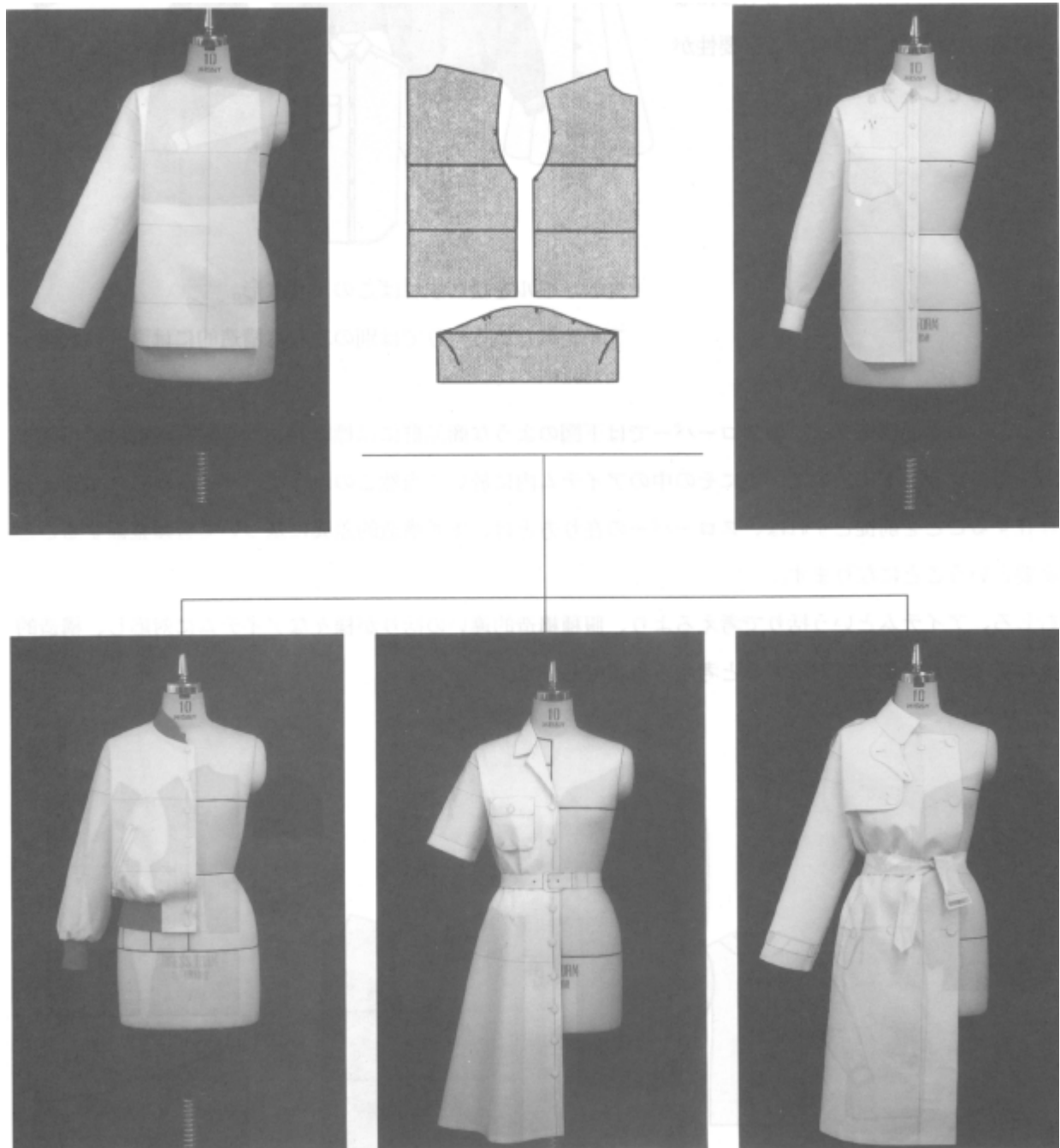


な形で整理可能と思えます。まず、具体的な例を挙げてみましょう。平面的衣服構造の図のスローパーを用いて様々なトワルを組み立てましたが、このトワルを見て、どのアイテムに属するかを判定することは容易です。

一つのスローパーから様々なデザイン展開が可能。デザインの違いはアイテムの違い。



あるトワルはシャツないしブラウスと限定できますし、別のトワレはトレンチコートとデザイン的区分名称まで思い浮かべるのではないのでしょうか。

作例は同一のスローパーを使い、若干の分量変更を加えて各アイテムを作り分けましたが、当然デザイン上の要望により肩幅やゆとりの分量を変えたり、肩パットを追加したりと様々なバリエーション展開が考えられます。しかし、その程度の変化を与えても基本的な平面的構造の衣服であると言うスローパーの性格そのものまで変化するわけではありません。

このように考えればブランドやアイテム別のスローパーが、常に立体的構造を維持する必要性は皆無であり、パターン展開操作の技術標準化や効率構造のスローパーの存在理由は確固たるものになり、構造的に分離して整備する必要性が明快になるでしょう。

