

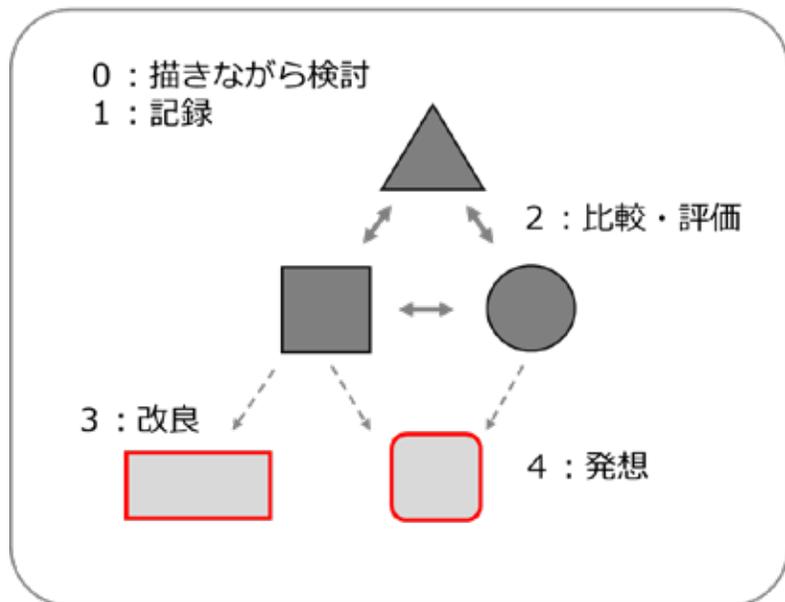
発想とコミュニケーションを助けるスケッチ

発想とコミュニケーションを助けるスケッチ 基礎編 1

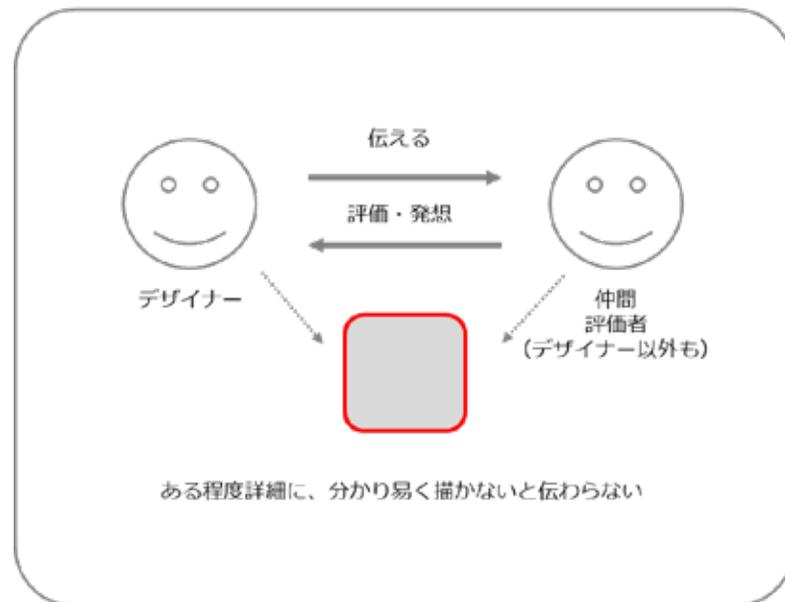
	はじめに		16:00
	スケッチの目的		
	デザインにおけるスケッチ、製品開発時の具体的事例		
	画材や手法の事例		
	スケッチを描くとは	30	
実習	線が描けるか？		
	描き方の基礎知識		
	休憩		17:20
実習	30°、分割		
	どこに線を描くか		
実習	立方体～アレンジ		
	円柱と楕円の考え方		
実習	円柱～アレンジ		
実習	端末処理		
自由課題	(時間があれば)ブロックを使って		
	終了予定		19:00

