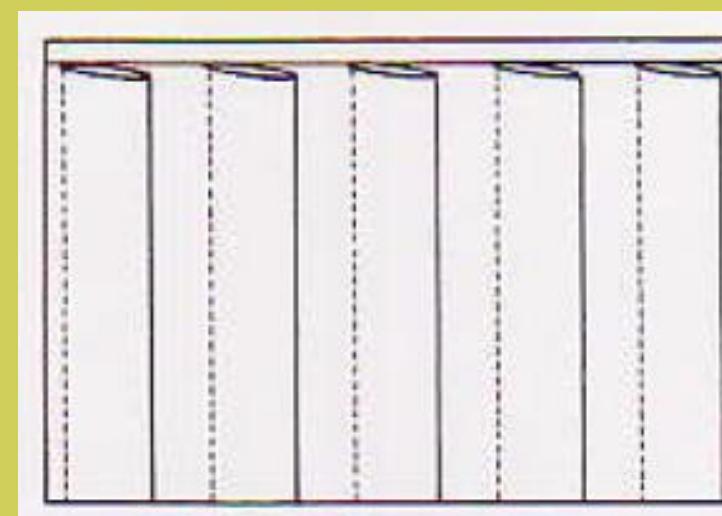
PIEGHE STANDARD

Le pieghe standard sono pieghe parallele tirate verso l'alto dalla superficie del tessuto e mantenute da una cucitura da un'estremità all'altra. Le cuciture delle pieghe standard sono dritte e cucite a una distanza uguale o obliqua dal bordo piegato attraverso due strati di tessuto. Ecco alcuni dei tipi più comuni:



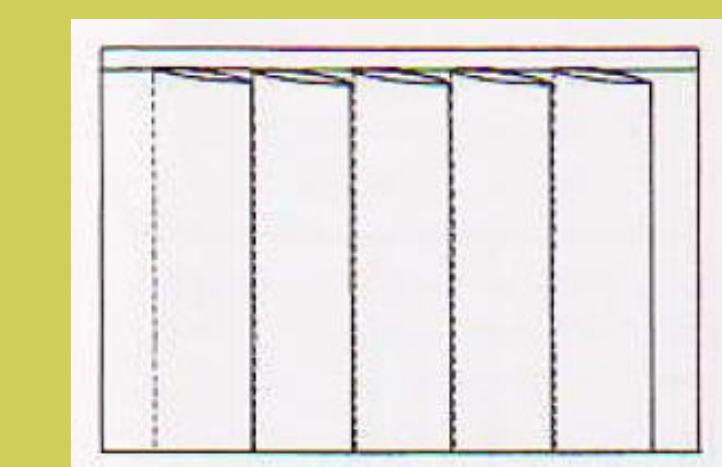
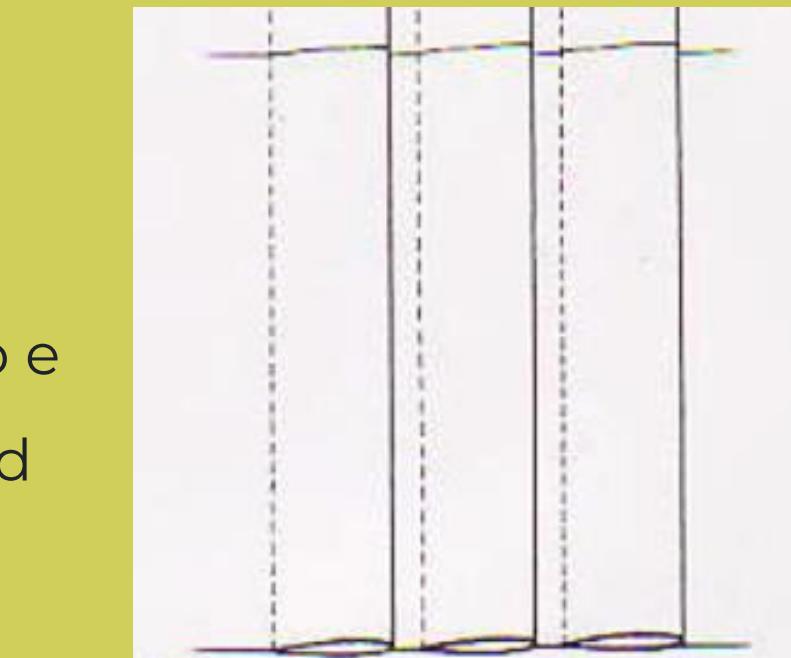
PIEGHE A SPILLO

Pieghe strette che a volte hanno un diametro pari a quello di uno spillo, ma non vengono mai cucite a più di 3 mm dalla piega. dalla piega.



PIEGHE SPAZIATE

Pieghe di identica larghezza e visibilmente distanziate alla stessa distanza l'una dall'altra.



