

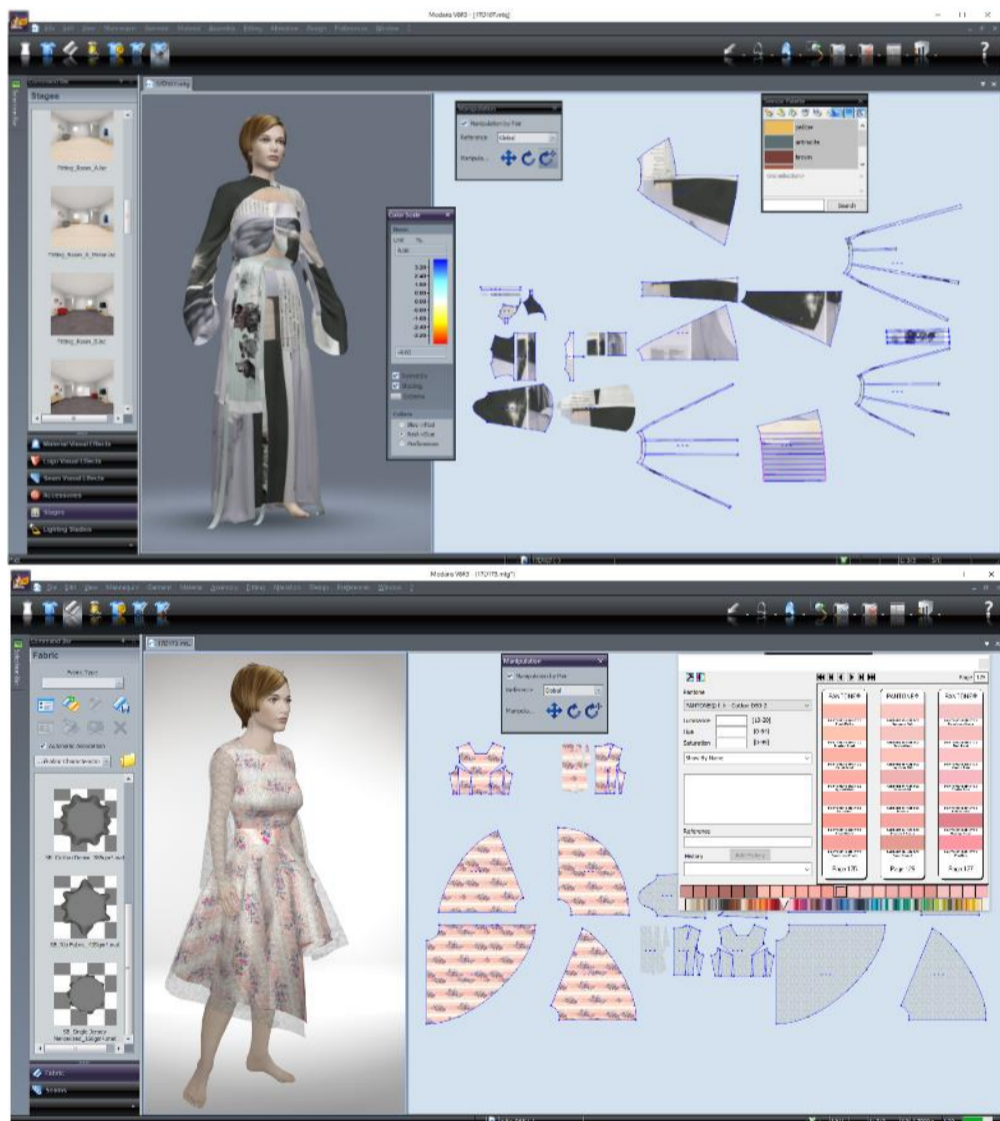
未来の被服

デジタルファッションクリエイション

Lectra Modaris®を用いたパターンメイキング・3Dシミュレーションの実習科目が2年次から用意されています。課題では、パターンだけでなく、布地の模様もデザインします。右の写真は、インクジェットプリンタで布地にデザインした模様を印刷して、実際に制作した衣装です。



実習科目の課題作品



課題作品の制作過程

境界

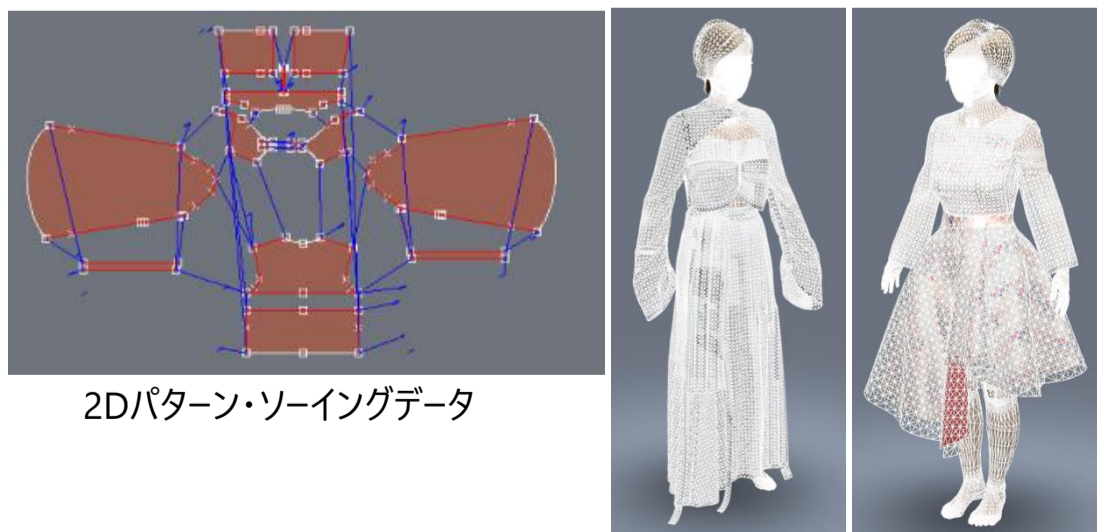
「曲がる」「折れる」「伸びる」等の布の様々な動きを、トップス、ボトムスそれぞれのパターンで表現し、さらに布の種類を各パーツで変えることで、**¥**強調しました。また、どの角度から見ても彩りを感じられるように、ディテールを工夫しています。それぞれのパーツが目立つように色と柄を大胆に使用しましたが、配置と彩色のバランスの調整にも気を遣いました。

アシンメトリ・フレアスカート

所属していたミュージカル研究部の最後の公演「ロミオとジュリエット」で着用した衣装をもとにデザインしました。歩いたときに、スカートの裾が揺れる感じをイメージして円形のパターンにし、ワンピースに半透明の生地を重ねてフレア感を演出しました。半透明の生地に動物柄を使用しています。下のピンクの花柄は、動物柄に描かれていたかわいい水玉と共通したものを選びました。

デジタルパターンメイキング

作図した2Dパターンを縫製してソーイングデータ・素材データを管理するデータベースを作成します。データベースを参照し、3Dシミュレーションにより衣服のポリゴンモデルを生成し、照明や背景を加えて3D CGの映像をつくります。



2Dパターン・ソーイングデータ

ポリゴンモデル