参加者の傾向、希望により進めながら変更の可能性があります

アイデア展開
 自分のため：記録し、はっきりさせ、深める



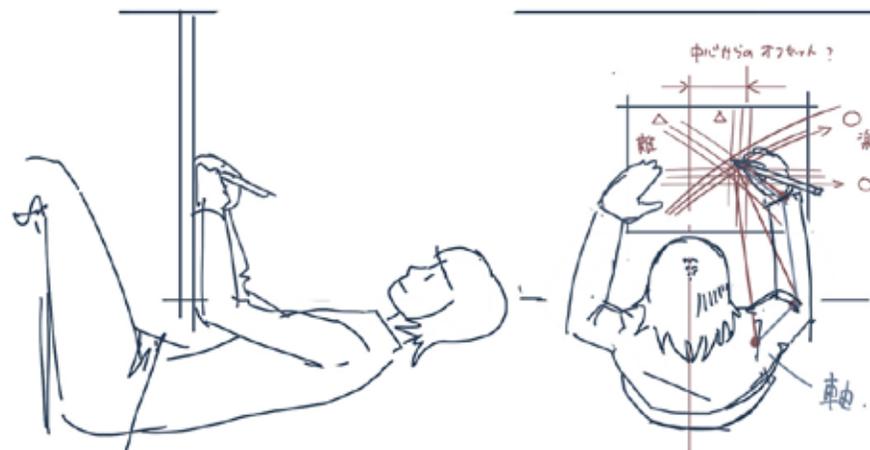
完成状態、状況・構図
 他者に伝える



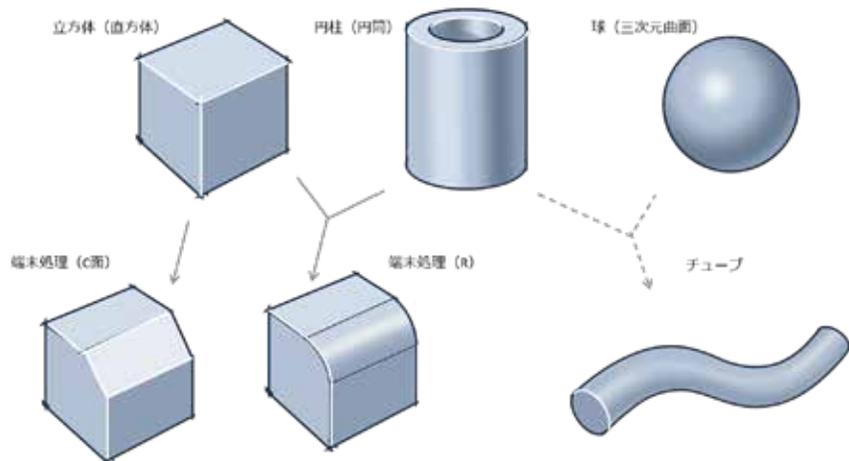
デザイン画（スケッチ）を描くのに必要なこと

- 1：モノの観察・知識 →モノ成り立ちや特徴を見る視点の種類と蓄積
製品の特長：材料、製法、使用方法などプロダクトに関するもの
→ここは学生さんに比べて知識・経験が多い
- 2：構成・編集 →狙いを決めて要素を統合して全体イメージを作る
- 3：描き方の基礎知識 →画材、表現のノウハウ+α
そう見えやすい手法があるのでそれを覚えて、自分なりに工夫を加える
形状・・・遠近感（透視図法、空気遠近法など）
質感・・・光（反射と陰影）
- 4：身体能力・調整 →実際に手が動くか
- 5：描いたものの評価 →見て直す、新たな発想をする

