

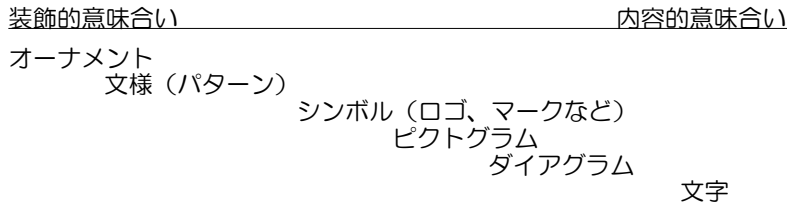
Pattern ~ Pictogram

2004 Autumn

箕原辰夫

■意味の度合いによる分類

形については、次のように装飾を表すものと、その形によって意味を表すものと分類される。



■写実から装飾へ

デッサンなどで、その形を写実的に観察し、それを写し描いた後は、その内容から以下に作品を構成するかに
なっていく。このとき、選び取られた造形をどのように利用するかは2つの方向性があるように思われる。

- ・美術作品として、自分の作品として昇華させる
- ・装飾として、再利用可能な部品として使えるようにする

デザインは、主に装飾として、再利用可能にすることを目的とするのかも知れない。もちろん、そこには意匠と
いうものがあり、意匠権などもあるのであるが、それを多くの人々が日用のものとしても使う、身の回りのもの
に装飾として、反映されることは、一つのデザイナーの歓びに通じるものがある。

日本美術は、その歴史から見て、美術作品も装飾の用途のために使われてきた

→襖絵、屏風絵など

西洋でも、19世紀以降顕著に、ポスター、本の装丁・挿し絵などに、美術作品が使われてきた

→ウィリアム・モリス、ミュシャなど

美術作品とは、別に古来から、文様や装飾が、いろいろな対象に施されてきた

→建築、織物、陶芸など

逆に、大衆によって消費されてしまうデザインもある。新しいデザインが流行し、そのデザインをいろいろな製
品・商品に用いるが、最終的には、陳腐なものとして化して、使われなくなる。ただ、この消費も再生が起こること
があり、誰も使わなくなった時点で、再度新たなデザイン（古い世代には懐古的な部分も入るが、若い世代には
まったく新しいデザインとして受け取られる）として復活する。

例：1950年代に流行った非常に底の厚いブーツのデザインなど

■オーナメント、文様（文様事典より）

★歴史

古代エジプト、メソポタミアの文様、クレタ島・ミケーネ、ポンペイなど

ササン朝ペルシャでの文様の隆盛

→その後イスラム文化圏に浸透

→イタリア、フランス北部

→クチャ、中国の唐、日本へ（正倉院などに残る）

ヨーロッパでは、その後ロマネスク、ルネサンス、バロック、ロココ、新古典主義で様々な文様のバリエーショ
ンが生み出された、その後、アールヌーヴォー、アールデコ、ハウハウスでも生み出されている。

★文様に表される図形の対象（西洋）

幾何学文様

渦巻、ギローシュ（組紐文）、メアンダー（雷文）、アラベスク、連珠、チェッカー（市松文様）

植物文様

アカンサス、ロータス、ロゼット、シュロ（なつめやし）、パルメット、月桂樹、ザクロ、葡萄、百合、薔薇、ミルフルール（千花模様）、ペイズリー

動物文様

獅子（ライオン）、羊、山羊、鹿、馬、牛、ウサギ、犬、豹、トラ、象、猿、魚、イルカ、タコ、鷲、クジャク、鶏、きじ、つばめ

幻想動物文様

龍（ドラゴン）、ペガサス、ヒッポカンポス、ユニコーン、グリフィン、スフィンクス、キマイラ、ケルベロス、メドゥサ、ケンタウロス、ミノタウロス、セイレーン、ハルピュイア、霊鳥、フェニックス、人魚、トリトン

器物文様

壺と植物、壺と鳥、花壺、花瓶と草花、フェストゥーン（花綱）、コルヌコピア（豊饒の角）、トロフィー、キャンデラブラム（燭台）、仮面、グロテスク（人工洞窟）、エッグ&ダーツ、カルトゥーシュ（装飾枠）、フォイル（葉文様／花卉文様）、帆立貝／ロカイユ（貝殻状）

