

「こんな感じでイメージが作れない？」と、図面では表現しきれないような難しいアイデアをしばしば投げかけられます。もしそこで私が「無理だ」と答えたら、その時点でベストなプレゼンテーションはできなくなってしまうわけです。できない、とは言えませんよね。だからこそ私は3ds Maxを使います。なぜなら3ds Maxならば「こんなことができるんじゃないか」と思うことは、たいてい何でもできてしまうから。どんな要求にも柔軟に応じて、そのクリエイティブ自体を加速する。それが3ds Maxなのです。

隈研吾建築都市設計事務所
齋藤浩章 氏

3ds Maxの多彩な3D CGイメージが 日本を代表する建築設計事務所の クリエイティブワークをトータルに支援



最優秀賞受賞の「浅草文化観光センター」コンペ用のCGパース(夜景Vr)。浅草の街になじませ、しかもアピールさせる実写合成がポイント



隈研吾建築都市設計事務所
齋藤浩章 氏

質と量を共に求める事務所だからこそ3ds Maxが必要

大きな組織設計事務所は別として、日本国内のアトリエ系設計事務所でCGチームを擁する処は多くない。プレゼンなどにCGを使っても、制作は設計担当が設計業務の片手間で行うか、外注するケースがほとんどなのだ。しかし、中にはインハウスのCG部門を設けて3ds Maxを導入、活用し、大きな実績を上げている設計事務所もある。日本を代表する建築家の1人、隈研吾氏が率いる隈研吾建築都市設計事務所だ。

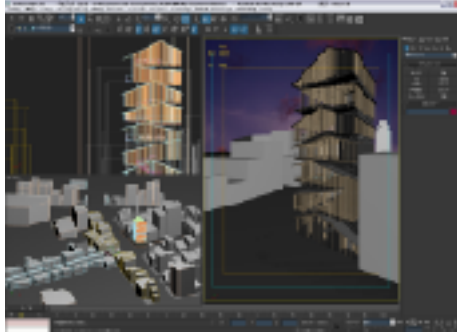
「もともと当社はCG活用にとっても前向きなんです。隈を始め上の人間も、スタッフのアイデアの確認のためにCGパースを求めてくる事があります。だからCGを使えるスタッフはある程度自分でも作りますが、イメージのクオリティをさらに詰めたい時、私たちに声がかかります」。そう語るのは同社CGチームを率いる齋藤浩章氏。氏が入社したのは3年ほど前だが、その時すでに事務所では3ds Maxが使われていた。以前は別のCGソフトが使われていたが、コンペ等が増えてパースの品質を上げる必要があり3ds Maxが導入されたのだという。

「なぜ3ds Maxかと言えば膨大な仕事量にも、高い質を求められても、容易に対応できるからです。事務所全体で動いているプロジェクト数は、今現在で約70件。最近ではコンペに注力してパワーのかかる仕事も増えたため、パワフルかつ効率的に使える3ds Maxが最適なんです」。それもあってか、コンペでコンスタントに勝っている同事務所。最近では300社余の競合を勝ち抜いた浅草文化観光センターのコンペティションや、世界の建築家が参加したスペインのグラナダ・パフォーミング・アーツ・センターの国際コンペ最優秀賞が話題である。

「いずれも3ds Maxで作ったCGをメインビジュアルとしたパースが活躍したコンペでした。締切り間際など時間との戦いですが、そんな中でも設計者の意を汲んで見せ方を工夫し、ギリギリまでクオリティを追い込めるのは、3ds Maxを使うCG担当がいる強みですね。しかし、当社がCGを利用するのはコンペのプレゼン用途だけではありません。実は、当社のCGは設計者たちのクリエイティブワークそのものと深く関わっているのです」



「浅草文化観光センター」(屋Vr)。実写合成用の写真は、齋藤氏やデザイナーも現地へ行き、予定地周辺のあらゆる視点から撮影



3ds Maxによる「浅草文化観光センター」俯瞰/夜景のアングル検討過程。周辺建物を3Dで作っておくことで合成用の写真に合わせる時の目安としている



最優秀賞の「グラナダ・パフォーミング・アーツ・センター」(スペイン)国際コンペCG。コンペにはザハ・ハテイド氏はじめ世界の錚々たる建築家が参加した



3ds MaxのCGワークフローが事務所のデザインワークへ反映される

隈研吾建築都市設計事務所でのCG利用を見てみると、設計者たちと齋藤氏らCG担当の距離の近さに驚かされる。プロジェクトにもよるが、多くの設計者が設計初期段階から齋藤氏に声をかけ、アイデアの3Dイメージ化を依頼しているのだ。