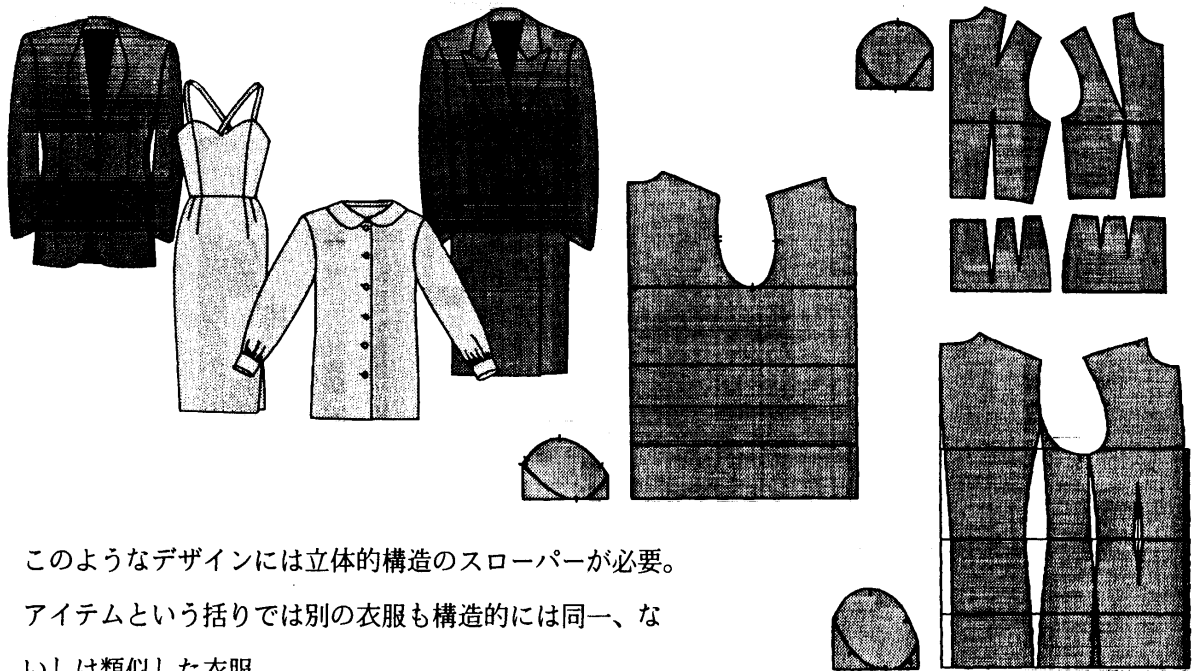


先のトワルを絵にすればこのような形。

アイテムという括りでは別の衣服も構造的には同一の衣服。

逆に、この平面構造タイプのスローパーでは下図のような商品群には標準的、効率的な対応は不可能です。一つのブランドに於いて、更にその中のアイテム内に於いて当然このようなデザインのバラエティーが存在することを前提とすれば、スローパーの在り方とは、まず構造的差異に基づいて分類整備することが必要ということになります。

むしろ、アイテムという括りで考えるより、服種構造的違いの括りが様々なアイテムに対応し、構造的差異はアイテムを越えて対応すると考えられるでしょう。



このようなデザインには立体的構造のスローパーが必要。  
アイテムという括りでは別の衣服も構造的には同一、ないしは類似した衣服。

## VIII 構造別スローパー

スローパーをデザインパターン作成の技術の標準化と効率化に寄与する道具と考えると、アイテムと言う括りで考えるより、基本を構造別に編成することが前提となり、各種構造別にデザインとしての寸法変化（肩幅設定、シルエット別ゆとり分量、切り替え線の位置や本数等）を与えて構成することになります。

呼称としての同一アイテム内に分類できる服も、様々なデザインの特徴と差異が存在し、結果としてのデザインパターン形状も異なるわけですから、ブランドとしてのデザイン傾向と構成の全貌に照らし合わせ、どのような内容のスローパーを整備すれば、デザインパターンの作成が標準的、効率的に行えるかを検討した上で、スローパー構成の全貌を決定することが必要です。

しかし、各種デザインに対応すると言う意味では、スローパーの種類は多いに越したことはありませんが、反面スローパーの種類を膨大に増やすことはスローパー整備の時間に多くを要し、トータルとしての効率という面で支障をきたすことにもなりかねません。如何に最小限のスローパー構成で全体のデザインパターン作成が一定の品質の基に効率的に行えるか、その判断が上に立つパターンメーカーの力量そのものとなるでしょう。スローパーをどのような構造で、どのような寸法を与えるかは各ブランドの特色や時々のファッション傾向により変化しますので、具体的な構成やパターンの形状は具体的な企画内容を前提とした、各ブランド担当パターン責任者の判断で、一律には考えられません。肩パットの有無や同一構造内での分量の変化等も前記条件で決定されます。

従って、ここでは基本的な構造別スローパーの一例を提示するに留めます。いずれにしる具体的な内容決定は具体的な企画内容を前提とするため、企画内容という条件設定無くしては、具体論が提示不可能ということであり、具体性が欠如したままでのスローパー構成の決定は、スローパーの意味を半減させること以外の何物でもないと考えべきでしょう。

構造別スローパー構成の一例。

基本的にはストレートタイプとしシルエットに関しては後述する。構造的に基本的な分量としてのゆとりは加味したが、それ以外の分量的問題は別にしパターン形状の違いとして比較できる内容とした。また、一部は肩パットを用いている。