

Piranesi との出会いから生まれたスピーディ&高品質な独自のプレゼン手法

山形雄次郎デジタルデザイン

代表

山形雄次郎 氏



山形雄次郎デジタルデザインは、建築関連の総合プレゼンテーションを主業とする CG スタジオである。

富山と神奈川に拠点を置き、3次元建築モデルの制作から CG パース、写真合成 CG など、幅広いデジタルビジュアライゼーションを制作、提供している。幅広い業務を展開する同氏はネットワークや各種デジタルツールの活用にも熱心で、これらを駆使した独自の制作スタイルは、その品質の高さとスピーディな仕上がりから「ヤマガタ・マジック」と呼ばれ、ファンも多いとか。



Piranesi&MicroGDS アワード 2005

インフォマティクス賞受賞作品「某病院増築工事」

🕒 Piranesi で作る独自のプレゼン

山形氏の制作フローは、まず SketchUp でモデリングを行い、その後は写真との合成、そして着色やさまざまな効果の演出まで、すべて Piranesi をメインツールとして行っていくのが基本スタイルだ。他に使うツールとしては、仕上げの調整に使う Photoshop 程度。

「当社オリジナルと自負する『SketchUp プラス Piranesi』のプレゼン手法は、誰が見ても直感的に理解できるわかりやすさとインパクトを持ち、しかもスピーディに制作できるのが大きな特徴です」。同氏はこれを「SP方式プレゼン法」と名付ける。「メールで届いた現況写真と図面を元に、2 日後に完成度の高い竣工イメージ写真にしてメール送信し、顧客に驚かれたこともあります」。

山形氏がこのようなスピードと高品質を両立した独自のクリエイティブ・スタイルを確立できたのは、Piranesi を導入して初めて可能になったと断言する。実はそれ以前、同氏は別の 3次元ソリッドモデラー製品をメインツールとして使っていたのである。

🕒 使って楽しく仕事が好きになれるソフト

「以前使っていた CG ツールは、建築業界ではベストセラー製品の 1 つですが、不便な点がありました。これはこの製品に限らず一般の 3DCG ソフトに共通する問題ですが、一生懸命作り込み長時間かけてレンダリングした結果を見て、『しまった!』ということがよくあったんです。するとまた時間をかけてレンダリングし直さなければなりませんよね。しかし当然、そこまで時間をかけられないことが多いのです」。

失敗とまではいかなくても、時間をかけたレンダリング結果が気に入らなくて「やり直したい」と思うことは誰にでもあるだろう。だが氏が言うように、通常のCG制作では、複雑なパラメータ調節と時間のかかるレンダリングを繰り返し行う必要があり、時に発生する「待ったなし」の状況ではこれが大問題なのだ。

「その点 Piranesi では、このやっかいなパラメータ調節やレンダリングの繰り返しがありません。直感的な操作で必要な場所に自由にペイントし、その場で結果を自分の目で確認しながら順番に進めていけるんです。だからミスを怖れず進めることができるし、全体の作業時間なども読みやすいのです」。

常に時間との戦いであるCGクリエイターにとってこの安心感は非常に大きい、と山形氏は語る。Piranesiは、まさに時間に余裕がない時ほど威力を発揮するツールなのである。

さらに同氏によれば、Piranesiには作業効率や機能性以外の部分にも大きな魅力があるのだという。「Piranesiは、実は仕事を抜きにして、使うこと自体が楽しいソフトなんです。お絵かきが楽しかった小学生に戻った感じですね。だからこれを使いこなすと本当に仕事が好きになります。パソコンのスペックが向上し、一般の3Dソフトのレンダリング時間がかなり短縮された今でも、以前の3Dソフトに戻る気はしませんね」。

すっかり Piranesi がお気に入りツールとなった山形氏は、昨年「Piranesi & MicroGDS アワード」に得意のSP方式で応募し、インフォマティクス賞を受賞した。2年連続の入賞である。「賞品のプレイステーション・ポータブルはゲーム機ですが、ゲームはせずに Piranesi で作ったCGや動画を入れて携帯し、お客様に見せて回ってます。好評ですよ(笑)」。

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

山形氏の作品 (MicroGDS & Piranesi アワード2004 応募作品より)



「某建物正面」

(4位受賞作品)



「某建物工事中」



「某建物鳥瞰」

山形雄次郎デジタルデザイン ホームページ : http://www1.tenet.ne.jp/y_dd/