

## はじめに **コツさえわかれば、絵心がなくても大丈夫！**

仕事ができる人は、ホワイトボードを囲んでディスカッションを行うと、ある共通した行動を取ります。

その行動とは、ホワイトボードに**どンドン図や絵を描き込んでいく**こと。論理をつかさどる左脳に対し、図や絵は、感情や感覚をつかさどる右脳を使って捉えるものなので、右脳も左脳も使って考える人が、発想力豊かで仕事ができるのは、当然といえば当然です。

こう書くと、「じゃあ自分は、絵心がないからダメだ」とガツカリする方がいらっしやるかもしれません。しかし、ガツカリする必要はありません。画家やプロのイラストレーター、漫画家といった道を目指す人ならいざ知らず、企画書やホワイトボードに描く簡単なイラストを描くくらいのことなら、絵心がなくても、**コツさえつかめば十分**できるようになるからです。

まるで絵心がなかった私が言うのだから、間違いありません。お恥ずかしい話ですが、大学を卒業してリクルートに入社し、新入社員研修で求人広告のラフを描きなさいと言われて、退職願いを出そうと思ったくらい、絵心がなかったのです。そんな私が、仕事からデザイナーなどの絵を描く姿を横で見て、少しずつコツを覚えていきました。そして今や、娘の幼稚園で、「絵のうまいお父さん」で通っているのだから面白いもの——この本は、そうしたコツをご紹介しますものです。

☆

そもそも「絵心がない」とはどういうことなのでしょう。

多くの場合、苦手意識があつて、ふだん絵を描かないということでしょう。ふだん描かなければうまくできないのも当たり前です。「絵？ ああダメダメ！」となつて、まさに悪循環です。「**絵が下手**」というより、「**絵を描きたくない**」という方がほとんどではないでしょうか。

私自身、「絵を描く＝幼稚っぽい」と思うようになり、小学2年生の後半には、絵を描くことを敬遠するようになりました。立方体や直方体のような無機質な絵なら、うまく描けるのです。まさに、左脳型で生きていた、ということなのでしょう。きちんと勉強して、「論理的」「頭がいい」といわれる人によく見られるパターンです。

昔なら、それで十分、通用したのかもしれませんが。

事務などの作業を効率よく処理できる、論理的に筋道立てて物事を考えられる人間は、ずっと優秀とされてきました。しかし、現在では**自由に物事を考える創造性**が求められます。ちよつとした遊び心から、イメージを膨らませていく力が重要なのです。

誤解を恐れずに書かせていただくと、官僚や銀行員などの「お堅い」仕事が、創造的だとは思わないでしょう。「日本人は、緻密にキッチリ仕事をするのは得意だが、新しいビジネスモデルを考えると、新しい仕組みを考えるとといったことは苦手だ」とよくいわれます。もつと自由に、新しいビジネス・商品・マーケットを創造していかなくは、明るい未来はありません。「左脳＝論理的」

とは、直線的な思考ということ。**直線的な思考一辺倒では、通用しないことが多いのです。**「絵は幼稚っぽい」と感じるとすれば、それはそこに遊び心があるからだとは思いますが。気軽に絵を描いて考えるようになれば、発想も膨らむのではないでしょうか。

☆

さらに、絵が描けるようになれば、同じ図解であっても、説得力がまるで違ってきます。消費者や製品などの絵があれば、具体的なイメージから頭に入ってくるようになるからです。端的に言えば、理屈から入ったものは、肚でわかる、ということにはなりません。もちろん、イメージだけでは説得力がありませんが、テキストとチャートなどの図解で左脳に訴え、絵で右脳に訴えれば、はるかに高い説得力を獲得することができます。

もちろん、絵を描くのにも多大な時間を取られていたのでは本末転倒。簡単な絵を、○や□といった基本図形の組み合わせでサッと描けるようになるう、というのがこの本のテーマです。

**描くコツがわかれば、仕事はもっと成果が出るようになります。**

さらに、発想がもっと自由になります。そして、発想が自由になれば、仕事も、人生も、もっと楽しくなるはずですよ。そうした喜びを、一人でも多くの方に味わっていただけるようにと、心より願ってやみません。

中山真敬

基本図形の使い方で劇的に変わる！

図解力を10倍高める本 もくじ

はじめに

コツさえわかれば、絵心がなくても大丈夫！

3

## 1章

絵心があれば仕事はもっとうまくいく！

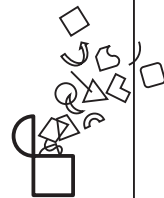
- 1 できる人ほど、絵&図解をよく使う 14
- 2 「絵」を使えば直感的にイメージできる 26
- 3 絵心で、仕事も人生も好転させよう 33



## 2章

# オフィスの「作図」テクニック これだけ！

- 1 オフィスで作図を行う基本操作 40
- 2 「作図力」を高めるオフィスのテクニック 52



## 3章

# 人物はこうすれば描き分けられる

「人生ゲームのピン」とオサラバしよう



- 1 老若男女の描き分け方 71  
男性・女性／大人・子ども／老人・赤ちゃん／老若男女の表情の描き分け
- 2 職業・属性の描き分け方 76  
ビジネスマン／駅員・運転手／新入社員・上司／ITマン・営業マン・銀行員／  
料理人・研究員・作業員／小学生・中学生・大学生／OL・キャリアウーマン

### 3 喜怒哀楽の描き分け方 84

笑った口／笑った目／嬉しい、楽しい顔／怒った顔／哀しい顔

### 4 状態の描き分け方 94

ひらめいた／しびい口／焦っている／夢中／顔面蒼白／恥ずかしい／えっー！  
 疑っている／眠い……／怪しい／びっくり／シヨック！／困った……／

不機嫌・詰問・権威／心配／集中・思案／安心

### 5 人物に動きを与えるには 100

歩く・走る／跳びはねる／プレゼンする／作業する／話をする

## 4章

# 仕事に身近なモノの描き方

いろいろなモノを描き分けよう！



### 1 会社（建物）の描き分け方 106

会社・家／ビル・マンション／大きいビル・小さいビル／お店・スーパー・量販店／  
 工場／大工場／倉庫

## 5章

# 生活に身近なモノの描き方

日々の生活で「観察眼」を養おう！



## 2 オフィス内にあるモノの描き方

112

テーブル／机・イス／ホワイトボード／ストレージ／コピー複合機／台車／  
コーヒーマーカー

## 3 机の上のビジネスツールの描き方

118

働く人の机／パソコン・ノートパソコン／パソコン周辺機器／  
えんぴつ・ペン・マジックペン／ハサミ／カッター／消しゴム／電卓／カレンダー／  
印鑑／スマホ・電話／時計／ノート・本／ファイルボックス・フォルダー・書類

## 1 家の中（場所）の描き方

128

リビング／キッチン／洗面所／ユニットバス／トイレ／風呂／玄関／寝室／  
書斎・子ども部屋

## 2 家の中のモノの描き方

140

白熱球・ボール球・LED／掃除機／アイロン／ドライヤー／扇風機／

## 6章

# 世の中にあるモノの描き方

「機能」を絵でどう表現するのか



### 3 飲み物・料理の描き方

149

エアコン／体重計／カメラ／ヘッドフォンステレオ／ソファ／本棚／  
調理用品（ヤカン・片手なべ・フライパン・両手なべ・中華なべ・電子レンジ……）  
グラス・ジヨッキ／ジュース・炭酸飲料・アイスコーヒー・アイステイラー／  
コーヒー・紅茶／ディナー／各種料理（肉料理・魚料理・卵料理・スープ……）

### 1 公共機関の描き分け方

160

学校／病院／銀行・郵便局／図書館／消防署／役所・銀行の窓口

### 2 公共の場・モノの描き方

166

公園／美術館・博物館／劇場／交通機関（マイカー、バス、電車）／  
駅・バス停／働く車（タクシー・救急車）

### 3 乗り物の描き分け方

176

車（セダン・ハッチバック・スポーツカー・ワゴン）／自転車・オートバイ／



飛行機／新幹線・リニアモーターカー／客船・貨物船／電気自動車

## 7章

# カタチのないモノの描き方

関係、時間、空間……を表現する方法



### 1 「サービス」の描き方 184

データ処理など／労務提供（接客・配送・カウンセリング……）／  
公共サービス（電気・水道・ガス）／通信

### 2 「関係」の描き方 190

取引関係／敵対関係／決裂／険悪／契約・受注／提携・コラボレーション

### 3 「時間」の描き方 196

現在・過去・未来／時間の経過／人類の進化／

時代（平安時代・戦国時代・江戸時代・明治・戦前・昭和）

### 4 「空間・場所」の描き方 204

屋内・屋外／都会／田舎・郊外／地球・日本・世界

## 8章

### 5 「天気・天候」の描き方

210

晴れ／くもり／雨・雪／雷／台風／地震／噴火／日差しの強さ

## 応用編／絵がうまくなるポイントは何か？

少し手の込んだ絵にチャレンジしよう!!