日本では、その後平安時代には公家好みの文様、鎌倉時代には武家社会の文様と発達する。また身分や年齢などによって、有職文様が定められた。室町は茶道によるもの、桃山時代は豪商や名将によるはっきりした文様がでてくる。しかし、江戸時代には、庶民文化の文様が開花し、特に歌舞伎の文様と、それぞれの役者による紋が流行した。

★文様に表される図形の対象（日本）

割付文様

青海波（せいがいは）、立涌（たてわく）、七宝（しっぽう）、分銅繫ぎ、網目、亀甲（きっこう）、籠目（かごめ）、三崩し、檜垣（ひがき、網代／あじろ）、紗綾形（り崩し）、蜀江（しよくこう）、工字繫ぎ、鋸歯（きょし）、菱、松皮菱、鱗、石畳、麻の葉、点、縞、格子

文様の変形

繫ぎ、子持ち、よろけ、捻じ、破れ、崩し、流し・流れ、尽くし、散らし

役者文様

三枘文、三枘格子、半四郎鹿子、芝翫（しかん）縞、小六染、観世水、三津五郎縞、六弥太格子、市松模様、亀蔵小紋、菊五郎公使、高麗屋格子、市村格子、その他

悟り絵

鎌輪ぬ（構わぬ）、斧琴菊（良きこと聞く）

植物文様

松、竹・笹、梅、桜、藤、柳、つばき、早蕨（さわらび）、桐、鉄線花、百合、牡丹、蓮、沢瀉（おもだか）、杜若（かきつばた）、桃、石榴（さくら）、三多文（仏手柑・桃・石榴）、瓜、秋草（萩・撫子・藤袴・女郎花・桔梗・葛）、菊、楓（紅葉）、鳶（つた）、宝相華（ほうそうげ）、唐花、唐草

動物文様

鶴、亀、蓬莱山、鳳凰、迦陵頻伽（かりょうびんが）、鴛鴦（おしどり）、千鳥、雁、雀、鸚鵡、鶺鴒（せきれい）、鷺（さぎ）、燕（つばめ）

鹿、獅子、龍、麒麟、虎、兎、栗鼠（りす）、猿、蝶、蜻蛉（とんぼ）、貝、魚、鯉

自然文様

太陽、星、月、雲、霞、雷・稲妻、雪、流水、波、山水

器物文様

御所車、車、片輪車（かたわぐるま）、車輪、花車、水車（槌車）、矢車、几帳、御簾（みす）、屏風、衝立、熨斗（のし）、結び文、貝桶（かいおけ）、宝尽くし、色紙・短冊、巻絹、紙、扇、団扇（うちわ）、舟、網干（あぼし）、蛇籠（じゃかご）、笠、傘、垣文、矢、楽器、琴柱（ことじ）、鳥兜（とりかぶと）、瓢箪（ひょうたん）、輪宝、金剛杵（こんごうしよ）、銭形、雲版、鎌、算木文、葺手（あしで）絵

アイヌ・琉球文様

■ロゴ・ピクトグラム

マーク、シンボル

記号それ自体には、意味が含まれていない、装飾的な意味合いしかない
しかし、その記号対象が指示されることに意味がでてくる。

ソシユールは、記号表現をシーニュ、記号対象をシニファンと分けて区別した→記号論の始まり

ロゴ・紋

会社、個人などを特定するためのもの

家の場合は、家紋と呼ばれる

ピクトグラム

特定の意味を表すためにデザインされた記号、マーク

意味を連想させるための表現が応用されている

標準案内用図記号も整備されつつある

■形の繰返しによるパターン（デジタルイメージクリエーション）

・シンメトリー

・幾何学的なシンメトリーによるパターン

・空間充填とタイリング、格子

★実習

→実際に1本の線からタイリングを実習してみる

2002年の秋学期の補充教材から

■参考文献

ヨーロッパの文様事典、視覚デザイン研究所

日本・中国の文様事典、視覚デザイン研究所

世界文様辞典、西上ハルオ、創元社

世界のサインとマーク、世界文化社

マークの形と発想、林由男、グラフィック社

デジタルイメージクリエーション（デザイン編CG）、CG-ARTS協会

■選択ツール残り

グループ選択ツール

→複合パス（パスファインダで結合されたもので分割・拡張されていないもの）やグループ化されたオブジェクトのうち1つのオブジェクトを選択するとき使用する。

なげなわ選択ツール

→任意のエリアを示す投げ縄を描いて、選択する。ダイレクト選択（頂点など）とオブジェクト選択用がある。Shiftキーを押しながらだと、追加選択。Optionキーを押しながらだと、該当範囲を選択から削除する。

