

**目的** 現在、アパレルの分野でも情報技術を活用し、CGによる衣服の色や柄などの選定、三次元空間におけるバーチャルファッションショーなどが試行されている。しかし、このように実物衣服ではなく、異なった媒体を利用することによる印象評価に影響はないのであろうか。そこで衣服の印象評価において、実物以外のさまざまな媒体を実物と比較し、各媒体にどのような差異や特徴があるかを明らかにする。

**方法** 実際にCADでミニワンピースの型紙をつくり、縫製して赤、青、黄、白色の衣服を製作する。この実物をもとに布を貼付したスタイル画、印刷したCG、CRT上のCG、そして型紙データから立体に組み立てた三次元のCGを作成し、5媒体についてSD法による評価実験を行い、結果を比較検討する。さらに、白色のロングドレスを製作し、ミニワンピースと同じ5つの媒体に、人がロングドレスを着用し歩行した実物と同様の動きを加えたCGを追加した7媒体について、SD法による評価実験を行い、結果を比較検討する。

**結果** 実物ともっとも近い印象評価が得られた媒体は、布を貼付したスタイル画と印刷したCGであり、三次元のCGがもっとも実物と異なった評価であった。スタイル画には、実布を貼ったことがイメージを捉えやすい要因になったと思われる。人はこの状態での衣服評価が正しくされていることが分かった。三次元のCGとCRT上のCGは、どちらもパソコンのディスプレイ上で表示するため、光源色ということもあり人間の目には馴染みにくかったと考えられる。また、三次元のCGは明度の高低により立体感を表しており貼り付いたような表現になっているため、質感、シルエットに大きく影響した。そして、動きを加えた実物とCGは同じような評価であり、静止した実物よりも光沢があり个性的であった。全体的に、動く媒体と静止した媒体とでは、かなりイメージが異なっていた。近い将来、CGによるファッションショーも本格的に開催されるであろう。