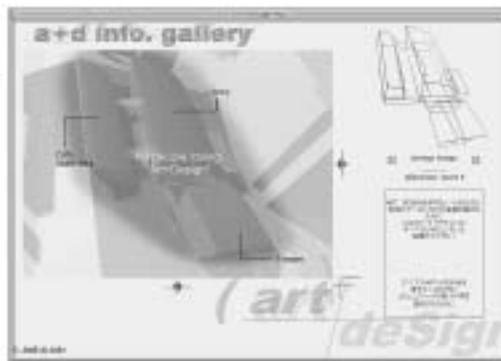


石崎 林太郎



設計演習Ⅱ

課題  
CAD/CGによる建築空間  
のスタディ

4年

担当：  
柳田 武  
松岡 辰郎

石崎 林太郎

3DCADによる建築デザインと、インターネットウェブによるプレゼンテーション。コンピュータによる建築デザインは今やあたりまえになっている。今回は、そのデザインプロセスと、コンピュータネットワークによる建築のプレゼンテーションを有機的に結びつけ、トータルな建築デザインを完成させて

いくことを目指す。

指導=柳田 武

CAD/CGを利用して設計を進めるということは、途中の段階でも、また、最終的にフィックスされた設計情報としても、もともとデジタル形式のデータとして持っているわけで、このコースでも、最終提出において、それを活かした表現形式として、HTML形式での提出を求めている。今年度の受講者全員の作品も、ホームページ形式でWeb上においてあるが、昨年度の建築学会大会(九州)において、情報システム技術部門が主催した「デジタルツールが拓く今後の設計教育」と題する研

究懇談会の資料として作成した、CD-ROMにも収録されている。このCD-ROMには、CAD教育に力を入れている10大学のCAD/CGによる設計作品が収録されているので、本学の設計演習の作品とあわせて、他大学の作品も是非参考にしてほしい。

(建築学科のサーバー上の、¥¥Arch¥adg2¥Cad-cd¥Index.htmで同じものが見られます)

指導=松岡 辰郎

模型でデザインをしていく場合、よほど実寸に近いものでない限り、視点は遙か上空に存在する。だから設計者は神の視線

で建築を見下ろし、神の手で柱を置いたり壁を動かしたりしているのだ。しかし、石崎君はCGが作り出す仮想空間の中に、人間の視点の高さで立ち、吹き抜けを見上げ、階段を上り下りし、目の前にいろいろな家具を配置しながらインテリアを考えた。空間がどんなテクスチャーで囲まれているか、どんな照明で照らされているか、などということはその空間に入ってみなければ分からない。「人間味がない」と批判されがちなデジタルツールが、「人間味があるのに」神様ぶって空に浮かんでいる建築家の足をつかんで地上に引きずりおろしている姿を想像すると、ちょっと愉快な気分になる。