### 1 モノを立体的に描くコツ

218

りんご・みかん／球体／犬／猫／馬／牛／羊／桜並木／生け花／車／庭付き二戸建て

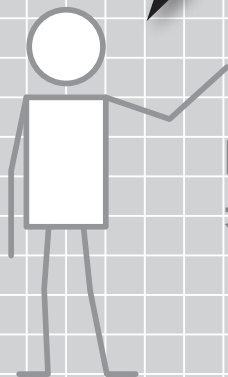
### 2 いろいろなものを描いてみよう

232

クリスマスツリー／東京スカイツリー／名刺交換／入社式／日本庭園

## 3章

人物は  
こうすれば  
描き分けられる

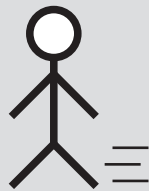


「人生ゲームのピン」と  
オサラバしよう

人物を描く基本は、「人生ゲームのピン」、あるいは頭の○と、身体・手足を線で示した「針金人間」です。これだけで、人物の絵だと誰もがわかるのだから、面白いものです。しかし、この基本からレベルアップして、さまざまなバリエーションの人物を描けるようにしようというのがこの3章のテーマです。

レベルアップといっても、難しい話ではありません。「プラスアルファ」で何か要素を描き加えるだけでいいのです。

例えば、「人生ゲームのピン」の頭の横に、短い線を3本加えると、何か気づいた様子を表すことができます。針金人間の足元に、やはり短い線を描き加えると、歩いている状態を表すことができます。



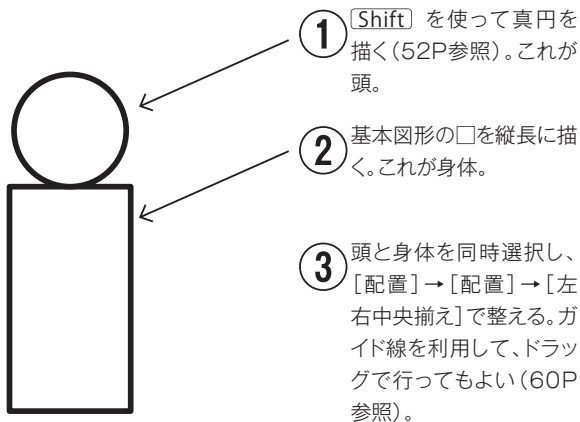
## 1

## 老若男女の描き分け方

人物のベースとなる「人生ゲームのピン」は、2つの要素、○と□から成り立っています。頭を表す○は、「Shift」を押しながらドラッグして、真円を描くのがコツ。胴体を表す□は、長方形なので特別なことは不要。頭よりも少し肩幅を広いくらいがちょうどよいバランスです。

最も重要なポイントは、身体の芯を通すために、頭の○と身体の長方形を中央にぴったり揃えること。2つのパーツを同時選択して、リボンの「配置」↓「配置」↓「左右中央揃え」を行います。1つ描き終えたら、あとは使い回し。コピーまたは複製しましょう。なお、せっかく揃えた頭と身体が分離しないよう、「グループ化」しておくことも忘れないように。

ベースは、○と□でつくる  
「人生ゲームのピン」



## 人物

人物はこうすれば描き分けられる

# こうすれば描き分けられる! 老若男女①

## 男性・女性

使用するパーツ



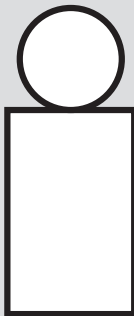
手順

- ①頭を[円]で描く→②男性の身体は[長方形]で。女性の体は[台形]で描く→③[左右中央揃え]で揃える

基本は男性の○+□。

スカートをイメージさせれば女性に見える

〈男性の場合〉



男性を強調する場合は逆台形でもよい

これが基本形。性別を問わない場合も含め、「人生ゲームのピン」で十分とわかる。色が使える場合は、男性を青、女性をピンクで塗りつぶす手もある。

〈女性の場合〉



女性の胴体は三角でも表現できる

女性を特に意識させたい場合は、「スカート」でその特徴を表せばいい。胴体を三角形で描き、頭を重ねて描いてもいい。

## こうすれば描き分けられる! 老若男女②

# 大人・子ども

### 使用するパーツ



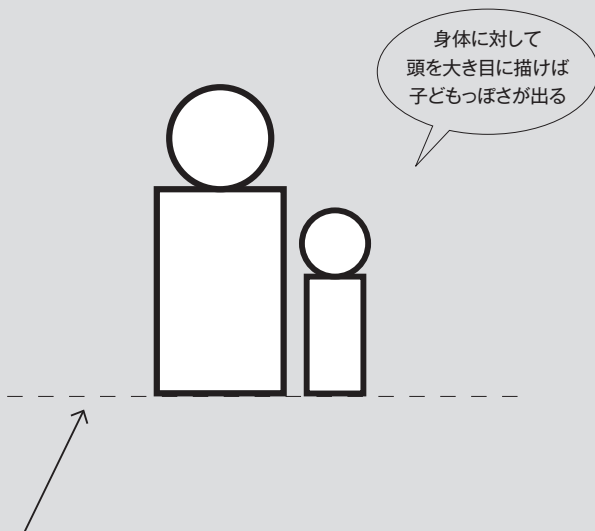
### 手順

- ①大人を描く→②子どもを小さく描く→③  
身体をそれぞれ[グループ化]する→④[下  
揃え]で揃える

○のバランスを大きくすれば子どもっぽさが表現できる

#### ここがポイント!

- ①大人と一緒に描く場合はひと回り小さくすれば、それだけで子どもとわかる。
- ②子どもっぽさを表すコツは頭と身体のバランス。頭をやや大きめに描くといい。



大人と子どもが同時に登場する場合は、  
大きさを変えて人物を並べればいい。  
並んでいることを表すには、人物の下の  
ラインを揃えるのがポイント。

# こうすれば描き分けられる! 老若男女③

## 老人・赤ちゃん

使用するパーツ



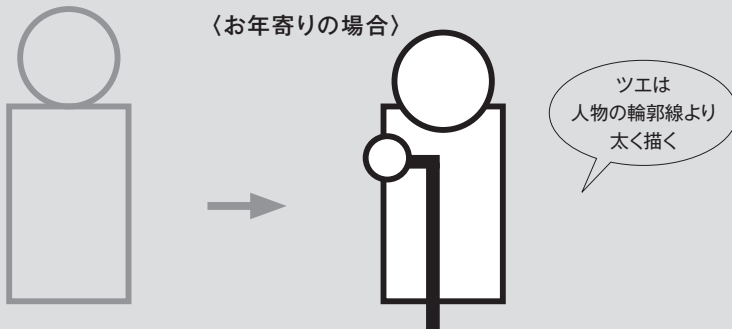
手順

- ①体を[長方形]で描く→②頭を[円]で身体に重ねるように描く→③属性のツエを[L字]で描き加える

### 老人の特徴は「ツエ」で表すと手っ取り早い

ここがポイント!

- ①手を○、ツエを「」で描くだけ。一番簡単な方法だ。
- ②コツは頭を少し身体に食い込ませること。腰が曲がっていることが表現できる。



### コツは○で「おくるみ」を表現すること!

ここがポイント!

- ①身体を楕円にすれば「おくるみ」に見える。
- ②回転させて、少し斜めにすれば、寝ている感じがでる。

〈赤ちゃんの場合〉





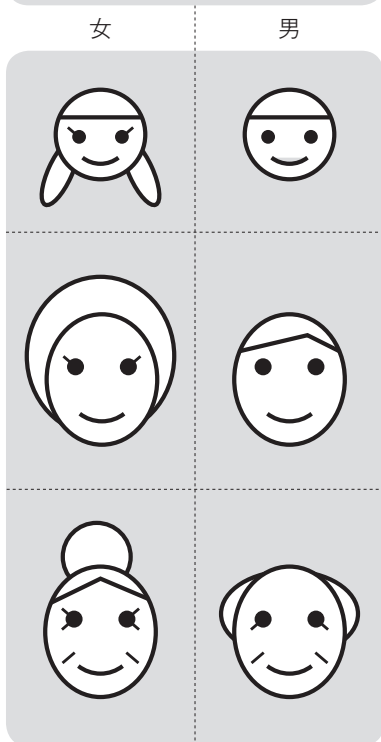
## 老若男女の表情を描き分けるには？

人物を描くには、①身体全体を描く方法、②顔・表情だけを描く方法の2通りがある。②の顔・表情だけを描く場合、老若男女をどうやって表せばよいのだろうか。

1つ目の答は、まつ毛やシワといったワンポイントを加えること。目から斜め線を1本ずつ引くだけで、女性らしさが出る。シワも頬に左右1本ずつ描き足せばいい。

もう1つの答は髪型。長い髪・豊かな髪を描けば女性らしさを表すことができる。

### 髪型での描き分け

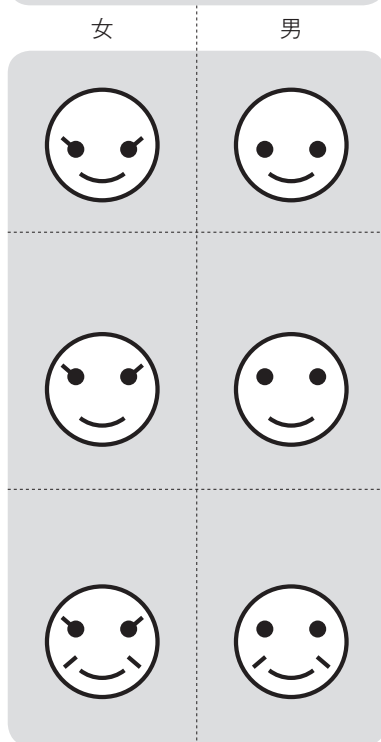


子

大人

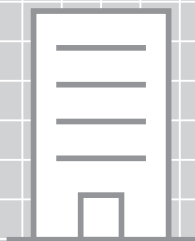
老人

### まつ毛、シワでの描き分け



## 4章

# 仕事に 身近なモノの 描き方



いろいろなモノを  
描き分けよう!