「初期のデザイン検討の段階では、設計者が“恐らくこんなイメージになるだろう”という頭の中にあるイメージを、実際にどうなるのか、私たちが3ds Maxで3Dイメージ化し、チームで確認し合います。それを叩き台に修正を加え、また3Dイメージを作って確認し——という繰り返しで設計者のイメージを徐々に具体化していくわけです。CGで作ったイメージが確実にデザインに反映されていく様は、最大のやりがいです」。つまり、同事務所の設計者は齋藤氏らとイメージのキャッチボールを繰り返しながら、デザインの詳細を詰めていくのである。こうしたやりとりはこの初期段階から社内向けデザインレビュー、クライアントへのプレゼンテーション、そして、実施設計段階に至るまで、設計業務の一連の業務の流れの中で何度も繰り返される。まさに3ds MaxによるCGワークが、設計者の業務を幅広くダイレクトに支援しているのである。

「コンペや基本設計など初期の検討では、日々更新されるデザインのスPEEDに対応しながら、さらにプレゼンテーションのために見せ方を工夫し、レンダリング品質も追及しますし、実施設計段階では、素材の検討、ライティングのシミュレーションなど、より詳細な検討を求められる事もあります。このような多彩な要求に常に一定以上のクオリティで応え、提案し続けるには、やはり何でもできる3ds Maxでなければ難しい。実際、新しいことに3ds Maxで挑戦して“できなかった”という記憶はほとんどありません」。こうした広範囲に及ぶCG制作を、齋藤氏はほぼすべて3ds Maxだけでカバーする。3ds Maxを駆使した齋藤氏のCGワークフローは、隈研吾建築都市設計事務所のデザインワークへ確実に反映されているのだ。設計事務所のインハウスとしてのCG活用のあり方に、新たな可能性の広がりを生み出していると言えるだろう。

「CG担当の業務量は急速に増えており、スタッフの採用・育成も課題になっています。こうなると、当社のようにインハウスでCG制作している設計事務所が一般に知られてないのは大きなネック。さらに質の高い仕事をする事で、同業者たちの注目も集めていきたいですね。3ds Maxも次々新機能を開発し“できること”も増えて続けていることで、それらも活用しながら設計事務所としてのCGワークをどんどん掘り下げていきますよ」

導入製品/ソリューション

- Autodesk 3ds Max
- Autodesk 3ds Max Design

導入目的

- プレゼンテーション力の強化
- 3Dイメージ制作の品質向上と効率化
- 建築設計全般のビジュアライゼーションによる支援

導入ポイント

- CG制作全般に関してパワフルかつ高機能なこと
- プラグインも豊富で“できないこと”がないこと
- ユーザー数が圧倒的に多く情報も多いこと

導入効果

- コンペティションでの勝率向上を支援
- 設計業務全般の品質向上と効率化を支援
- 設計者のアイデアの広がりを支援

今後の課題

- プレゼンテーションのさらなる品質向上
- 海外コンペ対応力強化 (海外のCGトレンド等への対応)
- CG制作担当の質・スピードにわたる強化

会社概要

隈研吾建築都市設計事務所

本社：東京都港区南青山2-24-8

代表者：代表取締役 横尾 実

設立：1990年

従業員数：83名

事業概要：建築設計ほか

代表作品：森舞台／登米町伝統芸能伝承館、水／ガラス、石の美術館、那珂川町馬頭広重美術館、Great (Bamboo) Wall、ちよつ蔵広場、サントリー美術館

Autodesk®

オートデスク株式会社 www.autodesk.co.jp

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワー-X 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラスタワー 3F

TEL:0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)

Autodesk, 3ds Maxは、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc., その子会社、関連会社の登録商標または商標です。

その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。

オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品の提供および機能を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。

©2009 Autodesk, Inc. All rights reserved.

M&E304-0905(P)