

河田 萌花

KAWADA Moeka



Virtueal Fashion

3DCG、ポリエステル

## Virtureal Fashion

大学院メディア研究領域での研究テーマは、ファッション分野でのデジタル技術活用による新たな表現の可能性の研究である。大量生産・大量廃棄の古い生産体制により、様々な社会問題を抱えているファッション業界。デジタル技術を活用し、一人一人の身体に合わせたオーダーメイドの普及によってこの生産体制を変えるべく、ファッションワークフローのデジタル化を目指す。修士作品は研究テーマに基づいたリアル&バーチャル・ファッション作品の制作を行った。作品タイトルはバーチャルとリアルの造語から Virtureal Fashion とした。

アパレル向け 3D ソフト三種の習得と共に比較研究を行い、それぞれのソフトの利点欠点を知った上で、リアルに追求する本研究では Browzwear の Vstitcher を使用することとなった。Browzwear では布の物性計測を行っている。衣服制作において素材は重要なものであり、素材が異なれば形状や見え方が異なるため、縫製方法や型紙を変える必要がある。物性計測を行うことで、リアルでの物理的なサンプル制作が不要なクオリティに仕上がることが比較によって明らかとなった。更に、産業技術総合研究所の人体寸法データベースを使用し、データベース内での身長、体重、年齢の項目が最も高い人と最も低い人の計 6 名による人体と衣服の比較と、オーダーメイドの効率化に向けた実験も行った。コンピューター上で即座にシミュレーションを行えるという点から、試しては修正という作業が簡単にしやすく、オーダーメイドの欠点を補えるコスト削減に繋がる。最後にリアルでの衣服制作とバーチャルでの衣服制作を写真および動画で比較し、本研究の制作を締めくくる。