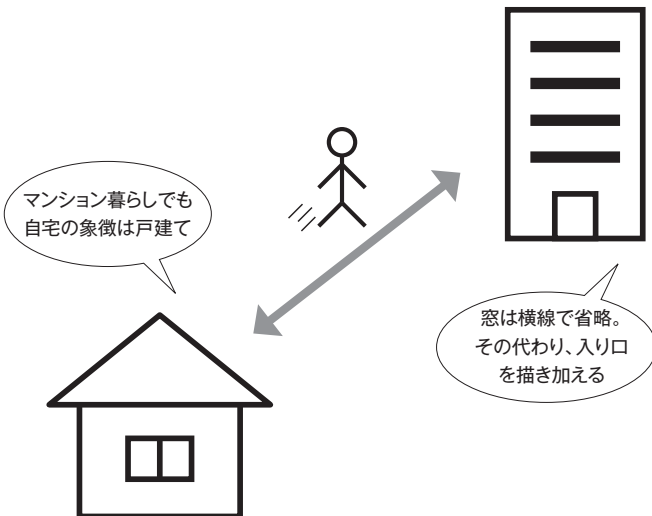
# 1

## 会社（建物）の描き分け方

下の図解は、自宅と会社を行き来する通勤を表したものです。一戸建てではなく、マンションに住んでいても「家」の象徴は三角形と四角形の組み合わせ。同様に、働いているのが倉庫や店舗であっても、ビルを描くと一番ぴんとききます。通勤が電車中心であっても、歩く姿で「行く」という動作を示せば十分なのです。

ビルを描くには、**縦長の長方形と、ズラリと並んだ窓を使えば、それなりに伝わります。**しかし、窓を1つずつ四角形で描き込むのは意外に大変です。太めの横線を何本か引いて、「手を抜く」ことを覚えると、時間短縮が可能。ただ、それだけでは何の絵かわかりにくくなるので、入り口の四角形を1階部分に描いて、ビルとわかる特徴を示してやるとよいでしょう。

### 自宅と会社はこう描き分ける



## ビルとマンション、どう描き分ける？

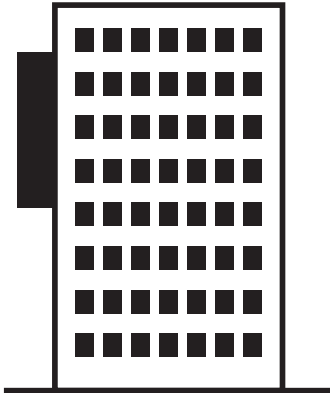
高層建築物というと、ビルだけでなくマンションもある。タワーマンションが林立する昨今、ビル以上に高いマンションも少なくない。しかし、外観だけでマンションとビルの違いは誰もがわかるのは、なぜなのだろうか。

そのカギは、窓の大きさ（サッシ）とバルコニーの存在。

まず、2枚で1組の窓をズラリと描き、これに重ねる形で帯状のバルコニーを描けばマンションの出来上がり。ビルは、プラスチックで、看板を加えるのも効果的な方法だ。

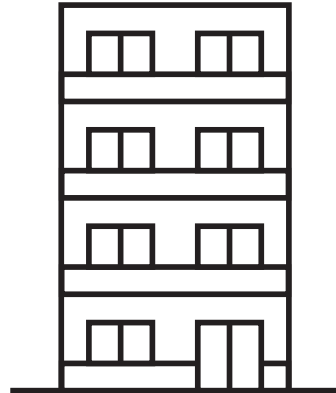
窓から描く。  
1階分を描いたら[複製]  
して積み上げる

ビル



ビルの窓は小さめで、ズラリと並べる。横に長方形で看板を書き込めば、さらにビルっぽくなる。

マンション



長方形を2つくっつけて[グループ化]。サッシの大きな窓を表す。その上に重ねる形でバルコニーを描き加える。

# 会社（建物）の描き分け方①

## 大きいビル・小さいビル

使用するパーツ



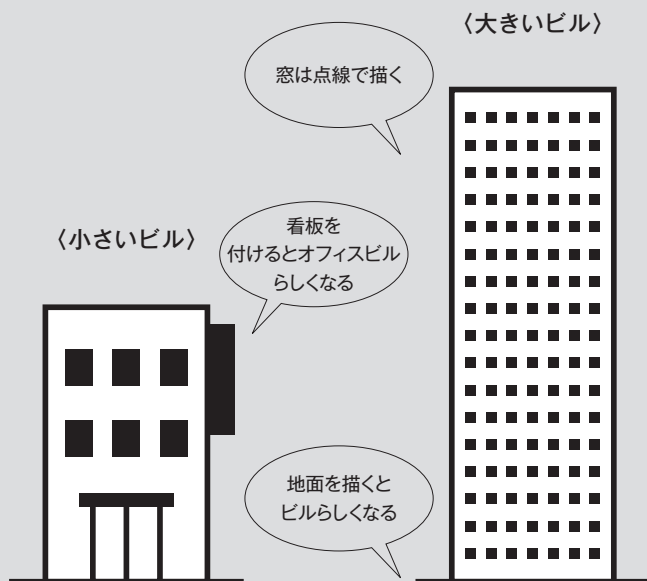
手順（小さいビル）

- ① 本体を[長方形]で描く→
- ② 窓を描く→
- ③ [複製] [グループ化]→
- ④ 窓と本体を[左右中央揃え]→
- ⑤ 入り口、看板、地面を描く

ビルの高さは、窓の数で表現するといいい!

ここがポイント!

- ① 窓の数が多いたときは[点線]で描く。
- ② 窓の数が少ないときは[長方形]で描き[グループ化]しておく。



窓を大きく描き、3~4階分程度、描き込む。入り口も相対的に大きくなる。

ビルの高さ=窓の数。四角で描くのは大変なので、点線を使って描くと効率がいい。

## 会社(建物)の描き分け方② お店・スーパー・量販店

使用するパーツ



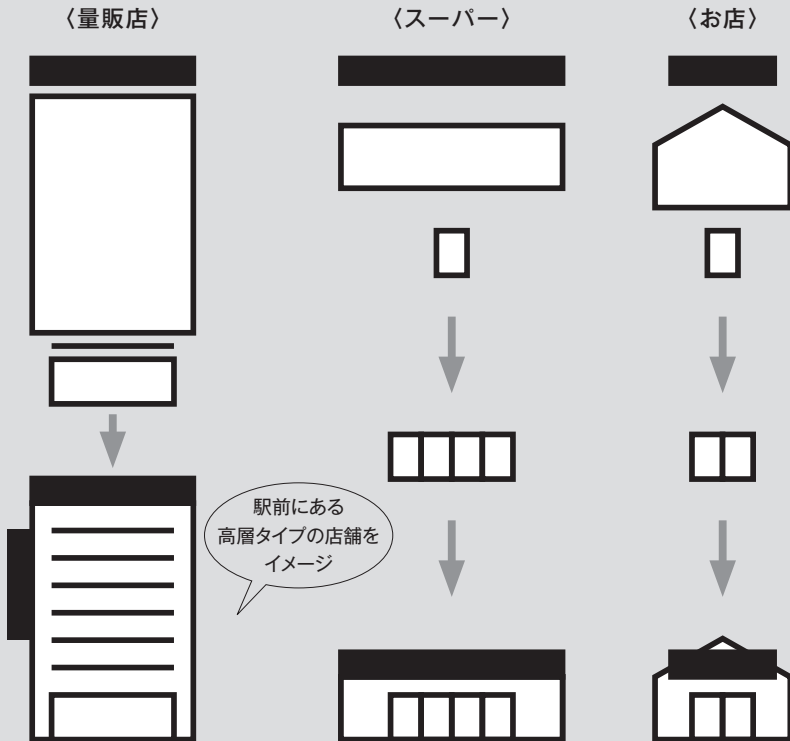
手順(スーパー)

- ① 本体と看板を[長方形]で描く→
- ② 窓を描く→
- ③ [複製][グループ化]→
- ④ 窓と本体を[左右中央揃え][下揃え]

### 三角屋根で小規模、低層の建物でお店を表そう

ここがポイント!