PIEGHE CIECA

Pieghe senza spazi visibili tra loro perché le pieghe toccano o si sovrappongono alle linee di cucitura delle pieghe adiacenti.



Modificare la forma - Rimboccare

Ecco alcuni CONSIGLI per un buon risultato:

Ecco alcuni CONSIGLI per un buon risultato:

1. Prima di segnare, allineare la trama del tessuto e stirare a vapore.
2. Stendere il tessuto su una superficie più grande della sua lunghezza e larghezza e tenerlo teso durante la marcatura. Utilizzare un tagliere con griglia per controllare la rettilineità. Metodi opzionali per segnare le linee di piega che potrebbero essere.
3. Appropriato in alcuni casi: Estrarre un filo dalla trama del tessuto. Girare il tessuto sul rovescio e segnare con un ago da arazzo smussato. Creare file di punti di cucitura.
4. Quando si piegano le pieghe prima di cucire, piegare e stirare sul bordo dritto di una striscia di carta pesante allineata alla trama tra i segni di posizione opposti. Distanziare le linee di cucitura delle pieghe adiacenti di almeno la larghezza del piedino premistoffa, misurata dall'ago a sinistra. Per la stiratura finale, evitare un uso eccessivo di vapore che potrebbe causare arricciature del tessuto.

La simmetria uniforme che contraddistingue la piegatura standard richiede misurazioni e marcature precise, pieghe accurate e cuciture perfettamente dritte a una distanza precisa dalla piega.





Applicazione pratica

Questa attività consiste nel far lavorare insieme i partecipanti (ogni due partecipanti saranno rispettivamente cliente e creatore) alla realizzazione di un capo utilizzando le tecniche che avete imparato.



Attività sulla costruzione di un capo di abbigliamento



Utilizzando un cartamodello di sartoria, dalla forma facilmente adattabile, i partecipanti applicheranno le conoscenze e le tecniche che affronteremo in questo modulo per realizzare un capo di abbigliamento.

01

Materiali necessari

- Macchina da cucire
- Manichino
- Materiale per il taglio del cartamodello
- Kit da cucito
- Vestiti per il riciclo creativo
- Ritagli di tessuto
- Cartamodello per sartoria

02

Obiettivi

- Per capire come prendere le misure di un corpoPer essere in grado di realizzare un capo su misura modificando un cartamodello esistente
- Per capire come prendere le misure di un capo e come apportare le modifiche necessarie
- Per essere in grado di utilizzare il drappeggio per aggiungere volume e forma a un capo

03

Durata

6 ore

luogo

una stanza dove puoi mettere i partecipanti in un tavolo individuale ognuno con una macchina da cucire e un vestito

Attività sulla costruzione di un capo di abbigliamento



Piano

Attività a tempo

00:00 – 00:20 Prendere le misure e confrontarle con la tabella delle taglie

00:20 – 01:00 Trasferire il cartamodello su carta, aggiungere margini di cucitura e tagliare il cartamodello

01:00 – 01:20 Scegliere il materiale; smontare se necessario; prova di posa

01:20 – 01:50 Tagliare il cartamodello nel tessuto e/o smontare i vestiti

01:50 – 02:50 Imbastire il capo per la prova

02:50 – 03:20 Prova del capo

03:20 – 04:30 Drappeggiare il capo - aggiungere volume

Attività sulla costruzione di un capo di abbigliamento

Implementazione

1. Prendi le misure del "cliente" e confrontale con la tabella delle taglie del cartamodello easy fitting che stai utilizzando.
2. Scegli la taglia che si adatta meglio alle tue misure e trasferisci il cartamodello su carta, scrivendo le istruzioni – assicurati di lasciare spazio per aggiungere il margine di cucitura.
3. Aggiungi il margine di cucitura necessario e taglia il cartamodello.
4. Scegli i ritagli di tessuto e/o i vestiti di seconda mano che intendi utilizzare per il tuo capo; smonta tutto ciò che è necessario; fai una prova di posa per assicurarti di avere la giusta quantità di materiale.
5. Cuci insieme i pezzi, usando una linea di imbastitura o la macchina da cucire con un punto di imbastitura, per assemblare il tuo capo.

