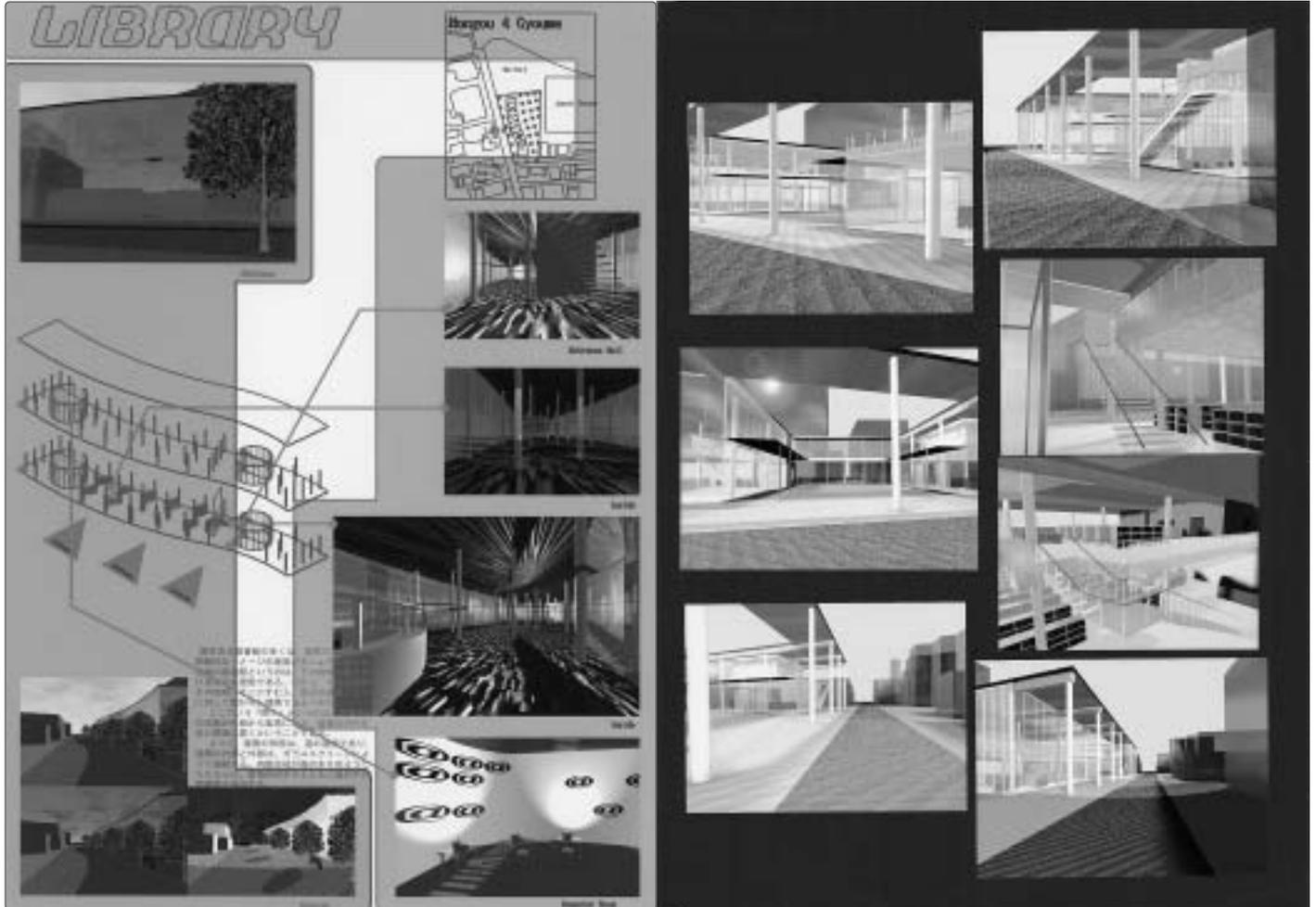


太田 裕司

川井 直樹



【1組】

太田 裕司

今回は、過去に設計した図書館をCADを使って三次元データ化し、それを3Dの視点で見ながら考え直しました。三次元データの中で設計を進めることで、建築のボリュームを人の視点で把握することができ、それを配置計画や断面計画に生かすことができました。また、CGを利用することにより、材料の質感や照明計画なども容易にシミュレートすることができ、今までより一歩すすんだところまで考えることができました。

川井 直樹

この作品は過去の課題である図

書館を再考したものです。作品に対しては、まず基礎的な操作を覚えるのに苦労しました。画面上での作業は限られた時間内でできる限りの試行錯誤を繰り返して、納得のいく形を見つけることができました。再考は、案自体に大きな変更はしませんでした。外観と内観のボリュームやデザインに対しては3次元視点からの検討・改良を試みました。

指導=松岡 辰郎

ワープロがそうであったように、CADやCGが「表現と清書の道具」として認知されていた時代は既に過去のものとなった。特に近年の劇的とも言える

ハードとソフトの進化は、デザインプロセスにおける「評価・分析および意思決定の道具」としての役割を果たすのに十分な環境を私たちに提供している。このコースでは、受講者のほぼ全員が初めてCADやCGに触れるという事情もあり、授業は本意ではないソフト操作の練習から始めざるを得なかったが、結果的には短期間に集中することでソフトの習得期間を短くすることとなった。

課題は過去の作品の一つを選び出し、前半に練習を兼ねたデータ化を行い、「自分の提案したイメージやコンセプトがデザインに反映されているか」等を、仮想空間内を歩き回って客観的に見ることで分析・評価し、問題

点を抽出した上で、後半にその問題を解決するための再考を行うという手順をとった。

太田君は再考の中でライブラリの内部空間を曖昧に分割する柱の配置を3次元視点から検討し、その結果を建築全体に反映させた。川井君は敷地前面道路から中庭へ抜ける連続的な視点移動の中からボリューム構成の検討を行っている。両作品とも時間的な問題からもう一段踏み込めないままに終わっているのが残念だが、平・立・断面という既存の図面を中心とした設計システムとは異なる手段は、自身の持つイメージやコンセプトをより具体的な形にしていける訓練となったのではないかとと思う。

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

3年2組

担当：
柳田 武