- ① 商業施設らしくするには看板を付けるといい。
- ② 看板には「○○商店」「スーパー○○」など文字を加えるとわかりやすくなる。



## 会社（建物）の描き分け方③

# 工場

使用するパーツ



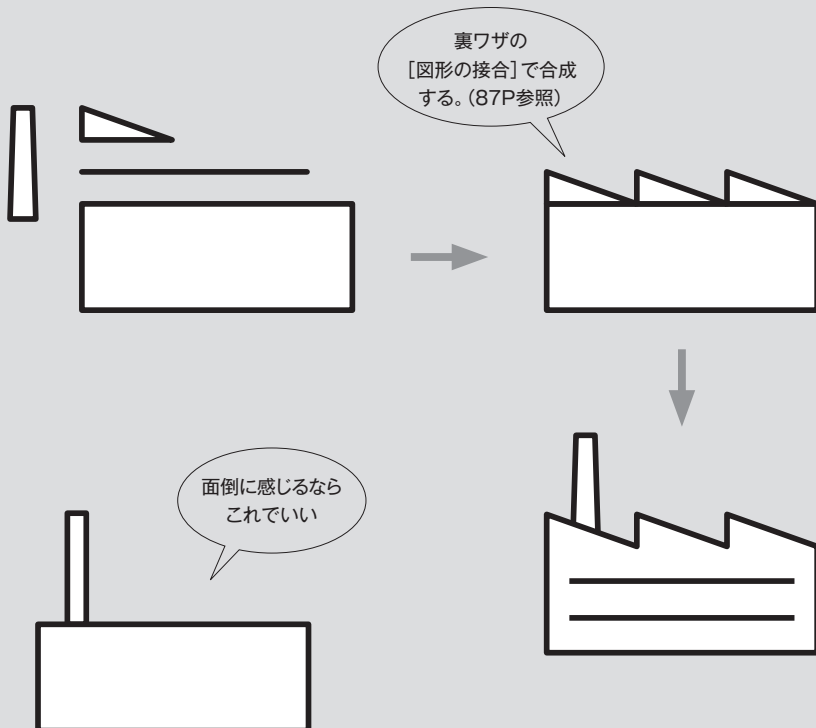
手順

- ①直角三角形を描く→②[複製]して屋根にする→③[長方形]で本体を描く→④本体と屋根を合成する→⑤煙突を描き加える

工場のシンボルは、やはり「煙突」!

ここがポイント!

- ①工場特有の三角の屋根は長方形と[図形の接合]で合成して描く。
- ②煙突があるだけでも工場と説明できる。



# 会社(建物)の描き分け方④ 大工場・倉庫

使用するパーツ



手順(倉庫)

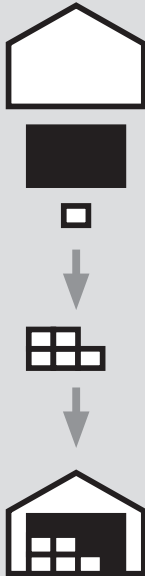
- ① [ホームベース]で本体を描く→②開口部と小さな荷物を描く→③荷物を[複製]→④ [グループ化]→⑤ガイドを頼りに揃える

工場の大きさは、煙突の数で表せばいい

ここがポイント!

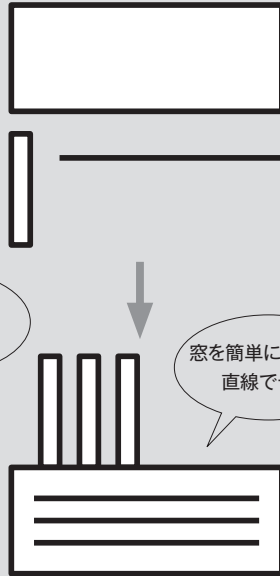
- ① 同じ図形を複数使う場合[複製]して[配置]したら[グループ化]しておく。
- ② [配置]をフルに活用するとキレイに簡単に揃えることができる。

〈倉庫〉



倉庫は、大きな出入り口からのぞいている整然と並んだ荷物で表現すればいい。

〈大工場〉

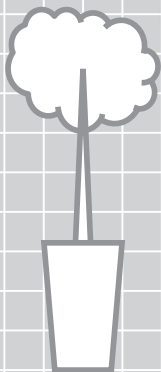


難しいパターンのギザギザ屋根と煙突3本を組み合わせればさらに効果的。



## 5章

# 生活に 身近なモノの 描き方



日々の生活で  
「観察眼」を養おう!

# 1

## 家の中（場所）の描き方

私たちの日常生活は、改めて振り返ってみると、たくさんのモノであふれかえっています。しかし、これらのモノをきちんと思い出そうとすると、案外、正確に思い出せないことが多いはず。何気なくやり過ごして、きちんと見ていないものなのです。

一方で生活用品は、簡単に描こうとすると、意外に**差をつけにくいもの**。箱形で、どれもただの長方形になりがちだからです。特徴的な形のモノにテレビがあります。特筆的なのが、パソコンのモニターとどう描き分けられよいか、特にポイントらしいものはありません。結局、リビングやキッチンといった、家の中の場所を描き込む、つまり、**モノ単体ではなく周りのモノでわからせるのがコツ**です。

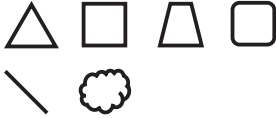
### 単体ではなく周りのモノで差をつける

モノ単体だと、パソコンのモニターと違いを出せないテレビも、観葉植物などリビングをイメージさせるものとセットで描けば、テレビとわかる。



# 家の中(場所)の描き方① リビング

## 使用するパーツ



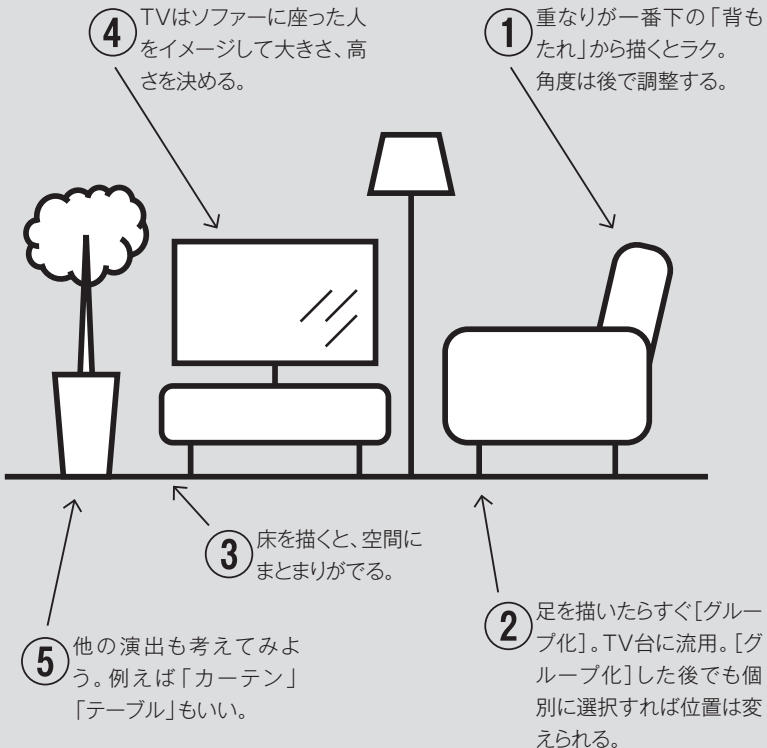
## 手順(ソファ)

- ① [角丸四角形] で背もたれを描く→②肘掛を描く→③足を2本 [直線] で描く→④足を [グループ化] →⑤背もたれを斜めに

リビング=テレビ、ソファ、観葉植物、間接照明……

### ここがポイント!

- ①それぞれのモノの大きさは、人が座るソファを基準にするといい。
- ②モノの数が多くなると、演出過剰になり別の意味が発生するので注意しよう。



## 家の中(場所)の描き方②

# キッチン

使用するパーツ



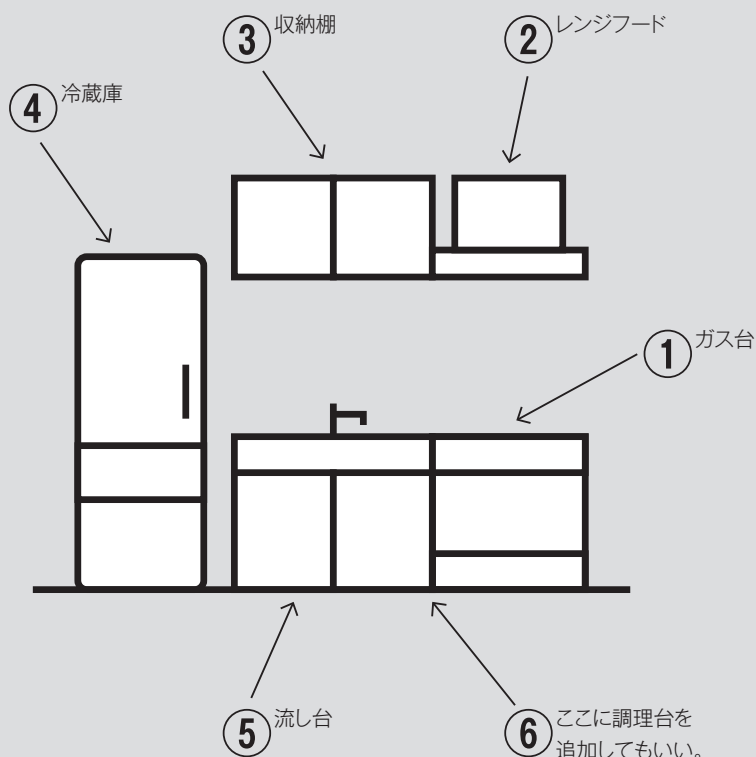
手順

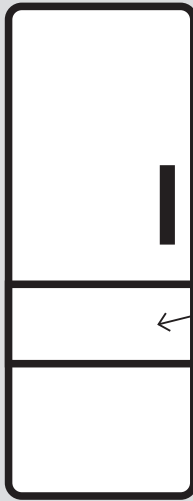
- ①それぞれの輪郭を描いて配置する→
- ②位置や大きさなど全体のバランスを調整する→
- ③引き出しや戸棚など細部を書き込む

冷蔵庫は、角を丸くすれば、温かみが出る!