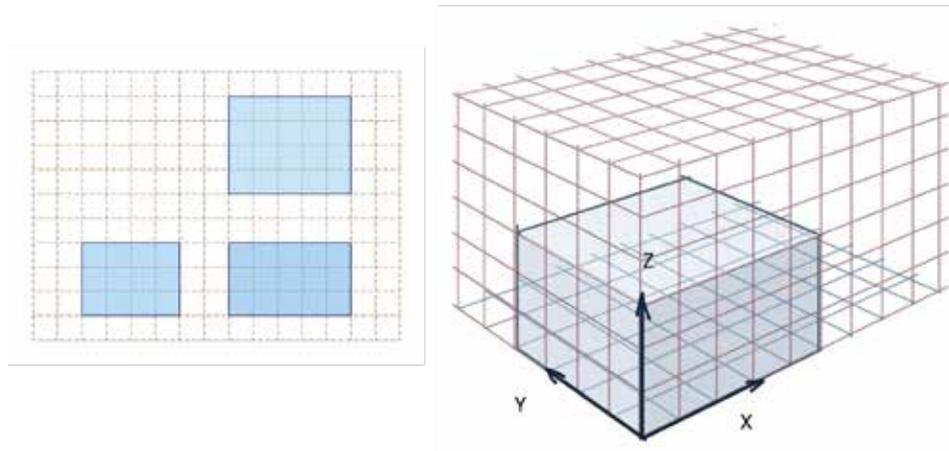
3の会得も大変ですが、それだけでは描けない！
でも描こうとするとおのずとすべて付いてきます
気長にたゆまずやりましょう



大雑把に言うとその3つが描ければあとちょっとしたアレンジで描けます
 ... 斜めの面も別議いるかな？

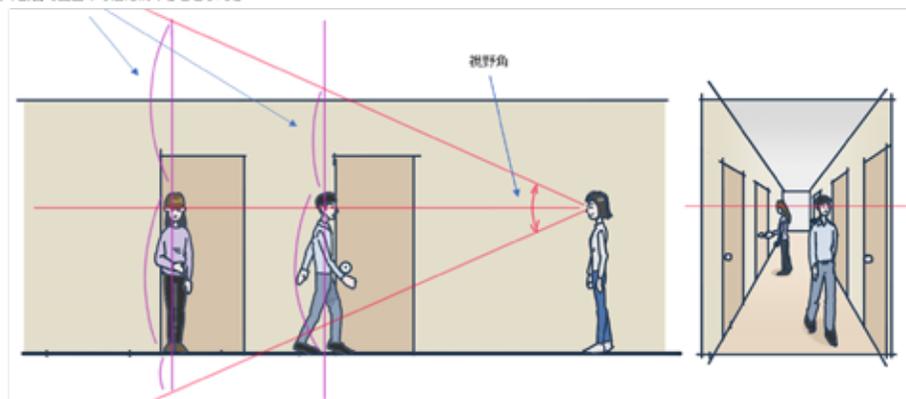


考え方1 空間にグリッドをイメージする
 立方体が基礎となる



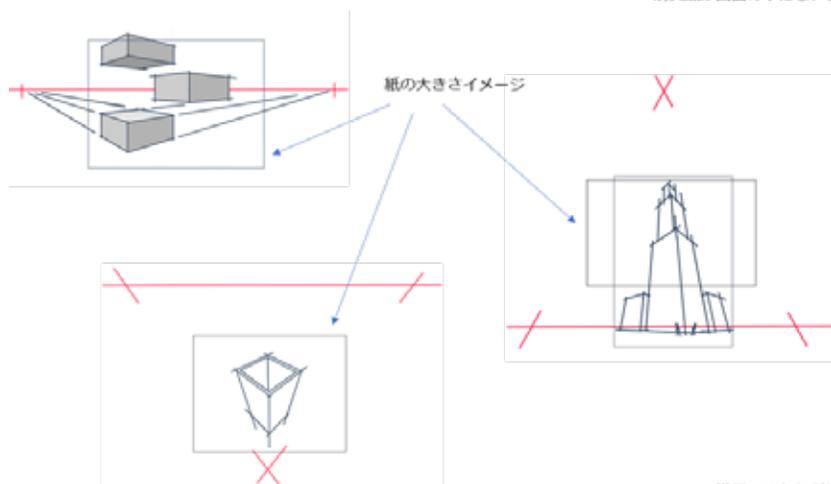
おそらく...
 この割合で相対的に小さくなる
 その割合で画面の寸法に納めるとらえる

