

## 第5週目 第5章 デザイン基礎演習 4 ～三面図を描いてみよう～

[もくじ]

- 1、はじめに
- 2、今週の講義 ■ 基礎図法について ■
- 3、今週の課題 ～三面図を描いてみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典 ドローイング [drawing, sketch]
- 5、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

早くも、この講座が始まってから1ヶ月がたち5週目です。  
デザイン学校等で行われているデザイン授業の一部公開ですが、いかがでしょうか？

貴方の創造力の向上のため、貴方のアイディンティティーの一つにしていだければ良いと思って開校しております。

そのうち何かのデザイナーとして有名になって生きていかれるか、趣味としていいデザインセンスの持ち主として、生きていくのか・・・。

いずれにしろ、この日本がデザインセンスの良い人達ばかりの世の中になるのを期待しております。

学校の授業としては、ある程度確立しているのですが、これをE-Bookで実施していくという試みに参加して頂いて感謝しております。

授業と言う性格上、一つ一つ連なった流れの中で実施していかなければならない。  
人それぞれの知識や技能は、こんな一連の流れの中で、これは知っているからいいやとか、ここから

ここまでは別なところで習っているからいいやとか、きっとあるのだらうと思いますが、学校とはいろんな人を受け入れて、積み重ねの授業をやっていかざるを得ないのです。

第1章でも説明しましたが、デザインを学ぶ大学1、2年生程度の内容を全体を通していえば、9ヶ月程度実施していきますが、最初の7回は、デザインするって言うことの一連の流れを経験して

もらって、それからデザイン基礎の平面構成を6回、立体構成を5回、色彩デザインに関しても5回、プレゼンテーションを5回とそして各デザインジャンルの概論を6回ということで合計34回の

デザインの学校「基礎講座」ですが、週1回程度で課題を消化していけば9ヶ月程度で終了する基礎講座編です。

無理に、週1回を消化しなければいけないということはありませんので、どうぞご自分のペースで進めて行って欲しいと思います。

1週間に1作品をつくりあげるということも、結構時間のかかることですが造形体験が貴方のデザインセンスを引き上げることに繋がります。

いつでも、どこでも、どこからでも自由に学べる、そして本当の意味で「誰でも学べるデザインの学校」にしていきたいと思います。

## □ 今週の講義 □

### ■ 基礎図法について ■

三次元の空間に存在するさまざまな立体の形状や寸法を、二次元の平面、たとえば紙のようなものの上に、正確かつ客観的な図形として表現するには、どのような方法が考えられるだろうか。

これは、立体図法のより具体的にいえば、工業製図の基本的なテーマである。

1795年、フランス人、ガスパール・モンジュが発表した「図法幾何学」によって、この問題を解決する「投影」という概念と、その図学的根拠が確立されました。このときから、近代工業製図が

始まったのである。この「投影」という言葉の語源は「影絵」であろう。光源から発する光線を、物体がさえぎることによって、その物体そのままの影がスクリーン上に投影される。

観客はそのあいまいな影を、ただ受動的に鑑賞するだけで満足する。

したがって影絵のイメージには、理性的であるよりはロマン的で、客観的であるよりは神秘的な傾向がつきまとうのも当然で、あえていえば「古典的な投影の概念」だといってもよいのではないだろうか。

これにたいして、立体図法でいう「投影」とは、「近代的な理性の目と、知力によって、自らの意思で、立体を精密に紙の上に投影する」ことなのである。

このように言うと、「デッサン」における目と心の状態とほとんど変わるところがないのだが、ただ、立体図法とデッサンとの違いは、立体図法を用いるには、体系化された投影の原理を支える

幾何学的な関係の理解と、それを使いこなすだけの知識がなければならないということでしょう。

要するに、「近代的な投影」とは、人間の理性から発する光線（それは同時に、理性的・知的な目から出る視線でもある）によって、立体を画面上に投影あるいは「投象」することを意味する。