### ここがポイント!

- ①全体としてキッチンと認識できればいい。
- ②細部まで描き込みすぎて、演出過剰にならないように注意する。

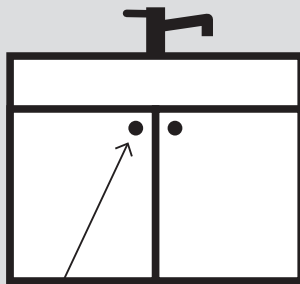




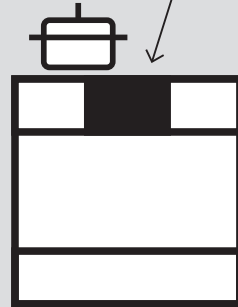
電化製品と作り付けのキッチンとは別のカテゴリーなので、区別するために角を丸くする。丸みがあると温かみを感じるので家庭で使うモノは角を落とすといい。

冷蔵庫はデザインが多様なのでケースによって描き分けてもいい。容量で家族構成を、ドアの枚数でライフスタイルを演出することもできる。

水栓があるだけで流し台とわかる。デザインも多様なのでケースによって描き分けてもいい。



ガス台を単品で描く場合はグリルや鍋などの演出をするとわかりやすい。



細部を描き込む場合、その形によって雰囲気が変わり、意味が生まれる場合がある。

## 家の中(場所)の描き方③

# 洗面所

使用するパーツ



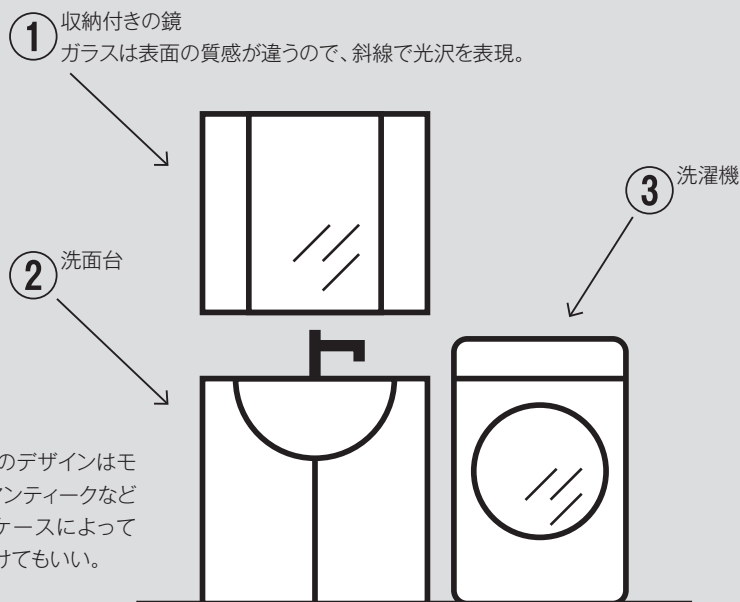
手順

- ①それぞれの輪郭を描いて配置する→②洗面台を基準に全体のバランスを調整する→③水栓や洗濯機の窓など細部を書き込む

鏡やガラスは斜線を加えて質感を出すといい

ここがポイント!

- ①全体として洗面所と認識できればいい。
- ②細部まで描き込みすぎて、演出過剰にならないように注意する。



洗面台のデザインはモダン、アンティークなど多様。ケースによって描き分けてもいい。

電化製品と作り付けの洗面台とは別のカテゴリーなので、区別するために角を丸くする。丸みがあると優しさを感じるので家庭で使うモノは角を落とすといい。



## 家の中(場所)の描き方⑤

### トイレ

使用するパーツ



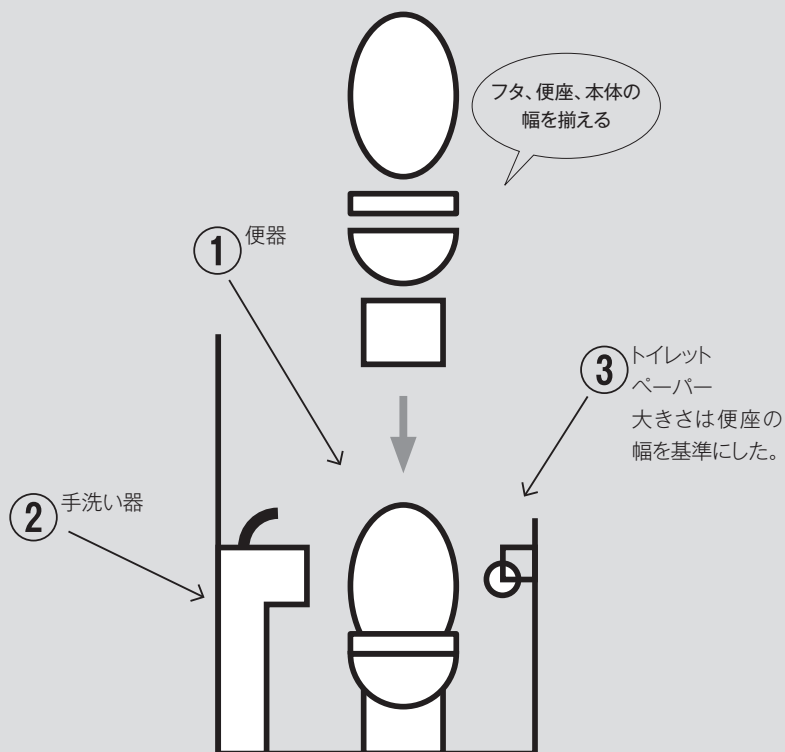
手順(便器)

- ①便座のフタを描く→②本体を[弦]で描く→③台の長方形で座面の高さを調整→④フタを描く→⑤[左右中央揃え]で整える

トイレットペーパー、手洗い器などの周りのモノで表現

ここがポイント!

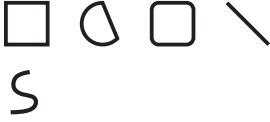
- ①小物を描くときは大きさや位置の目安を決める。この場合は便座の幅と高さを基準にした。あくまで目安であって、不自然に感じなければこだわらなくていい。





## 家の中(場所)の描き方⑥ 風呂

### 使用するパーツ



### 手順

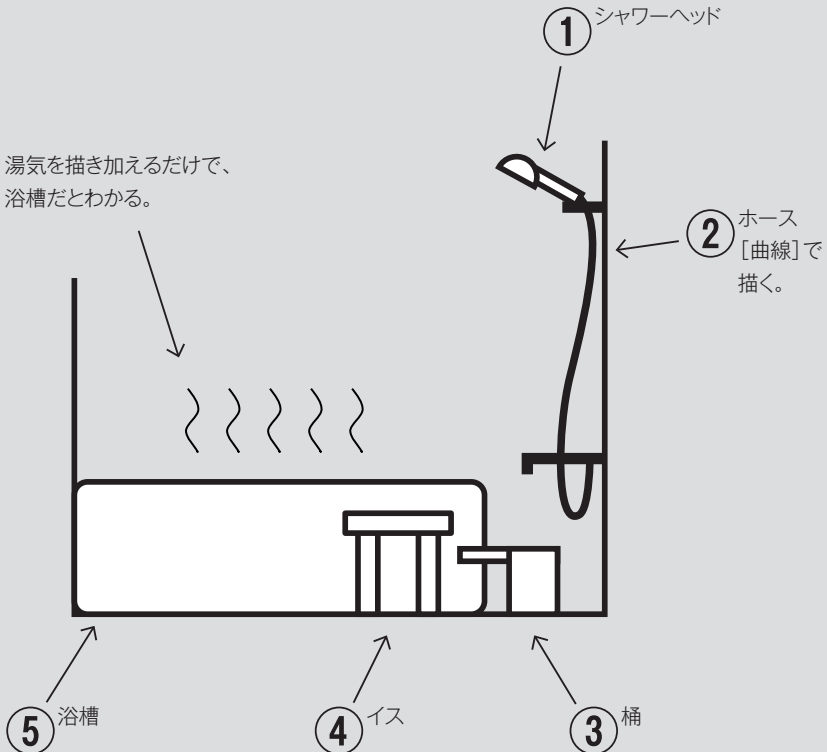
- ①浴槽を描く→②床や壁を描く→③水栓、シャワーを描く→④小物、湯気を描く→⑤位置や大きさを調整する

曲線を使って湯気を加えれば、お風呂感が倍増!

#### ここがポイント!

- ①描きたいモノが多くなると密集してゴチャゴチャしてしまうことがある。そんな場合は現実の位置関係にこだわらなくてもいい。

湯気を描き加えるだけで、浴槽だとわかる。



## 家の中(場所)の描き方⑦

# 玄関

使用するパーツ



手順

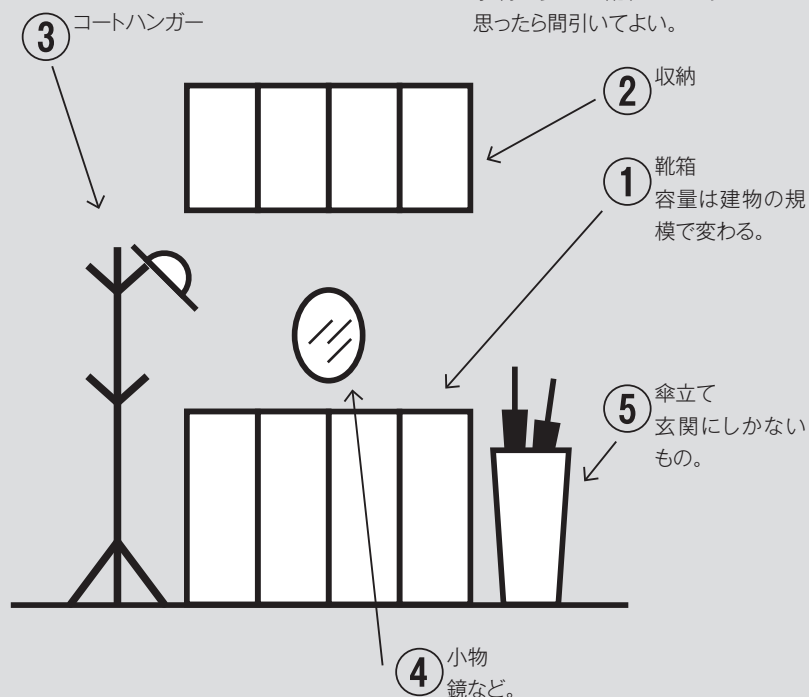
①靴箱を描く→②収納、コートハンガーなどを加えていく→③玄関っぽくになったら、小物の追加は終了

演出に使える小道具が意外に多いのが玄関

ここがポイント!