目からの距離で大きさが決まるからでしょうね。
 消失点→描く平面に並行で視点の高さのラインと平行な直線が交わるポイント



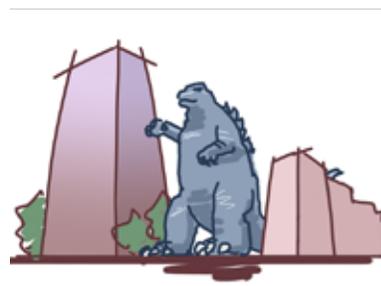
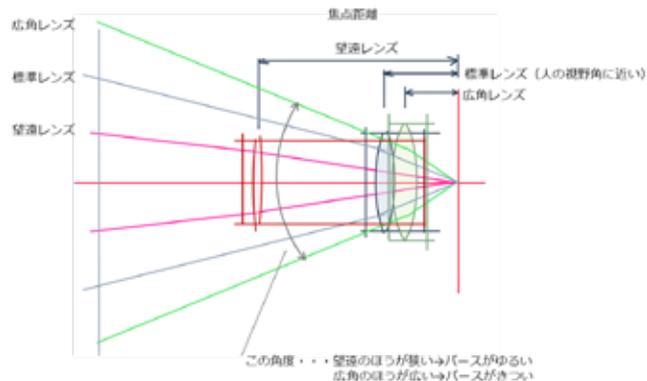
消失点で1個なのか？

あと、実際に描くとき
 消失点が画面の中に入らないときが多い！

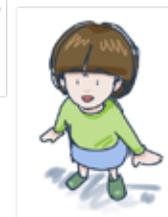


描画ソフトなど使っていれば
 紙面から出ても良いが

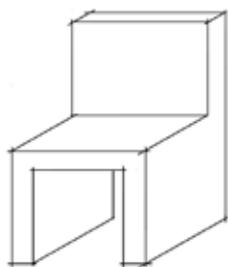
視野角の考え方
カメラのレンズをイメージする



視点の高さを変えてみる
迫力を出すには視点を低く
3点透視も使う

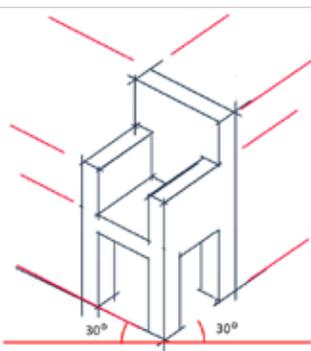


斜投影法



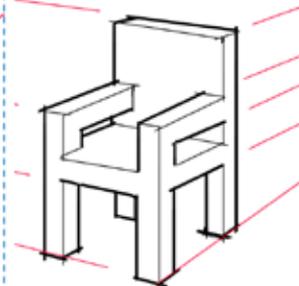
図面の派生
正面図から斜めに側面を撮く

等角投影法 (アイソメトリック図法)

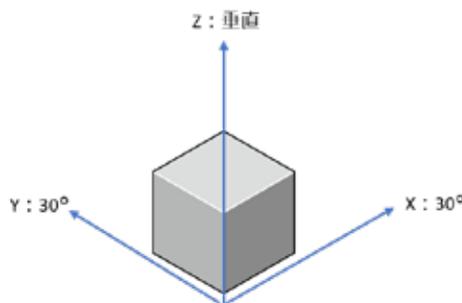


縮小した記号的なイメージ
システムを描くのに楽

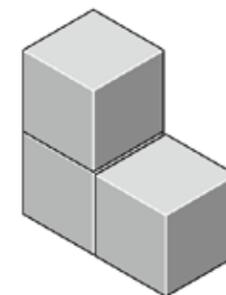
透視図 (二点透視)



