C−50 基礎デザイン演習方法に関する研究——衣服デザインの導入として——

香蘭女子短期大学　　車　香澄

緒言　衣服デザインのトレーニングは、人体のプロポーションを土台として、それを包むもの、包み方そしてfurnishings によって包まれるものの実体をどのように変化させるか、また単なる人体から人格へどう高めるかということを目的とする。

包むものと包まれるものとの関係において生じるfactor を挙げれば、人体を中心として①素材に関する分野　②技術に関する分野　③機能（精神・社会を含む）に関する分野　④視覚に関する分野が考えられる。これらは各々有機的に結合して、人体を包み、おおうものとしての衣服が完成し、その結果衣服は意味をもつ〝もの〟となり得るのである。本研究は衣服デザインの基礎的段階における演習を、視覚的な分野に限定して考察するものである。

方法　トレーニング1　立体把握（純粋形態の立体に下記の条件により正面づくりを行いその充実感を側面、背面へどうつなぐかを主目的とする。）

①屈折点1ヶ所をもつ直線によって立体の表面上を構成する。線の交差不可　幅自由

②1本の垂直線上に任意の直径で揃えた円3個を等間隔に配置し、それに対して点または線対称となるように曲線で立体の表面を面分割する。曲線は交点をもたぬこととし線の数は自由とする。

結果　●曲面上の線の視覚的変化と効果，●平面と立体の視覚的誤差の関係，●錯視とその微調整の初歩的な関係などが抽出可能である。これらをデザイン手法の基礎としてより複雑な立体上において更に展開することが可能であると考える。