- ①全体として玄関と認識できればいい。
- ②靴箱を描き込むより、他の小物で雰囲気を出した方がいい。

靴箱だけでは説明不足になるので、小物を多めに配置した。うるさいと思ったら間引いてよい。



## 家の中(場所)の描き方⑧

### 寝室

#### 使用するパーツ



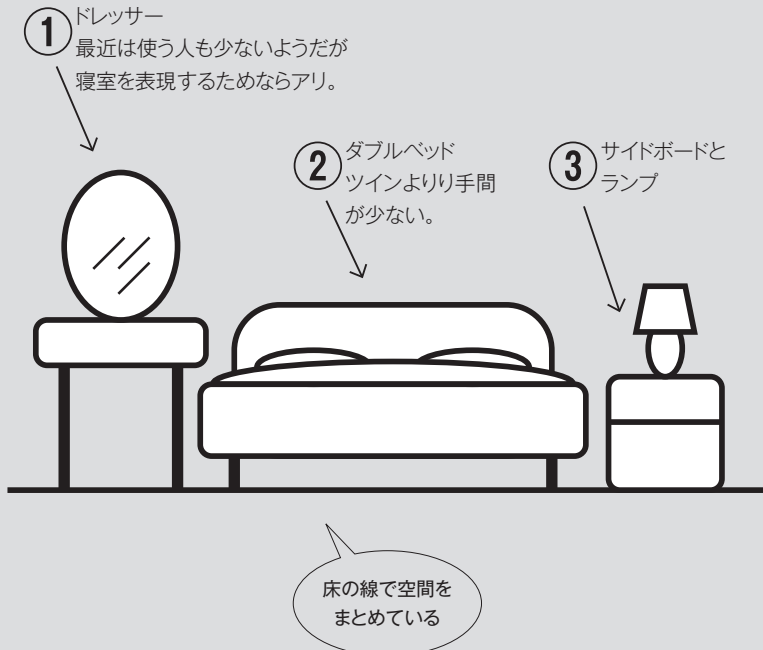
#### 手順

- ① ベッドを描く→② サイドボード、ドレッサーを描く→③ 全体のバランスを調整する→④ 枕や布団、ランプなど細部を書き込む

### ベッドの高さを基準に高さを調整しよう

#### ここがポイント!

- ① 全体として寝室と認識できればいい。
- ② ベッドは横から描く方法もある。掛け布団がソファとの差別化要素。



## 家の中(場所)の描き方⑨

# 書斎・子ども部屋

使用するパーツ



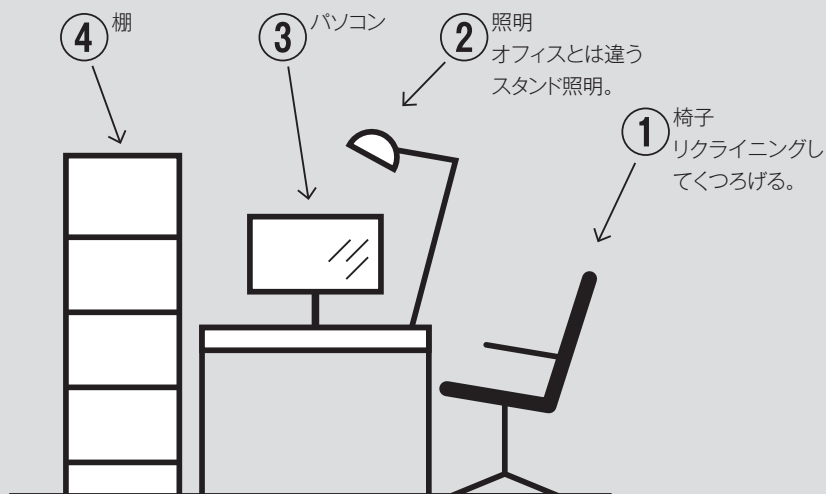
手順 (子供部屋)

- ① 下記の書斎をもとにする→
- ② それぞれの世代の演出小物を描く→
- ③ 大きさや位置を調整する

小物を描き加えることで描き分けを行おう!

### ここがポイント!

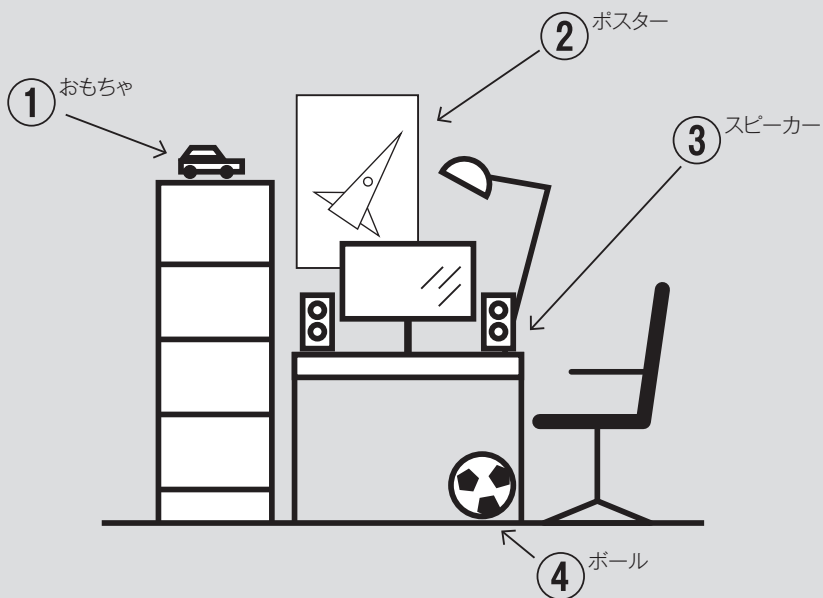
- ① 書斎はシンプルなほうがゆとり感が出る。本などを加えるのもいい。
- ② 描く小物によって、年齢・性別などをイメージさせることができる。



小学生なら、ランドセルや地球儀を描き加えよう

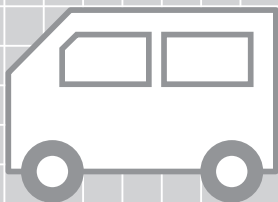


中高生なら、オーディオやスポーツの小物がいい



## 6章

# 世の中に あるモノの 描き方



「機能」を絵で  
どう表現するのか

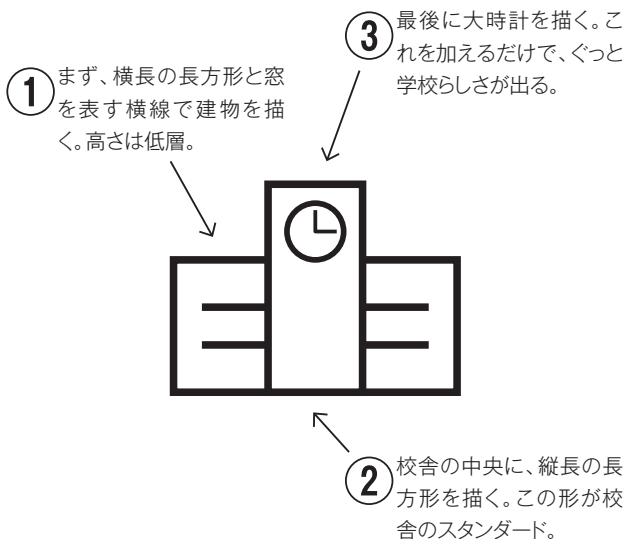
# 公共機関の描き分け方

役所であれ、病院であれ、学校であれ、基本的には同じ建物。外観にはそれほど違いがありません。つまり、「**そこでやっている内容**」に違いがあるのであって、これを絵で描き分けるのは難しいことに思えます。

ここで大切なのは、発想の転換。実物らしく描くことより、「**そこで何をやっているのか**」をイメージさせるシンボルに注目するのです。

わかりやすい例では、病院。医療のシンボルはやはり赤十字。これを建物に加えることで病院だとわかります。実際に赤十字が表示されているかどうかはこの際、問題ではありません。面白いのは学校。学校には必ず大時計があるもの。これを描けば学校に見えるから不思議なものです。

