

(11) 地場製品の高付加価値化の開発研究 (抄録)

① CAD、CG等のデザイン支援機器の応用研究

企画・デザイン部 坂下 仁志
安田 直美

近年、製品開発におけるデザイン作業の高度化、効率化を図る機器としてCAD、CG等のコンピュータ支援のデザインシステムの積極的な導入・活用が進んでいることから、当所においても先端的なデザイン作業支援機器を導入し、その機能を生かした造形表現や各種のシュミレーションについて応用研究を進めていくとともに、それらの機器の開放を通して、地場産業の支援、デザイン機器の普及を図っていく。また、デザイン作業の重要な表現・コミュニケーション・評価手段である、各段階におけるプレゼンテーションでは、シルクスクリーン印刷の活用や製品試作的なモデリングが行われるが、こうした作業の支援機器、素材についてもあわせて活用研究を進めていく。

具体的には、

- ①かかわる領域が巨大化したデザインについて、模式的な作業概念図に整理するとともにデザインのワークプロセスをフロー図にまとめる等のデザインの専門分野、作業プロセス、作業内容とCAD、CGとの関係の整理。
- ②3次元CGシステムを用いて、ケーススタディとして「船体形状」の作成、シートカッティングマシンを用いて文字、横断・懸垂膜の作成等、当所の導入機器における、作図・作画等のプレゼンテーション機能の確認。
- ③シルクスクリーン印刷のための製版工程におけるCAD、CGの支援機能の確認。
- ④モデリング(スケールモデルの試作)機器の機能確認。

② インダストリアルデザインの導入と研究指導

—生理人類学的思考からのデザインプロセスの再構築—

企画・デザイン部 豊田 修身
兵頭 敬一郎

本研究では県内の地場産業における製品製造業に対して今後、デザインを導入する際の視点や理念の構築の一助となることを目的として、インダストリアルデザインの一般的なデザインプロセスの中で、ヒトへの最適化に焦点を当てて、そこに新しい評価軸となる、チェックや調査、あるいは試作等の作業プロセスを導入することによってデザインプロセスを新たに構築、提案することを

目指した。

デザインも、ものづくりも原点に立ち返って理念やプロセスを見直すことにより、真に人にやさしいものは何なのかが見えてくる。人類が手を使ってモノを作り始めた時、当然、自分で使うものを作ったであろうから、自分の手や足等の体に合わせながら形にしていっていったと考えられる。それを現代のものづくりの中に当てはめれば自