

アパレル教育におけるパーソナルコンピュータの応用（第1報）

-アパレル専用ソフトを用いた服装評価-

○末久真理子* 山田知里* 三木幹子** 綾田雅子*

(*共立短大, **広島女学院大)

<目的>近年情報のデジタル化が進み、教育、特に被服の分野にもコンピュータ導入は定着しつつあるが、CAD・CGの使用法とその効果についての系統的、具体的な検討はまだ十分には行われていない。そこで著者らは、コンピュータの高速な画像処理能力に着目し、アプリケーションソフトのアパレル教育への導入を試みた。第1報では、アパレル専用ソフトを用いた実践例を具体的に紹介し、被服関連の授業におけるコンピュータ教育の有効性について明確にすることを目的とする。

<方法>アパレル専用ソフトとして、UP Series (丸紅エレクトロニクス(株))を用い、テキスタイルデザイン (UP-TEX) で作成した布を、学生が着用した洋服 (画像) に貼り付けるマッピングというアパレルデザイン (UP-MODA) 作業を行い、数種の合成画像を作成した。次に、被服のコミュニケーション的役割を考えさせるために、出来上がった学生作品(5枚)に対して学生相互で「似合う・似合わない」の官能評価を行った。評価者全員(39名)の1位から5位の順位の和から平均順位を算出し、自己評価と他者評価の相違を考察させた。また、評価者全員の順位の一貫性が認められた作品について、自己評価との順位相関係数を算出した。

<結果>コンピュータを用いた、テキスタイルからアパレルまで一貫したデザイン活動を通じ、学生が本来持っている感性や創造力、学習意欲増進を図ることができた。また官能評価の結果、「似合う・似合わない」という点で、自己と他者との間には評価に差があることがわかった。まだまだCGの活用法は未知数であり、今後の研究課題であるといえる。