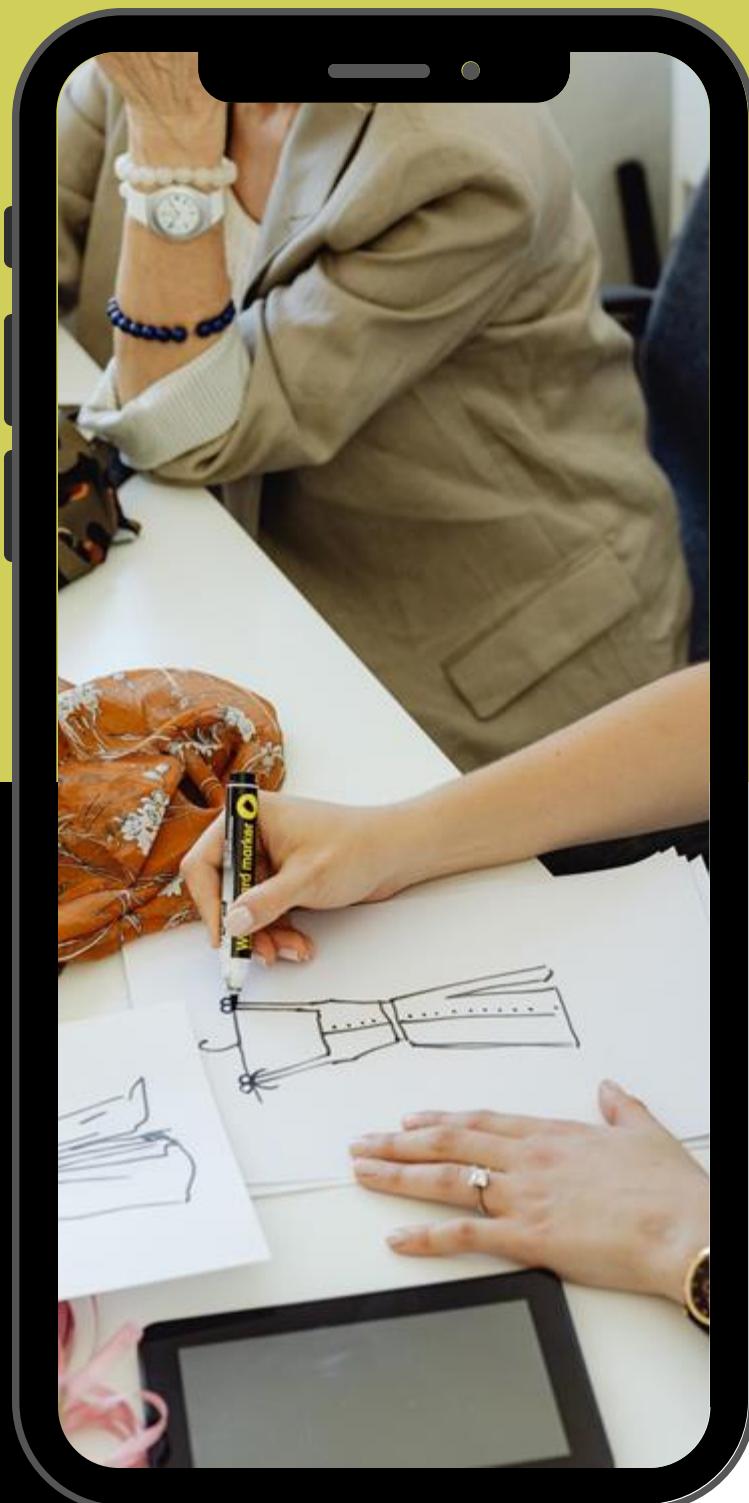


Attività sulla costruzione di un capo di abbigliamento

Implementazione

6. Adatta il capo al tuo "cliente", indicando quali aree necessitano di modifiche per una migliore vestibilità, utilizzando pinces, pieghe, pieghe o arricciature, e lascialo pronto per la cucitura.
7. Utilizzando un manichino, pianifica la parte drappeggiata del capo aggiungendo componenti extra, come maniche, colletti e/o aggiungendo volume con godet o balze.
8. Cuci ogni componente secondo la pianificazione e le modifiche, utilizzando le finiture appropriate.





Riepilogo dell'unità



In questa Unità hai esaminato le tecniche di taglio e drappeggio del cartamodello, analizzando come utilizzarle nel processo di upcycling. Hai anche imparato a prendere le misure del corpo in modo accurato e a cosa prestare attenzione quando si adatta un capo a qualsiasi tipo di corpo, oltre all'applicazione pratica di diverse tecniche che puoi applicare nel processo di upcycling per modellare o dare volume a un capo: balze, pieghe, godet, pinces, arricciature e pieghe..



References

- Aldrich, W. (2008) *Metric pattern cutting for women's wear*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Thompson, H. and Whittington, N. (2012) *Remake it clothes: The Essential Guide to Resourceful Fashion: With over 500 tricks, tips and inspirational designs*. London: Thames & Hudson.
- Kiisel, K. (2013). Draping : the complete course. Laurence King Publishing.
- Wolff, C. (1996). The art of manipulating fabric. Krause, [20]14.
- Sass Brown. (2013). Refashioned : cutting-edge clothing from upcycled materials. Laurence King.
- (2025). Clothes by yoshiki hishinauma. Single Eyelid. <https://single-eyelid.com/products/clothes-by-yoshiki-hishinuma>