このようにして、画面に投影された立体の図形は、投影図とよばれ、その図法を投影図法という。

投影図法の分類として立体を投影するために、画面に対して、視線がどのように注がれるかによって投影図は異なったものになる。

例えば太陽のように無限遠距離に視点をおけば、画面に注がれる視線は太陽光線と同じように平行になる。したがって投影図の大きさは、立体の大きさと同じに投影されるだろう。

しかし、視点を有限の距離にとれば、視線は放射状にひろがるから、投影図と立体とは大きさが異なるものとなるだろう。

投影法は、視点の置き方、あるいは画面に対する視線（投射線）の注ぎ方によって、前者を平行投影といってお一般的図面の書き方と、後者を放射投影図法（透視図・パース）に大きく分けられる。

平行投影のうち、視線が画面を貫く角度によって更に分類されるが、平行な視線が画面に垂直に注がれる投影を垂直投影といい、一般的には、その立体を上面、正面、右側面から写真を撮るように、描かれたものを正投影図の三面図という。

図法も、覚えようと思うと大変なので、最低限、上の三面図の概念だけ理解すればいいでしょう。

[ 参考 HP ]

ayanpaさんのデザインうんちくHPから 表示図法へ進んで下さい。

[http://ayanpa.com/archives/2005/09/3\\_7.html](http://ayanpa.com/archives/2005/09/3_7.html)

車の三面図（上の方の検索窓に三面図と入力して下さい）

<http://www.honda.co.jp/auto-lineup/legend/dimensions/>

図学（図法幾何学ほか） 「テキスト」等をクリック

<http://www-dg.setc.wani.osaka-u.ac.jp/zub1/index.htm>

技術屋の心眼 E・S・ファーガン（竹田陽子氏・書評ブログ）

[http://yokot.cocolog-nifty.com/blog/2007/04/ferguson\\_es\\_19b8.html](http://yokot.cocolog-nifty.com/blog/2007/04/ferguson_es_19b8.html)

テクニカルイラストレーターの!!!（テクニカルイラスト総合サイト）

<http://ti-master.com/>

影絵 影絵の森美術館

<http://www.kageenomori.jp/>

デザイン製図

[http://cc.musabi.ac.jp/zoukei\\_file/03/seizu/NewFiles/d\\_drawing.html](http://cc.musabi.ac.jp/zoukei_file/03/seizu/NewFiles/d_drawing.html)

---

■ 今週の課題 デザイン基礎演習 4 ■（第5課題）

---

三面図を描いてみよう

デザイン基礎演習 3の課題の出来栄えはどうですか？

色をつけたままのイメージ図でも、いいのですが最後に出来上がった作品の何かを正確に図面化して見ましょう。

それには約束事があります。物を人に伝えるのには、上から見た形、正面から見た形、そして側面から見た形を寸法を入れて描く必要があります。

これを3面図と言いますが、その方向から撮った写真のように平面的に描くことが求められます。

立体的にデッサンしたものを、それぞれの方向から見た形と、大きさがわかる平面的な図面に見よう。

初めて、図面を描く人には少し難しいかもしれませんが、上の講義で述べたようにそれぞれの方向から、写真を撮ったように描くと言うことが基本です。ここに、本来は、縮尺と言う問題がからみ

ますが、小さい小物であれば原寸で、ちょっと大きいものであれば1/2とか1/5の縮尺（原寸＝もともとの寸法、この寸法の1/2とか1/5の寸法で表示すること。たとえば原寸10cmの1/2縮尺は5cmなので5cmで表示し寸法を10cmと描く）で表示すればいいでしょう。

[ 参考 HP ]

三面図練習課題 （暇な時にでもやってみてください。）

<http://www.nmri.go.jp/eng/khirata/mechdesign/ch04/ref04.pdf>

<http://www.nmri.go.jp/eng/khirata/mechdesign/ch10/ref10.pdf>

前項の a y a n p a さんのデザインうんちくHPが参考になります。

---

今週のデザイン用語辞典  デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

ドローイング [drawing, sketch]

