

被服製作の重要なポイントの一つであるマーキング(型入れ, 型置き)は、従来、熟練者が長時間かかって、カンと経験で配置したものだけに、最近省力の観点からコンピューターによるレイアウトが、各方面で開発されている。但し、省資源の折、学生の指導の上からもその重要性はいうまでもなく、又、縞柄によってどの様にロス率が変わるのか、その変化により有効な縞幅が見当されないかなど、レイアウトによるロス率を検討したので報告する。

衣服の種類は切替線のあるコンパティブルカラーの長袖のワンピースとし、そのパターンの数は24枚である。布地の幅はヤール幅(92cm)とし、布地の方向性として一応、無地もの、4cm、8cm、12cmのそれぞれ横縞と、縦横のチェックとした。24枚のパターンにはあらかじめ縫代を付け、地の目方向を入れておき、その地の目方向と布目線とを合わせるようにした。縞並びにチェックの場合は、まず後スカートの裾線を基準とし、それぞれのパネル線、ウエストライン、袖付、衿付、というエ合に柄合せを行った。実験に当たったのは、被服構成の指導に当たっている6名の教師と、学生約25名前後の4グループである。

実験結果、指導者のグループでは、無地ものから、横縞、チェックの順で、縞幅が増すにつれロス率は高く、布地の所要量が増している。学生のグループと指導者のグループを比較したところ、指導者グループはロス率から見た布地所要量の差が少いの 비해、学生グループでは、その範囲が広く、経験とカンからくる個人差がよく伺えた。