## 「学校のシンボル」は時計!



# 公共機関の描き分け方① 病院

使用するパーツ



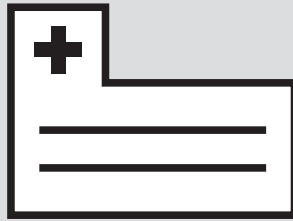
手順

- ① [L字] で建物本体を描く→②L字の形を黄色いハンドルで調整する→③赤十字を[十字形]で描く→④窓を表す横線を描く

## 病院のシンボル「赤十字」を描く

### ここがポイント!

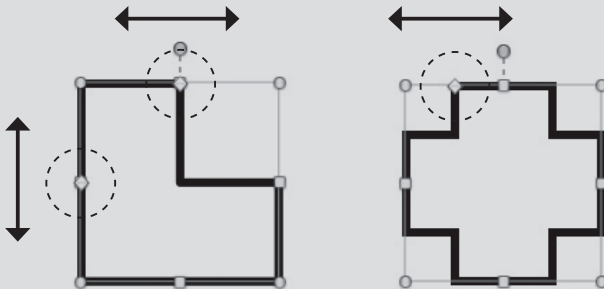
- ① 建物は[L字]、赤十字は[十字形]で描く。
- ② 図形を描いたら黄色い変形ハンドルを動かして形を整える。



赤十字は、2本の直線で描いても、文字で書いてもいい

〈黄色いハンドルを使えば、形の調整ができる!〉

図形を選択すると、黄色い変形ハンドルが表示される。動かすことで図形が変形する。





## 公共機関の描き分け方②

# 銀行・郵便局

使用するパーツ



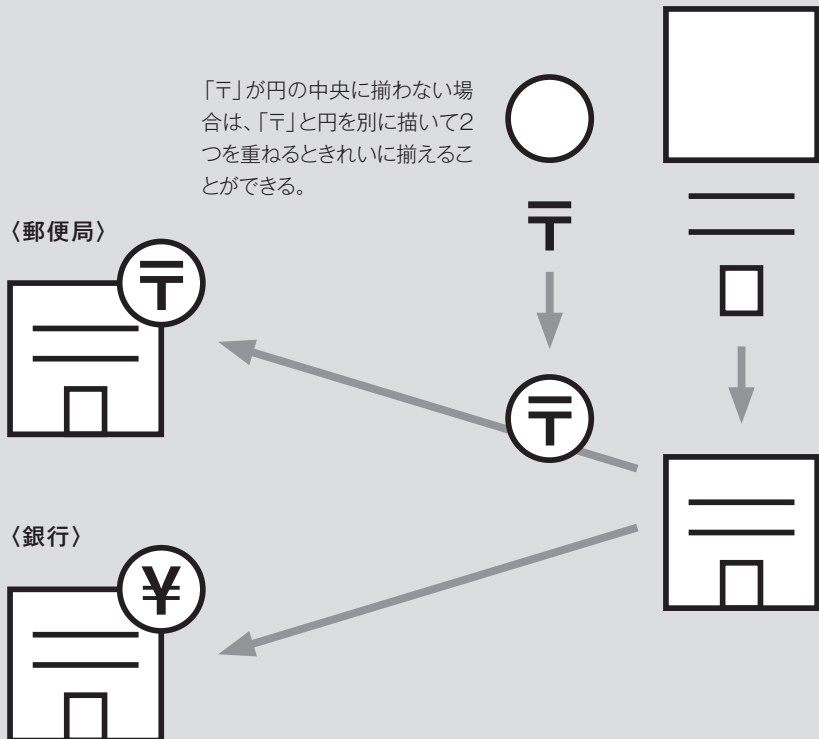
手順（郵便局）

- ①「円」を描く→②「〒」を文字入力する→
- ③建物を描く→④「〒」のアイコンの位置・大きさを調整して配置する

銀行なら「お金」、郵便局なら「〒」マーク

ここがポイント!

- ①わかりやすい「シンボル」があるものは積極的に使おう。
- ②円に直接文字を書き込むとラク。



## 公共機関の描き分け方③

### 図書館

使用するパーツ



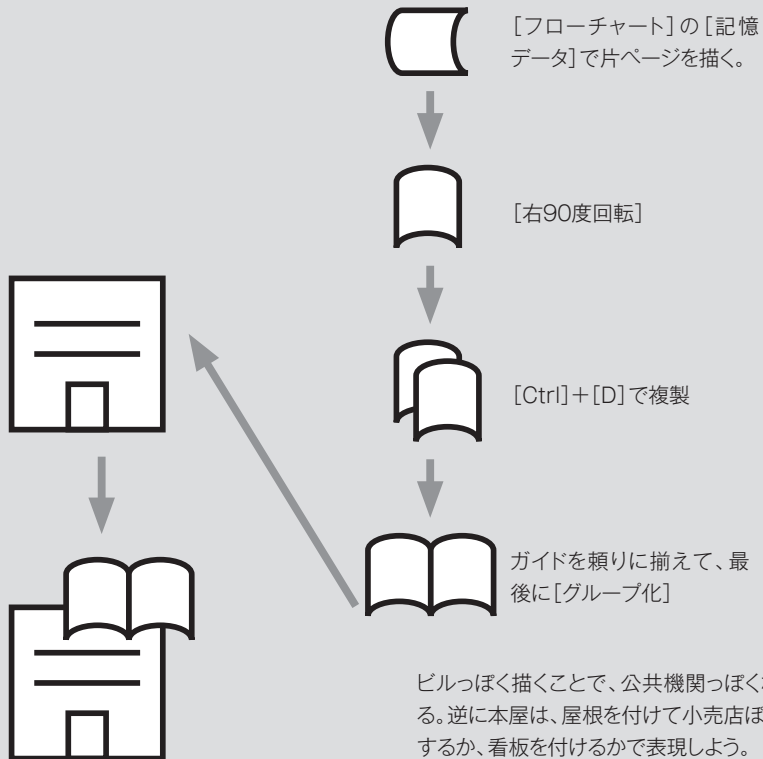
手順

- ①本のアイコンを描く→②[グループ化]→
- ③建物を描く→④本のアイコンの位置・大きさを調整して配置する

### 図書館は「本」をアイコンで表現しよう

#### ここがポイント!

- ①本のアイコンを[フローチャート]の[記憶データ]で描く。
- ②細部まで描き込みすぎて、演出過剰にならないように注意する。



## 公共機関の描き分け方④

# 消防署

使用するパーツ



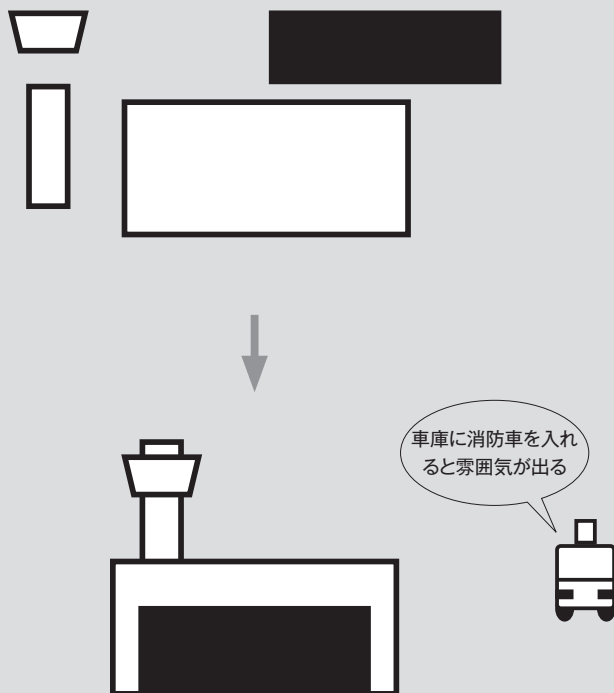
手順

- ①建物本体を描く→
- ②火の見櫓を描く→
- ③車庫の開口部を描く→
- ④消防車を描き加えると雰囲気が出る

消防署は、火の見櫓と中心的存在の車庫が特徴

ここがポイント!

- ①外見に特徴のある特殊な建物は似せて描くのも手。
- ②わかりにくい場合は小物を追加してみる。



# 公共機関の描き分け方⑤ 役所・銀行の窓口

使用するパーツ



手順（役所の窓口）

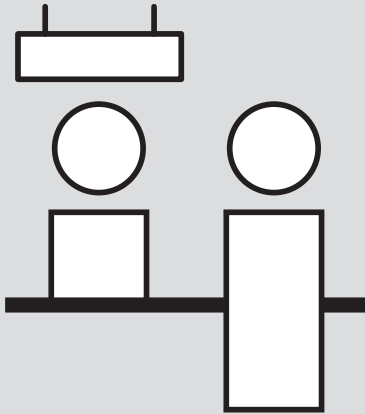
- ①カウンターを[直線]で描く→②人物を向かい合わせに描く→③窓口看板を描く

カウンターの向こうは人物の身体を短くするのがコツ!

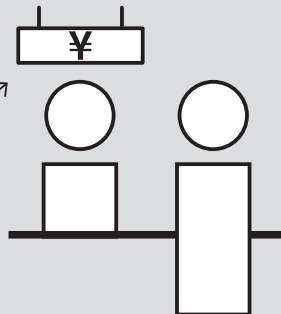
ここがポイント!