広くは図面の意味で、デザインの意図や構造などを描き記したものを示す。そのなかでも特に意図的にコンセプトや構造をデザイナー独自の表現で描いたものを指すことが一般的である。

図面は、初期的思考から始まって、伝達や記録の機能を果たす共通認識のためのツールと捕らえることが出来るが、デザインには規格化された図面だけでは表現できないことがある。

そうしたものは模型やCG(コンピューターグラフィックス)やマルチメディアなどで補完するほか、スケッチ、ショウドローイング、イメージパースで表現することになる。

ドローイングはデザイナーの意図や思想が最も端的に反映されるものとして重要な意味を持っている。

デザイナーの芸術性や評価とともに、ドローイングの価値評価も高まる傾向にある。

(デザイン辞典より)  
今週はここまで

## 編集後記

三面図という概念は、小学校の算数か数学でやってきたことなので、始めて見るという方はいらっしゃると思いますが、なかなかどうして結構奥深いものがあるのです。

私達、デザイナーはモノをデザインするときに1本の線を入れるか入れないか、または、入れたものを消したり、また描いたりしながら悩み、最終決断を出しているのです。

いまは、現に有るものを図面化するという課題ですが、進んでいくと貴方の頭の中にあるイメージを図面化しようという課題になってきますので、ここは頑張りましょう。

この講座が面白いと思ったら、どうぞ友人、知人達と一緒に遊びながらでも挑戦してみてください。皆で切磋琢磨しながら、目標に向かっていくというのはとっても素敵なことだと思います。

遠くの知人には、どうぞこのE-Bookをご紹介してください。  
もし何か質問や、ご意見が御座いましたら下記のメールアドレスまでお送り下さい。

お願いします。

デザイン大学教授会 E-MAIL : < designuniverse \* aol . com >  
\* を @ にしてください。

コーヒータイムです。



## 第6週目 第6章 デザイン基礎演習 5 ～プレゼンテーションしてみよう～

[もくじ]

- 1、はじめに
- 2、今週の講義 デザイン基礎演習 5 ■ プレゼンテーションについて ■
- 3、今週の課題 ～プレゼンテーションしてみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典 レイアウト [ Layout ]  
デスクトップ・パブリッシング [DTP/desktop publishing]
- 5、今週の編集後記

---

始めに

---

### 『成功の形は十人十色 — 自分が成功している状態が成功なのです』

誰かの言った言葉です。この成功を人生と置き換えてもいいでしょう。  
成功は山登りに似ていると言った人がいる。1つの山を征服したいと執着している間は他の山が目に入らないという。頂上まで登って初めて感動とともに、次はどの山を目指そうかと思えるらしい。

なぜ山に行くのかという有名な問い掛けに「そこに山があるから」という答えがあるが、それは登るのが好きだから、という意味である。

たとえ頂上まで行けなくても登っている状態がたまらなく好きなのだ。  
成功も、自分がいま目指しているものがあるときには他の成功は考えにくい。

だが、何かを目指している状態自体をうらやましいと思っている人の方が多いのが事実である。  
自分がどの方向に進んでいけばいいのか迷っていたり、わからない人の方が苦しい。

その意味では目指す山のある人は幸せである。  
人間は幸せになるために生まれてきている。真理は不変です。

そして、成功はその時々の自分に満足することだと思います。  
大事なことを言っておきましょう。世間一般で言う成功は非常に狭い範囲しか示していないことに気づいて欲しい。

例えば一般に言うビジネスの成功は事業の拡大と社会的地位の向上の2つである。  
芸術的活動ならば名声や周りの価値でしか判断しない。

本人が自分の造ったものや、してきたことに満足できなければ、どんなに褒められても賞をもらっても真の成功ではないのに。

チャーリー・チャップリンはどの作品が最高傑作ですかと尋ねられて、「Next one」と答えたという。  
その道を歩き続けることに満足できれば、真の成功であると思うのです。

