



山崎 貞弘



設計演習 I

課題
CAD/CGによる建築の
設計・製図

3年1組

担当=
松岡 辰郎

山崎 貞弘

ライブラリー・再考

CADを使用して建築設計製図Ⅲの第1課題「ライブラリー」の手直しを行いました。CADには、3次元データから即座にパースが得られるという特長があります。その特長を生かし、設計した空間をさまざまな視点から「体験」しながら、最終的に思った通りの空間に仕上げることが目標としました。外構の表現などプレゼンテーションの面で手を加えるべきポイントがありますが、当初の目標は達成されたと思います。

指導=松岡 辰郎

基本検討の段階から自分の作品

の内外を「歩き回る」事のできる手段として、CADやCGは魅力的なツールであるといえる。特に最近では単なる図面の清書のための道具としてではなく、試行錯誤段階での意志決定の手段としても定着しつつある。

このコースでは、全員がCADやCGという手段を用い、過去の設計製図における自己の作品を再考するというテーマで取り組むこととした。受講した学生の過去の作品を見ると、課題作成時間の大半が平面計画に当てられており、結果として断面計画や立面のデザイン、三次元的な空間の構成といった部分の訓練があまりなされていないことが分かる。そこで、「作品を三

次元化し、それを評価・修正して二次元にフィードバックするという方法を繰り返すことで、デザインを検討しイメージを具体化して行く」という観点からの指導を心がけた。

この作品は過去の課題である図書館を再考したものだが、初期の段階から建物の「売り」となるようなキーフレームを設定し、二次元と三次元の往復を繰り返すことで通路の吹き抜け部分や外観等を三次元的な視点を交えて再考することに成功している。慣れるまでは非常に面倒なこれら一連の作業を根気良く続ける事で、三次元的な視点でのデザインの検討の良い訓練にもなったと思っている。