- ①向かい合う人物の間のカウンターを[直線]で表現した。
- ②「納税課」「転入・転出」「¥」など、機能は看板で示すとよい。

〈役所の窓口〉



〈銀行の窓口〉



役所でよく見かける看板を「¥」にすると銀行になる。

## 7章

# カタチの ないモノの 描き方



関係、時間、空間……  
を表現する方法

# 1

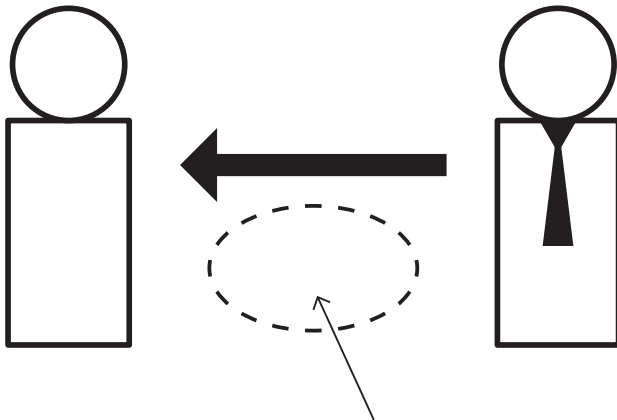
## 「サービス」の描き方

この本でここまで伝えてきたことは大きく2つ。1つは、**特徴的な部分を描き加えれば、属性の描き分けができる**ということ、そしてもう1つが（こちらが重要なのですが）、**外観上の違いがなくても、機能などをアイコン化して描き加えればよい**、ということなのです。

このことがわかっていれば、カタチがないモノそれ自体を描くことも難しくありません。サービスは、どちらかがどちらかに提供するものであり、その反対の方向に対価であるお金が支払われる、というのが基本。この関係を矢印で示すとともに、矢印の内容をアイコンを添えて示すのがコツといえます。

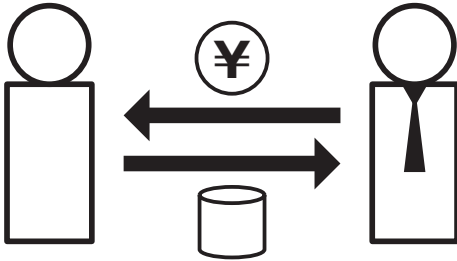
電気を稲妻で表すといったように、一般に認知されているアイコンを描く、という意識で十分です。

サービスの基本は提供する方向を  
矢印で示すこと



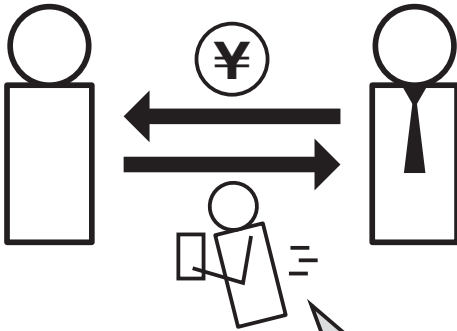
ここにアイコンを加えるとさらにわかりやすくなる。

データ処理などを表す場合



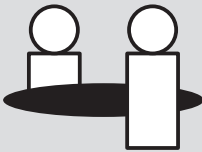
円柱は、サーバーやホストコンピュータのイメージとして、広く浸透しているので、これを利用するといひ。

労務の提供を表す場合



サービス=労務の提供の場合は、実際に作業をやっているイメージを描く。左の例は、配送を表したい場合。

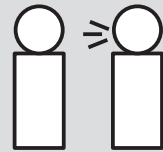
いろいろなバリエーションが考えられる



〈カウンセリング〉



〈配送〉



〈接客〉



〈工事〉



〈コールセンター〉

文字で表すのも手



〈修理〉

# 「サービス」の描き方①

## 公共サービス

使用するパーツ



手順 (電球)

①円を描く→②[長方形で]口金とフィラメントを描く→③効果線を描き加える

## 「電気」というエネルギーのイメージをカタチにする

ここがポイント!

- ① [稲妻] を効果的に使う。
- ② 水滴の形は使い方でも水にも火にもなる。

〈電気〉

[稲妻] で線が送電線であることを説明している。



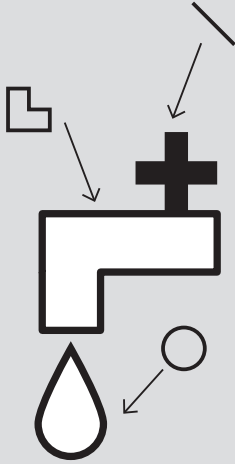
日常生活から、「コンセント」を描けば、それが電気をイメージさせる。

電気の一番基本的な使い道は電灯。効果線で、電灯そのものでなく、点灯を強調する。



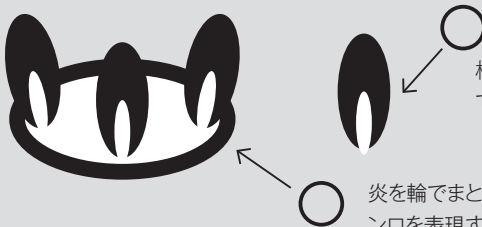


## 〈水道〉



## 〈ガス〉

水滴を使って炎を描こう。大小3つの水滴を色を変えて重ねるといい。



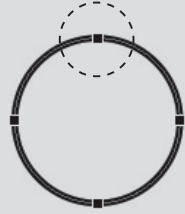
楕円2つを重ねるだけでも炎は表現できる。

炎を輪でまとめることでコンロを表現するのも手。

## 〈水滴の作り方〉

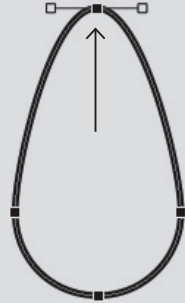
①

[Shift] を使って真円を描く。選択した状態でマウスを右クリック。メニューの中から[頂点の編集]を選ぶ。



②

円の上の赤いポイントを垂直に移動する。ポイントの左右にハンドルが現れる。



③

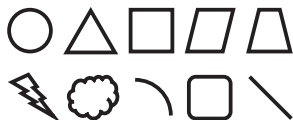
左右のハンドルを、赤いポイントの中に収めるように水平に移動して完成。選択を解除すれば赤いポイントは消える。



# 「サービス」の描き方①

## 通信

使用するパーツ



手順 (通話)

①2人の人物を描く→②ヘッドセットを描き加える→③点線でつなげる→④[雲]でクラウドを描き加える

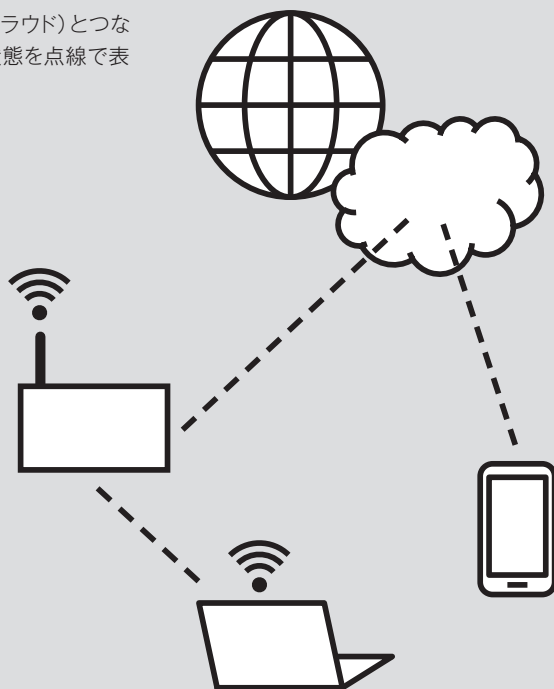
データ通信、通話、無線はこう描き分けよう!

ここがポイント!

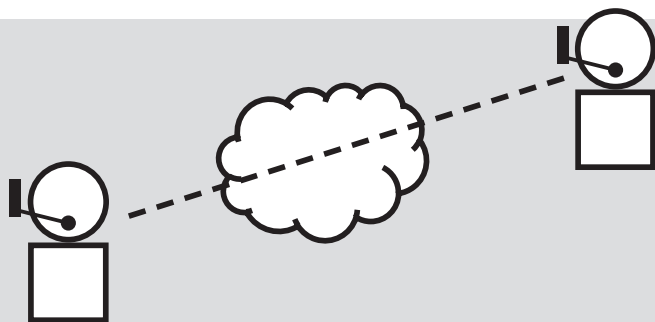
- ①インターネットは、地球全体にネットワークが張り巡らされているイメージ。
- ②近年は、雲を描けば、「クラウド」としてイメージされるようになっている。

〈インターネット〉

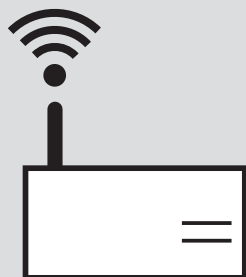
地球や雲(クラウド)とつながっている状態を点線で表すといい。



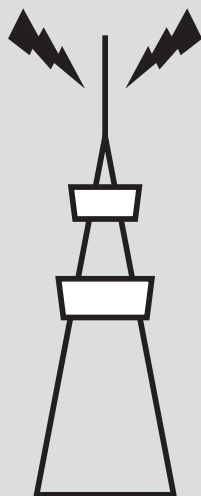
〈通話〉



〈無線LAN〉



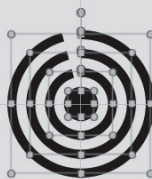
〈放送〉



〈無線マークの作り方〉

①

[Shift] を使って [円弧] で同心円を3つ描く。中心には [円] を描く。  
[サイズ] でそれぞれの高さ、幅を数値入力するときに揃う。



②

[円弧] を45度で放射状になるように、黄色いハンドルを動かす。



③

完成したら、[グループ化] して、必要に応じて回転させる。

