

ユーザー事例紹介

これまでの CG 画像をくつがえす表現を求めて



専修学校インターナショナルデザインアカデミー
建築・CG科

専修学校インターナショナルデザインアカデミーは、沖縄で初のデザイン専門学校として 1992 年に開校。「デジタルデザイン科」「インテリアデザイン科」「建築・CG科」「ファッションデザイン科」「グラフィックデザイン科」「ショップビジネス科」の 6 学科が用意されており、各デザイン分野の専門的な知識や技術を身につけた、「心豊かなモノづくりのプロ」の育成を目指している。



Piranesi&MicroGDS アワード 2005 応募作品
「フリーダムバブル (飲食店)」

🕒 導入までの経緯

専修学校インターナショナルデザインアカデミー/建築・CG科では、9年前に初めて3次元CGを導入。その後、2次元CAD、3次元CADへと利用を移行していった。

3次元CADはダイナウェア社の「モルツCAD」を使用し、モデリングやレンダリングを行っていた。

3次元CADを使っていくなかで、モデリングについては、ある程度のレベルのデータ作成が可能になったものの、どれも似たような作風になってしまい、表現に乏しいという悩みがでてきた。

そこで、これまで使用している3次元CADでの仕上がりとは全く異なる趣の作品を作りたい、今までのCG画像をくつがえしたい、ということから豊富な表現が可能なペイントソフトを探し始めた。2004年、Piranesiと出会い、まずは3ライセンスを導入。2005年に14ライセンスを追加購入し、現在に至っている。

🕒 導入の決定要因

- ・多彩な表現が可能で、1つのモデルデータで様々な表情の作品に仕上げることができる点
- ・操作が簡単で、初心者でも数日程度使用しただけで、かなりの表現が行えるようになる点

実際、導入翌年の建築CGパース作品コンテスト「Piranesi&MicroGDSアワード2005」(インフォマティクス主催)では、早速建築・CG科より多数の作品応募があり、Web投票でも高い得点を獲得した。

🕒 導入効果

インターンシップで学生の表現力が高く評価されるようになり、結果的に学校に対する評価も向上した。

【Piranesiを使った作品の各種コンテストでの入賞実績】

- ・ JIA（日本建築家協会）主催 第9回 卒業設計作品選奨
 - ・ 第5回全国専門学校経営研究会 デジタル・コンテンツ・コンテスト 2005 優秀賞、入選
- <http://www.ida.ac.jp/prize.html>
- http://www.cosmos.ne.jp/jia-oki/info/info_el.html
- <http://www.digi-con.org/2005/jusho.html>

🕒 現在の運用状況

現在、Piranesi は、主に2年生の卒業制作で、作品の最終仕上げに利用されている。



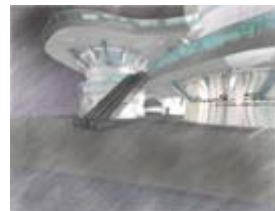
Piranesi を使った作品制作の様子

建築・CG 科学生の方の作品（Piranesi&MicroGDS アワード 2005 応募作品より）



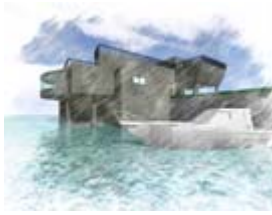
栗國 俊光様

「フリーダムバブル（飲食店）」



奥間 大介様

「Arbre（商業テナントビル）」



小嶺 和也様
「Point of Contact」



国吉 真樹様
「BMX shop (複合スポーツ施設)」

🕒 今後の展望

- ・ 現在、作品対象のほとんどは建物の外観モデルだが、今後は内観モデルへのペイントも行ってみたい。
- ・ Piranesi は学生の人気が高いので、授業で使う時間をもっと増やしたい。
- ・ 将来的に沖縄県内の設計事務所への Piranesi 導入が進んでいった場合、学生の就職活動時のアピール度が高くなる（差別化が図れる）のではと期待している。

🕒 講師からの Piranesi 評

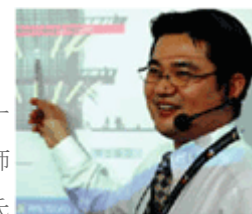
専門学校での 3DCG の授業では、モデリングまでが精一杯で、テクスチャの表現や光源の設定などは後回しになってしまいがちです。しかし、Piranesi を使い始めてからは、様々な表現が短時間で作成でき、静止画のフィニッシュとしてはとても満足しています。

Adobe Photoshop とは異なり、選択・塗り分けが容易であること、点景のマッチングなどの利点があり、期待以上の仕上がりになることもあります。学生は調子に乗って点景を置き過ぎて、「建物が見えない！」なんてこともありますけどね。(笑)

Piranesi に関しては、「ソフト任せ」というよりも、「制作者の意図次第」といったクリエイティブ思考のソフトだと思います。ソフトを使って思いがけない表現が得られたというより、制作者に「こういう絵にしたい」といった明確な完成パースのビジョンがあって、それに短時間で近づけることができるソフトではないでしょうか。

今後の課題は「ウォークスルーアニメーションとの仕上げのギャップをどう埋めるか？」だと思います。Piranesi で動画までできるといいですね。(笑)

専修インターナショナルデザインアカデミー
建築・CG 科 講師
鈴木 幹直氏



専修学校インターナショナルデザインアカデミー ホームページ:<http://www.ida.ac.jp/>