

○三木幹子* 山田知里** 末久真理子** 綾田雅子**
(*広島女学院大, **共立女短大)

<目的>第1報において、アパレル専用ソフトを実際の被服の授業に取り入れることの有効性については明確になった。しかし、アパレル専用ソフトは高価であるということが問題であり、授業で必要な台数を導入することは容易ではないと思われる。そこで本研究では、价格的に比較的購入しやすい市販CGソフトを、アパレル教育に効果的に取り入れることの可能性とその応用範囲について検討を行う。また、実際に被服の授業(実習)や卒論研究等に導入した際の結果についても併せて報告する。さらにアパレル専用ソフト(UP series)との比較を行い、市販ソフトを導入した際の問題点を指摘する。

<方法>CGソフトの応用範囲として、1. テキスタイルデザイン、2. アパレルデザイン、3. インテリアコーディネート、4 その他(髪型、小物他)の4つの面から具体的にアプローチを行った。CGソフトにはAdobe Photoshop ver. 5.0 (adobe社製)を使用した。

<結果>アパレル専用ソフトに備えられている、糸から布のデザインを自動的に行う機能(UP-TEX)を、市販CGソフトで実現することはほとんど不可能である。しかし、簡易織機等により面積の小さい布サンプルを手作業で作成し、スキャナーとCGソフトを用いて大きい面積のテキスタイルをデザインすることは可能である。また、アパレルデザインにおいては、アパレル専用ソフトのメッシュ機能(UP-MODA)には及ばないが、市販CGソフトの「自由変形」「回転」などの機能を使用することで、ある程度身体の曲線に沿わせることができる。このように、機能面での限界はあるものの、工夫することによって市販ソフトをアパレル教育で有効活用することの可能性が示唆された。