自動選択ツール

→アピアランス（塗りの色やグラデーションなどが同じ）オブジェクトを自動的に選択してくれるのでしよう。ShiftキーとOptionキーはなげなわ選択ツールと同じように使えるはず。

■グラデーションメッシュ

グラデーションメッシュツールでメッシュを作成する

→オブジェクトの内部で、クリックするとメッシュラインとメッシュポイントが作成される

→Optionキーを押しながらメッシュツールでメッシュポイントをクリックすると削除される

作成したメッシュポイントは、ダイレクト選択ツールで個別に選択できる。

→方向線や、色を変えることができる

メニューで作成する

→オブジェクトメニューの「グラデーションメッシュを作成」で作成する

ダイアログでメッシュラインの本数を指定したり、ハイライト、種類（フラット・中心方向・エッジ方向）を変えることができる。

別のオブジェクトにグラデーションメッシュを施し、それをマスクするという方法も良く使われる。

■パターンの登録

パターンとして、使用するアートワークを選択し、以下のいずれかの方法で登録できる。

- スウォッチパレットの中にドラッグ&ドロップをする
- 編集メニューの「パターン設定」を選ぶ

一部だけをパターンとして登録する場合は、塗り・線とも、「なし」とされている長方形を作成し、オブジェクトの登録したい部分上に移動し、最背面に移動する（オブジェクトメニュー→アレンジ→最背面）。その上で、すべてのオブジェクトを選択し、パターン設定する。（なお、このときは、最背面に移動した長方形がオブジェクトの一部から、どこかはみだしてないといけないかもしれない）。

パターン設定するときには、別のパターンが入ったオブジェクトや、グラデーション、ブレンド、ブラシ、グラデーションメッシュ、ビットマップ画像などが含まれたオブジェクトは、パターン登録することができない。

幾何学的なパターンや、不規則なパターンも登録することができる。やりかたは、ヘルプの「パターン」あたりを参照されたい。

■ブラシの登録

登録されたパターンを利用して、パターンブラシを設定することができる。

複数のオブジェクト選択して、散布ブラシを設定することができる。

カリグラフィブラシは、単にダイアログ上で登録することができる。

ブラシの登録に関して、もっともっと興味ありありの方は、ヘルプの「ブラシ」あたりまで。

■シンボル

複数のオブジェクト選択して、シンボルを設定することができる。もちろん、ツールをダブルクリックで各種のオプションを変更させることができる（スプレーの大きさとか）。

シンボル関係のツールが以下のようにそろっている。もう一体何者？って感じ。

シンボルスプレー	うねうねとシンボルが出てくるー、怖いよー。ひーん。
シンボルシフト	描かれたシンボルが移動するよー (Shiftで前面に、Shift+Optionで背面に)
シンボルスクランチ	描かれたシンボル間の距離が縮まる (Optionで離れる)
シンボルリサイズ	一部大きくできる (Optionで小さく、Shiftを押すと一定の比率で)
シンボルスピン	ベクトルがでてきて、ドラッグすると回るのさ
シンボルスティン	彩色の彩度を減らす (Optionで増やす)
シンボルスクリーン	透明部分の拡大らしい (Optionで減らすらしい) よくわからん
シンボルススタイル	シンボルに選択されているスタイルを適用する (Optionで適用量を減らすらしい) 意味あんのかー！？

スプレー以外に、シンボルを配置するには、フローティングパレット下の、シンボルの配置ボタン (👉) で1つだけ配置できる。あるいは、パレットからドラッグアウトする。スプレーツールを使った後は、ちょっとだけ平和な気分になれる。

シンボルのリンクを解除ボタン (🔗) を使ってしまうと、パスファインダの分割・拡張みたいになり、個々のオブジェクトがグループ化されたものにする事ができる。

■シンボルへの登録

オブジェクトを選んでおいて、次のいずれかの操作を行なう。本当にやりたいのこれ？

- シンボルパレットへShiftキーを押しながらドラッグインする。
- シンボルパレット下の新規シンボルボタンを押す。

C. シンボルフローティングパレットの横のメニューから新規シンボルを選ぶ。

リンク解除ボタンなどを利用して、元のオブジェクトをいったん変更できるらしいよー。これ以上、いろいろ、やりたければ、マニュアル（ヘルプ）の「シンボル」系のページを読んでみてください。

