

目的 前回までコンピュータグラフィックスの手法を用いてチェック柄をはじめ、花柄、水玉等を被服のデザインとして応用することを発表してきた。その結果、柄を論理的に拡張・創作できることを示した。今回は、これに続き、エッシャー様図柄、バージェ曲線、干渉縞、サイクロイド曲線等を利用して模様をつき発表する。

方法 フォリント柄を対象とし、サイクロイド曲線、エッシャー図形的図柄の寄せ木、バージェ曲線、干渉縞等によって得られる基本板を、アフィン変換、PUT GET、テセレーション、READ DATA等のコンピュータグラフィックスの手法を用いてテキスタイルデザインに利用できそうな図柄とし、写真撮影、スライド投影を繰り返して最終的に被服に投影して、テキスタイルデザインとしての被服上の価値判断を行った。

結果 数式の中にはパラメータがあり、READ DATA文中には自由に選べる数値が入力でき、かなり自由に造形的なリズムとバランスを追求することができた。この手法は、サイエンスと美を追求し乍らデザインの面白いものをつくり出す視聴覚教育と言える。被服の製作には技術的能力と感性の両面が要求されるので、この手法による教育は被服教育の今後のあり方として注目に値すると思っている。