

第一にスピード重視。修正を前提とした作り方にもひと工夫

有限会社スタジオ・デジタルプラス

代表取締役 大橋由紀子 氏



福岡市内にオフィスを構え、市内だけでなく、東京・大阪方面のプレゼン業務、パース制作業務を幅広くこなすスタジオ・デジタルプラス。代表の大橋氏は前職の大手商社時代に培ったCAD、CG、ネットワークなどのIT分野の広範な知識やノウハウを生かし、同社を設立。以来、CGクリエイターとしてだけでなく、建築プレゼンテーションを総合的にプロデュースするコンサルタントとして、第一線で活躍している。

そんな同氏は過去に、インフォマティクス社主催の「Piranesi 全国ツアー2002・2003」の九州地区で Piranesi の事例講演を行うなど、古くからの Piranesi パワーユーザーでもある。2005 年に開催された「Piranesi&MicroGDS アワード 2005」では見事、特別賞を受賞した。



Piranesi&MicroGDS アワード 2005 特別賞受賞作品

「雑貨店イメージパース」

🕒 Piranesi ではあまり時間をかけない

「どんな CG パースでも必ず Piranesi を通して作成するようにしていますが、Piranesi での作業自体にはあまり時間はかけないんですよね。かけたとしても 2 時間くらいです。」

もはや Piranesi が欠かせないツールとなっている大橋氏。今回の受賞作「雑貨店イメージパース」は、3D データを AutodeskVIZ で作成し、点景のほとんどは Piranesi で配置をしているという。依頼のあったこの物件は、女性向けの雑貨店ということもあり、最終的には淡いタッチで表現をすることで氏独特の「柔らかさ」が見事にビジュアル化された作品となった。

「時間があるときに Piranesi で使う点景を作りためています。3D でいちから細かい部品まで作っていたら、とてもじゃないですが作りきれないですね。どこまでを 3D で作りこんで、どこまでを 2D で作りこむか、そういった使い分けができるようになってくると、制作の効率もずいぶん上がってきますよね。」

Piranesi 以外にも様々な CAD/CG ツールを使いこなす氏ならではの意見だ。大手商社時代、お客様に提案してきたことを、まさに自ら実践しているので説得力がある。

🌀 CGの修正をいかに効率的に行うか

「一度提出したCGは、ほとんどと言っていいほど修正の依頼がきます。一品もので制作してしまうと、CGと言えども後々の修正が本当に大変になってきますので、どんなCGでも、必ず修正があることを意識した制作方法を取るようにしています。」

大幅な変更があった場合には、CADに戻って修正することは仕方のないことだが、点景の配置までやり直しになってしまうと非常に手間がかかる。そこで氏が活用しているのが、Piranesiの点景ファイル「PCF」を使った点景の再配置機能だ。

点景を配置したあとは、必ずこのPCFファイルを保存しておき、全ての点景の配置情報を取っておく。たとえ大幅な変更があっても、予め保存しておいたPCFファイルを読み込むだけで、再度点景を配置してくれる機能だ。もちろん、配置後、自由に移動修正できるのも、後々の修正作業に非常に便利な機能と言える。以下の例のように、点景を多数置かなくてはならない物件の場合、この機能が威力を発揮する。



🌀 今後のPiranesiへの期待

「どんなソフトを使ってもまだまだ大変なのが、店舗などの陳列物、ディスプレイ、ガラスなどですね。CGツールでレンダリング処理をするか、Photoshopなどで地道に作成するかしないとなかなか上手くできませんが、今後このような場面でもPiranesiを有効活用できれば、ますます使う頻度が上がるでしょうね。」と今後のPiranesiにも大いに期待を寄せる。

「まだまだ私の周りではPiranesiを使っている人は多いとは言えませんが、CADソフトとPhotoshopを使ってCGパースを作成されている人には、Piranesiは間違いなくお奨めできるソフトですよ(笑)」

2006年4月 取材

大橋氏の作品 (Piranesi&MicroGDS アワード 2005 応募作品より)



有限会社スタジオ・デジタルプラス ホームページ: <http://www.digitalplus.co.jp/>