

パーソナルコンピュータによる被服情報処理 — スカート形状の描画
 放送大学(非) 田中鶴代, 昭和学院短大 桑村典子,
 都立立川短大 川端博子, 放送大学 ○酒井豊子

目的 同じパターンを用いても、布の違いにより、出来上る衣服形状が変化することはよく知られており、布の物性値と衣服形状との関係については多くの研究報告がある。しかし、あるデザイン画をもとにパターンを起こす場合に、用いる布について様々な物性値が測定されたとしても、デザインパターンに加えられるフレアー量、ギャザー量などを決める情報とはなっておらず、これらの量は経験的に決められている。また、衣服形状の特徴を数値などにより表わしたとしても、それらから具体的なシルエット形状をイメージすることは不可能である。本研究では、布と衣服形状の関係の視覚的理解を助けることを目的とし、用いる布の物性値の入力により、出来上るスカートのシルエット形状を、ディスプレイ上に描出するコンピュータプログラムを作成する。

方法 ①各種の布を用いてギャザースカートを作成、ボディーに着装して撮影した写真上から、シルエット形状を特徴づける寸法を測定、②写真を観察し、脇線が作る曲線の式を決定、③布の剛軟度、質量、厚さを測定し、重回帰分析により、シルエットに関する寸法値をこれらの測定値を用いて表わす回帰式を求める。

結果 ギャザースカートの正面からのシルエットにおいて、脇線の描くカーブは、ウエストからヒップまでは円弧、それより下は直線で近似できる。布の剛軟度は、各種測定法のうち45°カンテレバ法によるヨコ方向の測定値が、シルエットに関する寸法値と最も相関が大きい。剛軟度、質量、厚さの測定値を入力することにより、スカートのシルエット形状をディスプレイ上に描出するプログラムを作成した。