あなたが何を目指そうともたとえ社会からまだ認められなくても、一生懸命一つの道を歩み、日々の暮らしを満足しているならあなたは成功者である。

偉そうに書きましたが、どうぞお体に気をつけて一つ一つの課題に挑戦し、自分のデザインの

山登りの道や、壁を乗り越えて行って欲しいと思います。

---

□ 今週の講義 □

---

■ プレゼンテーションについて ■

ただの趣味とか教養でデザインしたものであったとしても、自分の制作した作品は誰かに伝えて賛同や同意を得たくなるものです。

プロの世界に置いては、ひとさまのお金、又は国民の税金を使って世の中をデザインして、その報酬として対価を得るわけですのでとても大事なことなのです。

建築・インテリア業界の話を読ませてもらえば、設計した計画案の提示行為又はその伝達表現方式などを、総称してプレゼンテーションと言います。

建築・インテリアデザインそのものの領域が拡大しつつあり、プレゼンテーションの対象や表現方法の多様性が増しています。

それは、建築・インテリアが、時代の生活文化に直接的にかかわっている点と建築からインダストリアル・デザイン（工業デザイン）、グラフィックに至るデザイン領域の総合的な存在である点に起因しています。

イタリアではデザインを学ぼうと思った人は、まず建築から学ばなければならないそうです。

一般的には、図面、模型、イメージ、ドローイング、パース、CG（コンピューター・グラフィック）等の表現を使用するが、最近はマルチメディアやコンセプトテキストなどを併用する場合があります。

特に企業など集団に対する場合、明快な目的性や、わかりやすい表現をとることによって、相互理解の場をつくることが重要で、係長、課長、部長、取締役会、社長プレゼン（プレゼンテーション

の略語）などと、その都度、その都度その方向性の同意を得るプレゼンが大切で、最終決定までには相当、時間がかかる場合があります。

プレゼンテーションは相互理解のための方法であり、デザイナー自身の意思の伝達と認識の手段であります。

きっと皆さんも、小さいときから両親におこずかいをねだったりする時や、大好きな人とお付き合いしたいときなど、一生懸命にその相手にプレゼンテーションしてきた筈です。

[ 参考 HP ]

プレゼンテーション戦法

<http://www.geocities.co.jp/WallStreet/7166/pr/prtop.html>

建築模型 デザインファクトリー

[http://www.geocities.jp/design\\_factory\\_net/](http://www.geocities.jp/design_factory_net/)

ドローイング

[http://i-zukan.net/ic/pe\\_drawing.htm](http://i-zukan.net/ic/pe_drawing.htm)

建築パース

<http://homepage3.nifty.com/PERS/>

マルチメディアの窓

<http://www.umic.ueda.nagano.jp/mado/mado1.html>

創造力・表現力向上を目指した活動の調査研究及びワークショップ・プログラム開発など、  
子供向けの参加型創造・表現活動を推進する団体 「遊びと学びのヒミツ基地」HP

<http://www.canvas.ws/>

---

■ 今週の課題 デザイン基礎演習 5 ■ (課題 6)

---

プレゼンテーションしてみよう。

デザイン基礎演習 3で出来上がった、色のついたスケッチ画。(これをパースといいます)  
デザイン基礎演習 4で作成した三面図。上から見た上面図、正面からの正面図、そして側面から

側面図の合計4枚の素材を使って、その4枚とさらにタイトル、説明文(どんなものか、どんな風に  
使ってもらいたいのか、デザインしたところはどこか、等)をいれられるような紙を用意してください。

そして、今日のところはレイアウトのこととか、文字のフォント、プレゼン全体の色使いとか  
あまりこだわらずに、わかりやすさと、そのための合理性が感じられる、無駄のないバランスの

とれた配置ということに注意して、プレゼンテーション用のポスターを作ってみましょう。

上記4つの図面とスケッチ画を、写真と思って、この4つの写真と文字(タイトル、説明文)を  
使って、人真似でもいいのでどこかのポスターのように紙に貼りこみ、残ったスペースを使い、

