

これからのモノ作りを支援するデザイナーズマガジン

Product Design WORLD

● プロダクトデザインワールド

06

2 0 0 6

October

¥ 2,500

CGWORLD 別冊
— digital video



特集

01 Product Design NOW! 総力特集!

プロダクトデザインの現在

Part1 モノ作り業界の現状

Part2 最新ツールガイド

Part3 トップデザイナーに聞くワークフローとシステム

02 Device Design

よりスタイリッシュに進化するモバイルノートPC

増ページでじっくりわかる! [主要ツール×一流デザイナー]による最新デザインテクニック

| Rhinoceros | SolidWorks | Shade | Alies Studio | Pro/E | NX | Illustrator | ...more

●特別インタビュー 喜多 俊之

プロダ

デザイン

Product Design NOW!

の現在

クト

PART. 1 Product Design NOW!

IT時代のモノ作り業界と
プロダクトデザイナーの仕事 …倉方雅行

PART. 2 New design tool guide

最先端のプロダクトデザインを目指すヒトのための
プロが愛用するCADツール最新バージョンガイド

- ・ ツール選びのための基礎知識
- ・ 最新ツールガイド

Rhinoceros/StudioTools/Shade/VectorWorks/DraftBoard
Thinkdesign/Solidworks/Autodesk/Pro/E/NX
CATIA/FRESDAM ほか

PART. 3 Work Flow & Systems

トップデザイナーのワークフローとシステム

…酒井俊彦/山中俊治

Column プロダクトデザイナーの七つ道具

音楽や映像、出版の世界はデジタル化が進んで久しい。

今や話題の映画やヒット曲も流行の雑誌もデジタルツールなしでは作れないといっても過言ではない。

一方、モノ作りの世界もデジタル化は進んでいるものの、状況はひと言では語れない。

何しろモノは机上の小物から家具、家電、乗り物にいたるまで多岐にわたり、

CDや雑誌のように最終成果物が1つの生産ラインに乗るようには収束しないからだ。

モノに応じて専門の金型業者や製造工場が無数に存在するこの世界では、

モノ作りの上流で用いられるデジタルツールも複数存在する。デザインの道具も1つではないのだ。

今回の特集は、そういった混沌としたプロダクトデザインの世界をわかりやすくまとめることをテーマに、
業界の現状、主力CADツールの紹介、トップデザイナーのモノ作りの手法などをお届けする。

現場の方も、これからプロダクトデザインを目指す人にもぜひ参考にしていきたい。

トップデザイナーのワークフローとシステム

ここでは第一線で活躍しているデザイナーお二人に、
実際のデザインの現場におけるワークフローと道具についてうかがった。



デジタル化の際でも、 自分のデザインのラインは 自分で解釈したい

サカイデザインアソシエーツ

酒井俊彦 ——— www.sakaidesign.com

Talk
ONE

□——デザインワークフロー

(1) コンセプトシート

(2) アイデアスケッチ+ラフモデル制作

(3) 3D CG検討

(4) プレゼンテーション

(5) モックアップ

(6) 製品化に向けての検討と修正の繰り返し

□——システム一覧

1) ソフトウェア

- ・Adobe Photoshop V7
- ・Adobe Illustrator V10
- ・図脳Century3D Ver5
- ・Carrara V3
- ・thinkiD