■レイヤーを使う

レイヤーとは？

→透明なスライドを何枚も重ね合わせるようにしたものである。複数のレイヤーに分けて使うと、レイヤーごとに、オブジェクトやパスをグループに分け、統一的に管理することができる。また、レイヤーを操作することで、重なり具合を変えることができる。

レイヤーを使うことによって、何が良いのか？

→描かれたパスやオブジェクトをレイヤーに分けて管理することによって以下のようなことができる。

- ・背景や前面にある対象を、分けて描画することができる
- ・1つの作品に様々なバリエーションを持たせることができる

レイヤー・フローティングパレット

→Photoshopと扱い方が似せられて導入されている
→ウィンドウメニューの「レイヤ」を選ぶことによって表示させることができる
このフローティングパレットの右上のパレットメニューに、レイヤー関係の項目が用意されている
→レイヤーの中の各レイヤーをクリックで選択する。選択されているレイヤーに、新しく作られるパスやオブジェクトが追加されていく。

各レイヤーについて

→ダブルクリックでオプションを表示できる（レイヤーオプションの項を参照）
→目のマークで、表示・非表示を選択できる
→口の部分をクリックすることで、ロックをかけることができる（表示したまま変更したくないとき）
→右側の○をクリックやドラッグすることでアピアランスを選択したり、（レイヤー間を）移動させることができる
→○の更に右側をクリックすることで、レイヤーのオブジェクトを選択できる。ドラッグで移動
→横向き三角をクリックすると、アウトライン的になっており、サブレイヤーや、各オブジェクトを表示することができる。
→パレットの左下の方にある「クリッピングマスクを作成」ボタンで、選択されているオブジェクトをマスクにすることができる。

レイヤーの作り方

→パレットメニューから、「新規レイヤー」を選択する。あるいは、パレットの下の方にある「新規レイヤーを作成」のボタンを押す。
→レイヤーを階層化することもできて、「サブレイヤー」と呼ばれている。これも、メニューやボタンで用意されている。グループ化されたものも、サブレイヤー扱いになる。
→現在選択されているレイヤーを、パレットメニューの「…を複製」という項目を選ぶか、あるいは、選択されているレイヤーを「新規レイヤーを作成」ボタン上にドラッグすることによって、レイヤーを複製することができる。

レイヤーの削除の仕方

→削除ボタンにドラッグするか、パレットメニューの「…を削除」という項目を選ぶ。

レイヤーオプション

→オブジェクトを選択したときのカラーなどを変えることが可能
テンプレートにチェック→そのレイヤーがテンプレートになる（スキャナで取り込んだ下絵など）
配置画像の表示濃度→ラスタライズされたオブジェクトやビットマップ画像の場合
プレビュー→チェックを外すとアウトラインになる

プリント→チェックを外すと印刷されない

レイヤーに対する操作

選択したレイヤーをドラッグ

→重なるの順番を変えることができる

統合

→レイヤーをまとめたい場合は、次の3つの項目が用意されている。

選択したレイヤーを統合

すべてのレイヤーを統合

新規レイヤーに集める

※レイヤーを使い始めると、λ21の環境では、途端に「Web用に保存」などが効かなくなる場合がある。これは設定ミスで、直してもらったのだが、不完全に残っているマシンもあるかもしれない。そのような場合は、ビットマップ（ラスター）画像に出したいときは、「データの書き出し」を用いて、JPEG形式を選び、解像度を「スクリーン」に選ぶようにする。ベクトル画像であるSVGZ形式には、「別名で保存」などを使って書き出すようにする。

■参考資料

- ・ Adobe Illustrator 10 for Macintosh、Mycom Mook MacFan Special 20、毎日コミュニケーションズ
- ・ Illustratorの真髄を極める、雑誌MdN、2003年2月号

■課題

別途配付するミュシャの装飾資料集P39の図案から1つを選び、模写せよ。SVGZ形式のベクター画像に変換し、指定のフォルダ（public_html/designworks/）に保存し、Web上に公開せよ。なお、ファイル名は以下のような形にする。自分で見れるか、一度確認せよ。

ornament_名前.svgz

例：ornament_TakashiHattori.svgz

メールで担当者にURLを報告されたい。また、授業の感想なども併せて報告されたい。URLの報告は、次回の授業までとする。

宛先： minohara@sfc.keio.ac.jp

表題： designb-7