何をデザインしたのかの、まずはタイトル。

例えば、卵型洗濯機、名前〇〇〇。この〇〇〇がタイトルで卵型洗濯機が、サブタイトルでも構いま  
せん。

そして、タイトルの下でもパースの横でも構いません。

その説明文をサインペンで直接書いてもいいですし、パソコンでプリントアウトしたものを貼っても  
いいでしょう。

プレゼンテーションの紙(ポスター)が出来たら、誰か知人にそれを使ってプレゼンテーション  
(相互理解のための方法であり、デザイナー自身の意思の伝達と認識の手段)してみましょ



あとは、あなたのトークとうまく組み合わせて、上手く貴方の制作しようとしたモノが伝わりますように・・・頑張ってみてください。

## [ 参考 HP ]

日本国際ポスター美術館

<http://www.ogaki-postermuseum-japan.com/>

文字のフォント アバウト・フォント

<http://www.aboutfont.com/>

ロゴ&バナー無料自動作成 AUTOLOGO

<http://www6.big.or.jp/~neon/>

エクセルを使ってプレゼンボードの作成 ZERO start

[http://graphix.sd25.com/other/excel/excel\\_board.htm](http://graphix.sd25.com/other/excel/excel_board.htm)

---

□ 今週のデザイン用語辞典 □ デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

## ● レイアウト [ Layout ]

割付のこと。グラフィック紙面のために、文字記号、絵、イラストレーション、写真などの構成要素を、情報伝達目的に従って効果的にしかも美しく配することである。グラフィック・デザインにとって、基本的技術である。

近年パソコン、インターネットの普及により、誰でもがホームページやブログ等の媒体を制作（DTP）出来るようになると、誰でもが身に付けなければならないことであろう。

## ● デスクトップ・パブリッシング [DTP/desktop publishing]

直訳すると卓上出版といわれるもので、パソコンにともなって出現した新しい空間概念である「デスクトップ」によってコンピューターを持つ個人と、メディアを結ぶインターフェイスを

所有することになったことを指す。

あらかじめスキャンされた写真やイラストレーション、プログラムソフトによって図版原稿を作ることから、執筆と同時に文字を入力する、そして編集、校正、レイアウト、版下制作、入稿、分解、

印刷に至る過程をすべて自らの手元で仕上げる。

元来はグラフィック・デザイナーや編集者、版下製作者、印刷者の手によってなされた作業を個人ベースで行うものである。

(現代デザイン辞典より)

今週はここまで

---

## □ 編集後記 □

---

人に自分の思いを伝えるというのは、本当に難しいものです。言葉を使ってみたり、言葉だけでは伝わらないだろうと、図面やパース、そして今の時代は動画、音楽までも使ったりして、プレゼン

テーションが行われています。

デザインするだけではだめで、それをプレゼンテーションして誰かに認めてもらう、クライアントと

いってお金を出してくれる人に認めてもらうという、表現力もデザインの重要な部分なのです。

是非、今回の作品が出来上がりましたら、貴方のブログで紹介していただけると、一つの壁を乗り

越えられます。人に見せるもの、魅せられるものをどう作るか？・・・。

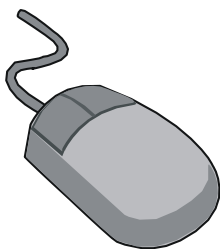
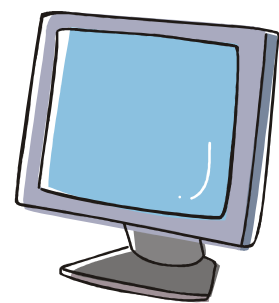
本当は、ここまでが課題なのかもしれませんが、始まったばかりなのでいいでしょう。

**「デザインとは選択し、決断することである」** 今現在の力で、出来るところまでやってみる。

そして、何が不足しているのか、どこをどうすればいいのかを考えてみる。

学校では、必ず課題終了後は全員参加の「合評会」といって、一人ひとり、皆で作品のプレゼンテーションと批評会を実施し、人前で自分の作品を発表し批評を受けるという経験をします。