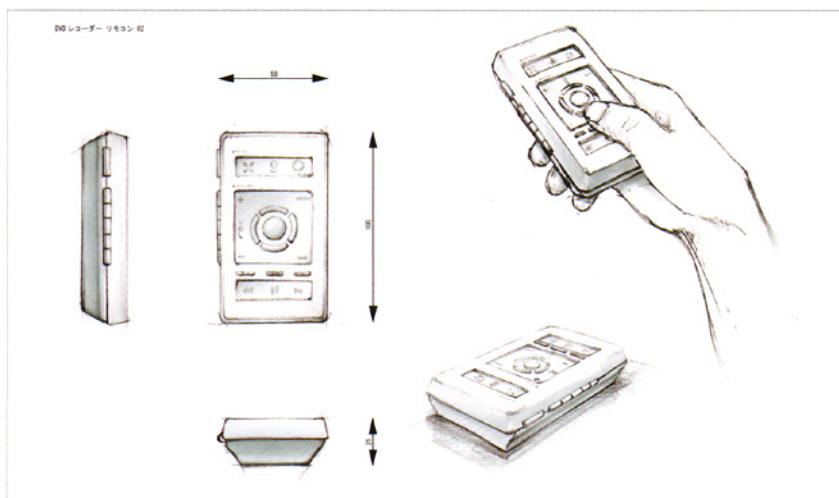
2) コンピュータ

- ・Windows XP×3台ノート
- ・Mac×1台
- ・液晶ディスプレイ15インチ×1台
- ・WACOM液晶ペンタブレット (DTI520) ×1台

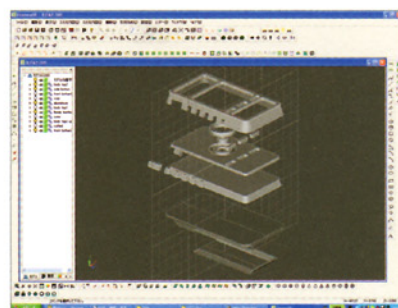
3) 周辺機器

- ・HP Designjet 110
- ・HP Officejet 7410





酒井氏のデザインの流れ。デザイン例は今号の表紙イメージとなったDVDレコーダーのリモコン部。まずスケッチを手描きし、図脳Century3Dでモデリングおよび図面を出力。プレゼンテーションの際には数パターンのデザインを用意する



図脳Century3Dでディテールを追い込む

——酒井さんの通常のデザインのワークフローを教えてください。

まずコンセプトシートをまとめて、全体像を把握します。次にアイデアスケッチですが、スチレンモックや簡単な機構モデルなどのラフモデルも作ることが多いです。その後、図脳Century3Dを用いてモデリング。図面化も同ソフトで行ないます。プレゼンテーションはCarraraでレンダリングした画像をPowerPointでコンセプトと一緒に編集して、プロジェクターに投影して行なう場合が多いです。ゴーサインが出れば試作モデルを作り、その後、製品化に向けての検討と修正を繰り返しながら詰めていきます。

——デザインにデジタルツールを導入したのはいつですか。

17年ほど前ですね。最初に入ったデザイン事務所です。1年くらい手描きも経験しました。MacDrawでデザインができると雑誌に載っていた頃に、僕のいたデザイン事務所では普通に2次元CADを使っていたから、早かった

と思います。当時、今はもうない「オーラCAD」という2次元CADを使っていて、バグは多かったけれど手で図面を描くよりは楽でしたね。DXFフォーマットがIllustratorにきれいに読み込めなかったので、プロッターでプリントアウトして、それにマーカーで色を載せたりしました。手描きレンダリングですね。

——現在のツールは図脳Century3Dですが、これを使われる理由は何ですか。

慣れているというのが大きいです。それから、ファイルが非常に強い。かなり細部にも掛かるので楽ですね。モデリングはポリゴンでも可能で、Rhincerosほどではないですけど3次元曲面も強いです。

——スケッチの段階でフィックスしたものを3Dデータ化するのですか。

デザインは3D化する段階でも随分変わります。とくにディテール。スケッチの段階ではディテールを詰めていない状態でクライアントにプレゼンテーションする場合がありますので、3D化する

時に全体のキャラクターは変えませんがディテールは随分変わります。その方が細かいものが見えやすいです。ディテールを詰めていく作業はCADで行なう方が好きです。

——モックアップも重視されていますよね。

そうですね。3D検討の前のモックアップは、形状確認というより持った時の感じとか大きさ感、指掛かりを確認します。

——モデリングの形状とモックアップは両方必要ですか。

パソコンの画面の中のものとは持ってませんから（笑）。モックアップをかなり作り込んで、それを製造に渡して作ってもらう方法もありますが、そうするとデザインの段階の最後の線を引くのが製造の人になりますよね。3次元スキャンをしても僕が引かない線になってしまう。そうすると違うんですよ。モックアップのラインは、デジタル化する際にも誰かの解釈が必要となります。解釈が生じるのであれば自分で解釈したいです。

——Photoshop、Illustratorもお使いですが、これらはスケッチ用ですか。

プレゼンテーションボードを作るのに、PowerPointも含めて使っています。それとレンダリング画像でハイライトが1本抜けている時など、何時間かけて再レンダリングしたりせずにPhotoshopで加工します。

——他のツールはどうですか。

thinkiDを大学での研究用に導入して、まだ使いこなせていません。来年あたり、めどが立ったら仕事に使おうと思っています。



酒井氏がデザインした製品の一例