

設計製図の心得 (松本)

1. 行動に出よ

- (1) 手と足を動かせ
- (2) いつも考えろ
- (3) 先人の知恵に学べ
 - ・本をよく読み、よく見よ
 - ・講演会を聞け
 - ・建築を見よ
- (4) 建築家のファンになれ
- (5) 旅に出よ
- (6) 今を元気に

2. 製図室でやれ

- (1) きれいに使え
- (2) 人とぶつかり合え
- (3) 友人関係、人間関係を学べ
- (4) 自身の人格を育てよ

3. 設計の技術を学べ

- (1) 図面は解りやすく
 - ・図面の書き方の基本を学べ
 - ・表示方法をルールは守れ
 - ・原点を考えることから始める

4. 良いデザインを心がけよ

- (1) 自分の意図を正確に伝えよ
 - ・見せ場を計画せよ
 - ・案の変更を恐れるな
 - ・発想をとことん成熟させよ
 - ・本質をつかめ

5. 独創的であれ

- (1) 常識を打ち破れ
- (2) 青春をいつまでも生きろ
- (3) 夢を忘れるな
- (4) こうと思ったらあきらめずに執念深くいけ
- (5) いつも挑戦する心を持って事にあたれ
- (6) 難しいことには、難しいからこそ立ち向かえ

6. 表現を美しく

- (1) 常にセンスを磨け
 - ・絵を書け
 - ・デッサンを学べ
 - ・良い作品を見よ

7. 期限を守れ

8. 発表は自信を持って

- (1) 積極的に発表して自分の意見を述べよ
- (2) よい子ぶらずに自分の作品を人の批判にさらせ

図面作成法

1. 案内図

- 周辺環境を示す
- 交通機関を明示する
- ランドマークとなる施設等を入れる
- 敷地を分かりやすく描く
- 北を上を描く

2. 配置図

- 建物は屋根伏せを描く(1階平面図を描くこともあり)
- 隣接道路を描き、入口を示す
- 隣接敷地、建物を入れる
- 外構や造園を入れる
- 道路より建物にいたる動線が分かるように描く

3. 平面図

- 人間の目の高さで建物を切った水平断面図とする
- 家具や仕上げを記入する
- 室名記入する
- 寸法は、柱や壁の基準線をもとに記入する(ただし、むやみにやたらに入れない)
- 方位、縮尺を記入する

4. 立面図

- 立体的に雰囲気伝えるものである
- 陰影、樹木、人等を書き込む
- G. L. を明確に記入する

5. 断面図

- 建物を垂直に切った時の切り口である
- 空間のイメージを伝えるものである
- 断面展開図として展開図を書き入れる
- 人、家具、樹木等の典型を記入する
- 空間として最も表現したい部分を断面図とする
- 平面図の縦方向、横方向の2面を作成する

6. 透視図

- 最も建物の雰囲気を伝える部分を描く
- 視点の高さから描くのが基本である

7. コンセプト

- 設計の趣旨について説明しなければならない
- コンセプトチャートの的な図表をつけ、わかりやすくする必要がある