だから、どんな作品も人前に出すのは「苦痛ではなく、楽しみ」になっていたりするのです。



## 第7週目 第7章 デザイン基礎概論 ～デザインの意味とは～

[もくじ]

- 1、はじめ
- 2、今週の講義
- 3、今週の課題
- 4、今週のデザイン用語辞典
- 5、今週の編集後記

■ デザイン基礎 構成について ■

デザイン基礎概論 ～デザインの意味とは～

デザイン・マネジメント [ Design Management ]

□ はじめに □

一日、一日、一定のリズムで時が過ぎていきます。  
歴史と言うものが、また積み重なって流れていきます。

今週は、デザインの歴史についてちょっと触れてみようと思います。  
前回までの授業で、ある形を創造し（今ある形からの変形として実施しましたが）機能・役割を付加させ表面の色彩を考え、そしてそれを人にプレゼンテーションするという現在のデザインの世界の一端を経験してもらいました。

あくまでデザインの世界の一端です。  
それも、プロダクトデザイナーの仕事の大雑把な流れです。

一般的には、建築とかインテリアのように機能・役割からデザインをスタートすることの方が多でしょう。

昔はこの職工的なデザイン教育から始まっていたのです。  
どこかのデザイン事務所に入って、先輩のデザインの模倣・真似事をやって仕事をおぼえ、自分のデザインを確立していく。（今でもこの方法で勉強していく人もたくさんおりますが・・・）

もっと根源的なデザイン教育としての、「ある形を創造すること」を教育として実施したのは、1919年のワイマールのバウハウスが始まりとされています。

この「ある形を創造すること」＝日本では「構成」という言葉にしましたが、この概念は、バウハウスで始められた造形の基礎教育を日本へ導入する際、「造形・形成（今日ではデザイン）」を意味する「Gestaltung」という語を「構成」あるいは「構成教育」としたことに由来しています。

このバウハウスの基礎教育は世界的に普及し、それが展開されたが、日本も独自の展開を経て、1955年頃、根をおろし現在までに造形教育一般およびデザイン教育の基礎として固有の地歩を占めるまでになったのです。

この「ある形を創造すること」

- ＝「造形・形成（今日ではデザイン）」 形を造る、形を成す。
- ＝「構成」あるいは「構成教育」 構えを成す。

本来の意味で言えば、これからが本当のデザイン基礎なのですが、本テキストはこの構成を「平面構成」「立体構成」として分けて経験してもらおうと思っています。

(なお、構成を基礎造形、ベーシックデザインと呼んでいる場合もあります。)

---

## □ 今週の講義 □

---

### ■ デザイン基礎 構成について ■

近代芸術の革命以降、自立的な造形言語となった点、線、面、色、光、空間、時間などの諸要素やさまざまなマテリアル（素材・材料）などを用いて、触覚的、視覚的、あるいは力学的に、二次元、三次元、その他の次元（たとえば時間）において自立的な造形として、創造的に組織化することをいいます。

本来は、対象の模写や模倣によらない自立的な造形原理の探求にもとづく、構成的な造形をさします。

われわれは、三次元の空間に住んでいる。しかし、造形的表現としては二次元のスペースに行くことのほうがかえって多い。

絵画、グラフィックデザインから始まって、壁紙や建材表面のプリント、テキスタイル・パターンなどインテリアデザインに関するもの、着物・帯・服地のデザインのパターン、陶磁器・漆器の図柄、その他に至る広範な造形の領域に及んでいます。

要するに、たとえ立体的な形をしていても、その表面をどうするかとか、立体的なものを紙の上に表わすにはどうしたらよいか、という問題が絶えずつきまとうのである。

このように考えてくると、我々の造形活動全体の中で、二次元の空間に対する表現の基礎的能力を幅広く養うことは、造形の広範な領域にわたって必要とされていることなのです。

