

Title	コーディネーションツール「Fグリッド」の研究： 「リズムのパターン〈グラデーション〉」の接続方法 の類型とその表示
Author(s)	宮崎, いつみ; 佐々木, 俊介; 藤野, 友和
Citation	デザイン理論. 46 P.162-P.163
Issue Date	2005-05-30
Text Version	publisher
URL	<a href="http://hdl.handle.net/11094/53293">http://hdl.handle.net/11094/53293</a>
DOI	
rights	
Note	

***Osaka University Knowledge Archive : OUKA***

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>



は「変化」の要素とみなすことができる。

また「パターン」は、 $F_n$  グリッド上でさまざまに組み合わせることで、多様なバリエーションを得ることができるが、組み合わせる「パターン」両者（以下、「両者」）の数的な共通性や関連性から「統一」の強化が見込まれる。その一方で、そのような数的な共通性や関連性を持たせないようにし、相異させることには「変化」が見込まれる。

「パターン」を組み合わせる方法には、「パターン」を連続して位置付ける方法＝接続法（以下、「接続」）と、「パターン」を構成する項（以下、「因子」）の幅に、さらに「パターン」やその組み合わせを位置付ける方法＝入れ子法がある。

本研究においては、そのうちから「接続」を取り上げ「グラデーション」を対象にその適用法を、接続する「両者」間に生じる数的共通性・関連性に基づき（すなわち「統一の要素」の視点から）、「接続の種類」として整理した。

整理した適用法の類型を具体的に挙げると、1) 「両者」の漸変の方向が同一となるように構成する、2) 「両者」が同一の「パターン」となるように構成する、3) 「両者」に同一の「因子」が存在するように構成する、4) 「両者」の接合部の「因子」が同一となるように構成する、などである。

以上の「グラデーション」の「接続」における適用法の整理を踏まえ、アプリケーション（図4）の構築を試みた。本研究において構築した主な機能を以下に示す。

1. 「接続の種類」を階層的に構造化し、ツリー形式で表示（図5：左のフレーム）
2. （これまで記号表示しかなかった）「グラデーション」とその「接続」の「パターン」の図示（図5：右のフレーム）
3. 「グラデーション」とその「接続パター

ン」に関する情報の表示（図5：下のフレーム）

4. 表示した「パターン」図を、他のアプリケーション（Adobe Illustrator）に取り込める形式で出力

これらの機能を構築したことにより、「パターン」の選定が、直観的かつ迅速に行えるようになった。また、「グラデーション」とその「接続」の描画とその加工が迅速に行えるようになった。

## 註

- 1) 佐々木・甲斐, 改良型ペンタグラム・グリッドとフィボナッチ数列に基づくグリッドの提案—プロポーシヨンのリズムによるコーディネーション・ツールの研究, デザイン学研究, Vol. 46, No. 1, 1999

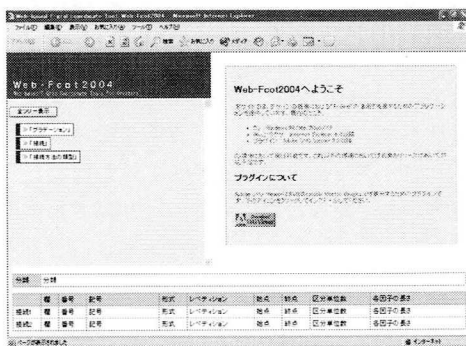


図4. アプリケーション Web-Foot 初期画面

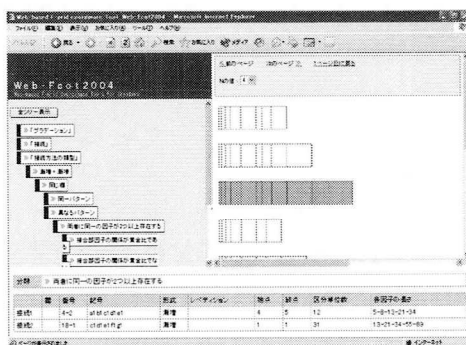


図5. アプリケーション Web-Foot 動作画面の例