



# 丸善出版

## 多面体百科

宮崎興二 著

ISBN 978-4-621-30044-2

1アクセス 本体19,200円+税 / 3アクセス 本体26,100円+税

底本刊行 2016年10月



●小・中学生も遊具や教材として興味を抱く、おもしろくて、不思議で、魅力的な多面体。本書では、多面体研究の第一人者が、多面体のかたち・歴史・性質・種類などを自然界・人工界、芸術界、数学界など各分野から収集し、多くの図版を紹介しながら解説しています。自然界や人工界の造形の基礎となり、多角形が入り組みながら迷路のように組合せられる複雑な外観をもつ多面体のユニークな百科事典です。

●1頁あたり平均1項目を収録しており、多数の珍しい図版と興味深い話題が満載で楽しく読むことができます。例えば、サイコロの項目を例に挙げると、最大で120面もあるサイコロが存在することなどがわかります。

●このほかにも約300項目を収録し、多面体に関する話題をこの一冊に網羅しています。

### 収録項目の一部

アルキメデスの立体  
 アンドレーニのブロック積み  
 折り紙トラス  
 回転四面体リング  
 角錐  
 角柱  
 球面三角形  
 球面正多面体  
 クサビ形  
 くす玉  
 クロムウェルの多面体  
 結晶  
 ケプラーの宇宙コップ  
 ケルビンの立体  
 五角面体  
 コクセター・ダイヤグラム  
 コーナー・キューブ  
 五輪塔

ゴールドベルグの多面体  
 ゴルフボール  
 サイエンスクラフト  
 サイコロ  
 サッカーボール  
 三角面体  
 ジオデシック多面体  
 七角面体  
 紙幣デザイン  
 四面体パズル  
 しゃぼん玉  
 ジャングルジム  
 十字形ポリキューブ  
 十四面体  
 数式多面体  
 スポンジ形  
 正四面体積み  
 正スケルトン

正多面体  
 対称性  
 タイル貼り  
 多面体:定義  
 てまり  
 凸多面体  
 菱形  
 ピラミッド  
 ブロック積み  
 ポリキューブ  
 万華鏡  
 ルービック・キューブ  
 ルーローの四面体  
 レーザーカット彫刻  
 六角面体  
 ロッド多面体  
 ワイソフ構成  
 輪ゴム多面体  
 和算多面体

●主要多面体の数値データ

2017年1月

# 顔の百科事典

日本顔学会 編

商品コード : 1022115554

ISBN 978-4-621-08958-3

1アクセス 本体82,500円+税

底本刊行 2015年9月



顔は、どのように生まれ進化したのでしょうか？動物学や人類学での生態的特徴や解剖学、生理学、歯学など医学的領域、心理学や社会学として文化的な対象でも扱われています。また演劇、美術など芸術学、コンピュータでは情報学、さらに、美容学、人相学、化粧、似顔絵...といった多様な分野で情報の交換、研究が進んでいます。本書は、日本顔学会創立20周年記念出版として、「顔学」について体系化を行った、初めての百科事典です。

キーワード

人類学 動物学 生理学 解剖学 心理学 歯学 社会学 美容学 芸術学 情報学 印象学 化粧 似顔絵

## 目次

### プロローグ:顔って面白い

#### 1章 動物の顔—顔の動物学—

顔の定義／顔の進化／動物の顔はさまざま

#### 2章 ヒトの顔—顔の人類学—

ヒトの顔の特徴／顔から見た人類の進化／顔の違いの意味／日本人の顔

#### 3章 生きるための顔—顔の医学—

顔の生理学と解剖学／顔の遺伝・成長・老化／顔に現れる病気／顔の治療

#### 4章 見る顔、見られる顔—顔の心理学—

顔と表情を見る、知る、覚える、その基本／顔を見ることの脳内機構と障害／装う顔、表現する顔

#### 5章 社会・文化・時代の反映としての顔—顔の社会学—

顔と社会／顔の美と魅力／顔の文化誌

#### 6章 表象としての顔—顔の芸術学—

舞台の顔／造形表現された顔／顔と文学

#### 7章 コンピュータと顔—顔の情報学—

顔の情報学／コンピュータが見る顔／コンピュータがつくる顔／顔をもつコンピュータと話す

#### 8章 装う顔—顔の美容学—

美容の基礎知識／化粧による装飾と演出／心身・生理・行動への影響

#### 9章 似せる顔—似顔絵にみる顔の印象学—

似顔絵とは何か／似顔絵の歴史／似顔絵の描き方／似顔絵コンピュータの技術／似顔絵に思うこと

エピローグ:いい顔になろう