この二次元の空間に対する、基本的造形活動の分野を平面構成と呼んでいます。当然、立体構成は三次元の世界を扱います。（立体構成は後日、説明）

この、構成練習は今日の小・中学校ではきわめて一般化し、幼稚園や保育園などでも一部行われているが、いくつかの問題がそれに伴って生じています。

その一つは、構成練習がデザイン教育の全部、あるいは大部分であるかの如き現象である。

構成練習がデザイン専門教育の予備課程として生れてきたものであり、児童教育においても、前述した基礎的造形活動であって、教育的には重要性はもっていても、これがデザイン教育と言うわけではない。どこまでも主体となるのは、用途をもった造形であって、この両者が合致してはじめてデザイン教育の形が生れるのである。

さらに、職業のこととしてデザインをとらえていくと、売れるデザイン、それから会社が自信と信頼を勝ち得て、社会貢献まで担っていけるというふうなデザインマネジメントの問題まで、本来は

大学等で教えていかないと本当の意味のデザイン教育にはならないだろうと思いますが、今の大学等はこの職業人としてのデザインの授業が不足していると思います。

いわば産業技術としてのデザイン、ここに必然的に要求される価値基準こそがデザイン教育に必要な価値基準なのである。

大量生産される製品の販売を促進させる為や、それをマスメディアを介して宣伝広告する為に消費者へ与える心理的影響力こそが、デザインに求められる能力なのである。

我々は、もともと何のために生き、何のために仕事をしなければならないか？  
何故デザインをし、デザインをすることで何を目指そうとしているのか？

ここら辺の事が、個人個人納得行くようなモノが出来た時、デザイン教育の完全な形になるだろうと思います。

[ 参考 HP ]

バウハウス (ウィキペディア)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%82%A6%E3%83%8F%E3%82%A6%E3%82%B9>

情報コミュニケーション

<http://www.dnp.co.jp/works/works01.html>

DNPギャラリー ギンザ・グラフィックギャラリー (DNP文化振興財団)

<http://www.dnp.co.jp/gallery/index.html>

建材表面のプリント (千代田工業株式会社HP)

[http://www.tiyoda-kk.com/print\\_gouban.html](http://www.tiyoda-kk.com/print_gouban.html)

ウィリアム・モリスのテキスタイル (専門通販サイト)

<http://e-stationery.net/>

帯のデザインパターン (しゃれ帯展)

<http://www.dentou-kougei.com/syareobi/index.html>

陶磁器・漆器の図柄

<http://www.tanbi.jp/toujiki/touji4sara.htm>

---

■ 今週の課題 デザイン基礎概論 ■ (課題 7)

---

—デザインの意味とは—

デザイン基礎演習で、何かの形からちょっと変形させて、別な何かをデザインするという体験をしてもらいました。

たった、これだけのことですがそのデザインワークの中には、結構奥深いものが潜んでいると感じられたでしょうか？

いつ、何処で、誰か、何を目的に、なんで、どういうふうに、そのデザインされたものを使おうとしているのか。そして、デザインしたあなたは何を考えていたのでしょうか？

こんなふうに考えていくと、最初は三次元の物というものだったものが、二次元の図面で表現し、プレゼンテーションの時にはきっと未来の時間軸（こういうふうにして使うのだよ。そうすると、

私達はこういうメリットがあるのだよとかの、ごく直近の未来)の話、されたのだらうと思います。

再度、デザインとは何かを考えてみると、オンリーワンの何かを、人間の最終目標である「幸福になる」という目的に向かってすべてのものを創造して行く事がデザインではないでしょうか？  
物・建物・環境　そしてあなた自身の人生までも。

今週の課題です。上で述べた「オンリーワンの何か」とは？  
あなたの人生設計（人生のデザイン）は、何ですか？

今日は、作品は作らなくてもいいので少し考えてみましょう。  
先週まで制作した作品をじっくり見続けながら・・・。

[ 参考 HP ]

ライフデザイン（日本ライフデザインプロデュース協会）  
<http://ameblo.jp/if-2009/>

「オンリーワン」にだまされるな！ ALL About  
<http://allabout.co.jp/gm/gc/291801/>

二次元・三次元・四次元の世界  
<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/2jigen.htm>

