

○ 加藤雪枝\* 橋本令子\* 石原久代\*\* (\* 梶山女学園大 \*\* 名古屋女大)

**目的** 縞柄は縦縞、横縞、斜縞、縞幅、色など多様であり、従来より被服関係に身近な柄として広く用いられてきた。錯視効果や洗練性を求めて、ワンピースドレスに適切な切り替え線を複数入れ、縞の方向に変化をつける、あるいは白の無地を組み合わせるなど、魅力のある面白味や新奇性を求めたデザインについて検討する。

**方法** Pad System Pattern を用いてノースリーブワンピースの原型を作成する。CG でさまざまな縞の方向性を持つ衣服をつくるために、Pad System 3D Sample のソフトに従って、型紙を縞の方向に裁断し、その裁断したパーツごとにスキャナーで読み込んだ縞柄を取り込んで、縞の角度を設定する。これを立体に組立てあらゆる角度からみることができるようにする。このように作成した試料は10種類である。色は白と赤、黄、青、黒の2色配色の4種とし全体で40試料である。

**結果** 縞柄ワンピースのイメージは「外観」「好み」「面白み」「錯視」の4因子で構築されている。因子得点を用いて2元配置の分散分析を行ったところ、各因子には縞のデザイン性と色に1%の有意性がみられた。ただし錯視の因子には縞のデザイン性のみ1%の有意性が認められた。外観の因子には縞の色が黒と白の配色、縞の方向が2方向程度のものが高い。好みの因子は面の分割が従来の縦縞のように1方向のものが高く、面白味の因子では縞の流れが1点に集中し、縞の方向も面の分割も多いものである。錯視の因子は縞の方向が3ないし4異なるもの、面の分割数が3～6ヶであり縞の組入れが入り組んだものである。