存在感を示したイメージ
空間や大きさを撮ける



立方体は正六角形

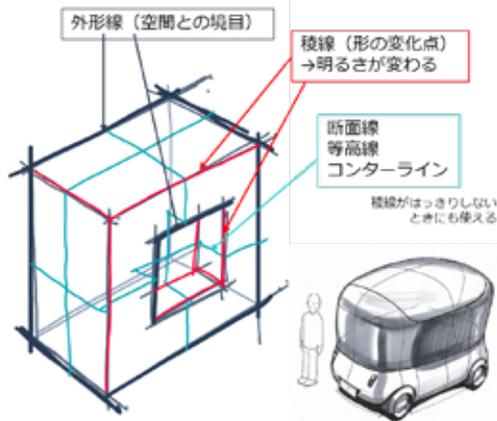
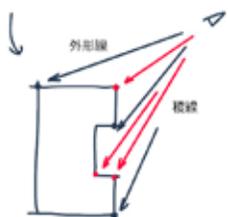
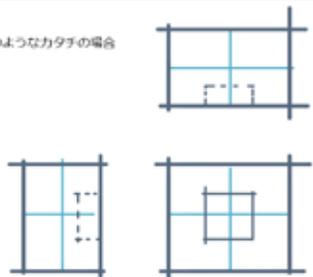


展開が容易

等角投影法で線を引くのは分かった。何を描く？

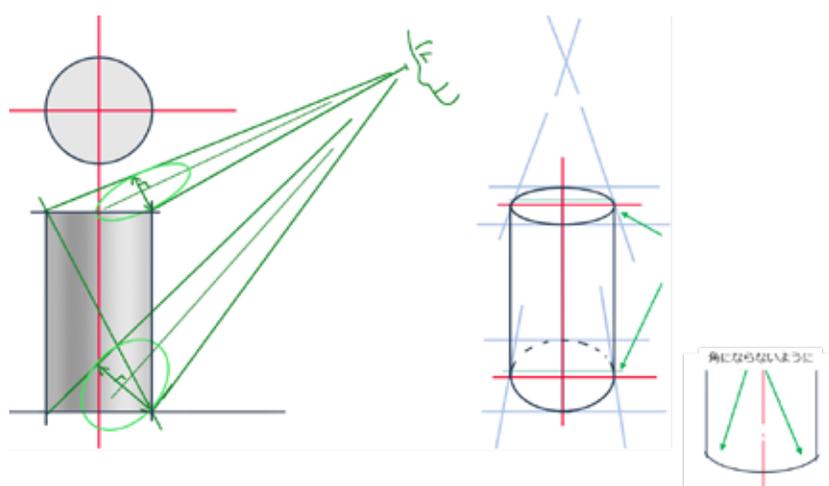
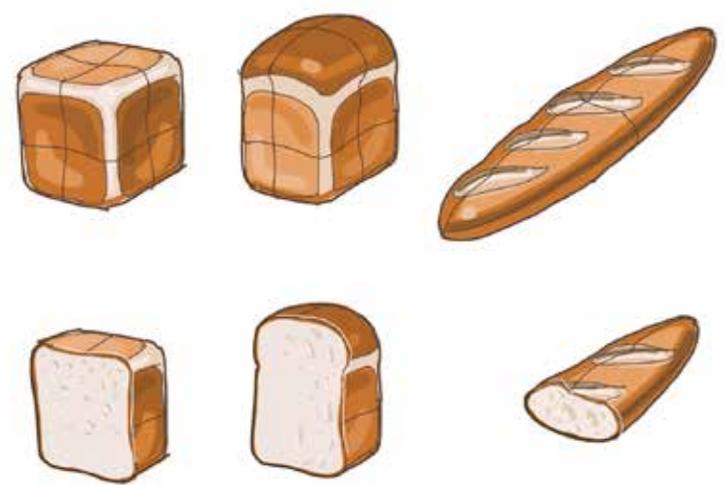
線を引くのは三種類

このようなカタチの場合



断面線
等高線
コンターライン

稜線がはっきりしない
ときにも使える



角にならないように