<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/3jigen.htm>

<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/4jigen.htm>

時間軸・未来軸（ケータイラボ 場所の未来 13-場所の情報 6）  
<http://keitai.sfc.keio.ac.jp/lab/mt/archives/2006/02/05/137.html>

---

今週のデザイン用語辞典  デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

## デザイン・マネージメント [ Design Management ]

デザインの生成やコーディネートをとおしてデザインの役割や機能を総合的に監理すること。またはデザインをビジネス的側面からも経営管理すること。

デザインの時代といわれながらも、80年代はデザインを表層的付加価値に押しやる傾向にあった。それはデザインの行為や技術を形造りの範疇に考えがちであったためである。

むしろ情報化時代におけるデザインは、企業組織や社会システムまでも範疇にしたソフトウェアとして考え始められ、戦略的プロジェクト、企業体制や経営管理までデザインしようとする姿勢で、

それで初めてCIや価格構造の改善を図ることが可能になるという考え方である。

デザイン・マネージメントとは、経営と生産の間に立ち、デザイン概念の開拓や戦略的活用をいい、これからの時代の重要な役割を担う行為である。

(現代デザイン辞典)

今週はここまで

### □ 編集後記 □

デザイン基礎講座編としての最初のきっかけ作りとして、私が学校で行っていた授業の一つから、デザインの最初の概論を今回まで行ってきました。

オリジナルの形を見つけるというものではありませんが、人間ってそんなに新しい形など出来ないものです。

よく、私にはオリジナリティがないなどという人がいますが、この課題でも私はマグカップを使っているのですが、10人いれば10通りの作品が出来上がり、それぞれ個性が見えて面白い作品が出来

上がります。そんなものなのです。みなさんは、どんな作品が出来上がりましたか？

今回まで行ってきたような、リ・デザインという事に関して次のような番組がありました。

フジテレビのニューデザインパラダイスという番組で、毎週ひとつのテーマで、デザイナーやクリエイターが頭をひねり、日常みかけるモノを再デザインするという企画です。

ニューデザインパラダイス 作品リスト HP

[http://www.fujitv.co.jp/b\\_hp/newdesign/design/list.html](http://www.fujitv.co.jp/b_hp/newdesign/design/list.html)

プロたちのリ・デザインというのを見てみましょう。そして、今回の講義で述べたような事を考えてみましょう。

以上で、デザイン基礎講座編を終了します。第8週目からは Design Bible 2013 「平面構成編」となります。

引き続きデザインの学習をお薦めします。

誰でも学べるデザインの学校→→ <http://design-university.blogspot.jp/>

誰でも学べるデザインの学校 購買部→→ <http://koubaibu.blog43.fc2.com/>

誰でも学べるデザインの学校 図書館→→ <http://booklog.jp/users/junjin54>

私の事を知りたいなら・・・(個人ブログ)

(自称) キャリアデザイナーのライフデザイン語録↓↓

<http://design-university.seesaa.net/>

平成 24 年 12 月 吉日

## このE-Book 参考文献・引用文献

各参考HP様、Link等は各サイト様の規定を遵守。各URLは現時点でのアドレスです。  
各文献は 誰でも学べるデザインの学校 図書館に提示中。

誰でも学べるデザインの学校 図書館 <http://booklog.jp/users/junjin54>

◇ 現代デザイン事典 株式会社 平凡社

著作権について：

本書は著作権法で保護されている著作物にあたります。

本書の著作権は、「誰でも学べるデザインの学校」 デザイン大学教授会 にあります。

もし、無断公開や転売を発見されたかたは私どもまでご連絡頂ければ幸いです。

E-メールアドレス 誰でも学べるデザインの学校 教授会：[designuniverse@aol.com](mailto:designuniverse@aol.com)

本書に書かれている情報、本書に掲載してあるサイト等を使用するにあたっての責任は購入者にあり、この情報を使って損害が生じたとしても著者は一切の責任を負いません。

掲載サイト様の著作権等については、各サイト様の規定によります。

