

ユーザー事例紹介

「手描き」で磨きあげた絵心を引き出し、活かしてくれるツール

アートボックス

代表

畑中啓太郎 氏



さいたま市に本拠地を置くアートボックスは、建築・土木パース、ランドスケープから各種イラストレーションやスケッチまで、幅広いビジュアライゼーション分野をカバーする建築アートスタジオである。

代表の畑中氏自身も、各種のデジタルツールを駆使した CG パースはもちろん、手描きのパースも得意とするプロフェッショナル。業務外では日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会 (JARA) の会員としても活発に活動している。

そんな畑中氏は、今回「etude」と題する作品で「Piranesi&MicroGDS アワード 2005」に応募。見事入賞を果たし、「添景工房賞」を受賞した。



Piranesi&MicroGDS アワード 2005

特別賞受賞作品「etude」

🕒 試し描きの「習作」で入賞を果たす

「実はこの作品は、私にとって習作なのです。SketchUp でモデリングしたものを Piranesi に読み込んで仕上げ、絵にする部分を Photoshop で作ったんですが、それぞれの機能や操作方法を習得するために色々試しながら作りました」。

つまり、畑中氏は Piranesi も SketchUp も使い始めてさほど時間が経っておらず、それぞれの操作も習得しきっていなかったのである。それでも機能を確認かめながら描いた習作で、いきなり入賞してしまうのだから、さすがプロフェッショナルというべきだろう。もちろんこれは、Piranesi というツール自体が、いわゆる CG ソフトとは異なり、操作に高いスキルを必要としない点も大きかったようだ。

「CAD も 3D ソフトも難しくて私にはなかなか思うようにできないのですが、Piranesi の場合、一部の機能しか使っていないとはいえ、思いどおりに使いこなせた点が大きな魅力です。入選作の『etude』では、特に Piranesi のグラデーションの表現を多用しました。フェード機能で、手描きのエアブラシ的な表現を使ったほか、SketchUp で材質ごとに色分けまでしておいたので、Piranesi でマテリアルロックを使いました。

あと、ガラスの表現をほめていただくことが多いのですが、実は感覚を頼りに描いているだけで、自分ではまだあ

まり自信がありません。つい手が込んでしまうので、やり過ぎないように注意している程度ですね」。

● 使い手の「絵心」を引き出す Piranesi

前述のとおり、デジタルばかりでなく、手描きのパースやイラストレーションも畑中氏の得意分野である。実際の業務では、以前に比べ手描きパースの注文はかなり減ってしまったが、それでも畑中氏自身は機会があるたびに筆をとり、プライベートでも盛んにスケッチを行っている。

「ソフトを使いこなすことももちろん大事ですが、手を動かしてスケッチするのも大切なことだと感じています。視線の高さやパースを『正しく視る眼』を養い、絵心を磨くというか感性を磨くというか。まあ、何より手を動かして水彩画を描くこと自体がとても面白いという点も、私にとっては大きいのですが（笑）」。CG ソフトを機械的に使って作り上げた画像は、それだけでは単に CG モデルというだけ。それをさらに『いい絵』にまで持っていくには、どうしても絵心のようなものが必要だ、と畑中氏は考える。

その点、Piranesi は、ユーザー自身が気づかなかった絵心さえ引き出す効果があるようだ。実際、Piranesi を使い始めたばかりの初心者が手探りであれこれ試して使っているうちに、想像以上の『傑作』ができあがった、という話もよく耳にする。当然、畑中氏のように日ごろから筆をとって絵心を養っているユーザーであれば、Piranesi は一段と大きな威力を発揮するのだ。

「Piranesi は使っていて面白く、楽しいソフトです。3D で作っているのだから、それをそのまま利用しながらパースを作って、きわめて感覚的に使うことができる。この部分は作業していても非常に面白いですね。また、これは Piranesi ユーザーなら誰もが言うことと思いますが、いちいちレンダリングする手間がないのは本当に便利です。作業が終わった時が作品の完成なのですから」。

Piranesi&MicroGDS アワード発表会イベント（2006年2月）

「アワード 2005 特別賞受賞作品制作秘話」より

アートボックス ホームページ

<http://www.hatanakajara-net.com/art-box/>