

# 自分の「思い」をどこまでも自由に—— Autodesk 3ds Maxで描く 最先端Mechanical Art CGの世界

3ds Maxを使ったことない人は、3ds Maxは難しいと言いますが、私自身は実は意外と敷居が低いんじゃないかなと思っています。他の3D CGのメジャー製品と比べても「入りやすい」ソフトでしょう。特にAutoCADなどCADを使っている人なら、いっそうスムーズに馴染んでいけるんじゃないかな。特に近年の3ds Maxは安定性も高く、幾つもアプリケーションを立ち上げて無茶な使い方をしてもしっかりと安定しているから、誰でも安心して使えますよ。

StudioEggMan  
小坂 徹 氏



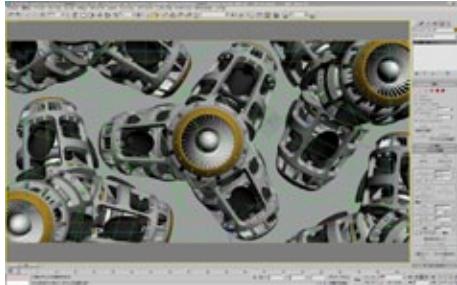
StudioEggMan  
代表  
小坂 徹 氏

## Mechanical Art CGの第一人者が選ぶベストツール

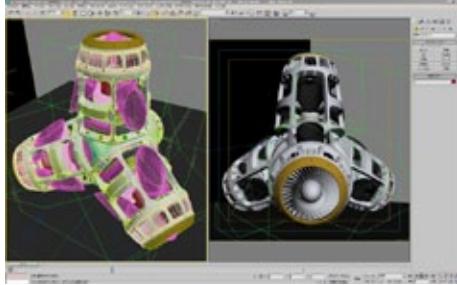
StudioEggManの小坂徹氏は、メカニカルなパーツをモチーフに独自のデフォルメで描く「Mechanical Art CG」で広く知られるCGアーチスト。国内外のCGグラフィック展への出品や関連イベントへの作品提供、各種講演活動など幅広く活動する、わが国を代表するCGクリエイターの1人である。そんな小坂氏は、実はトータルビュアライゼーションサービス会社である(株)クリートの取締役として、同社のデザインビュアライゼーション部門を率いている。3D CGによるビュアライゼーションという共通項をベースにした「2つの顔」を持っているのだ。

「私は長年、広告業界で画像処理の仕事をしてきました。当然、そこでは得意でない案件も受けなければならぬし、ディレクションが入るので、制作自体も自分を曲げて指示に従う必要があります。そうした制限から解放されたくて作ったのがStudioEggManです。だからStudioEggManでは誰からも指示を受けません。自分の好きなものを思い通りに作っています」。そんな風にして描かれる小坂氏のStudioEggMan作品のモチーフは、クルマやバイクなどメカニカルなパーツ。さまざまに表面処理された金属の質感を克明に捉え、大胆なデフォルメを加えたそれらは、どれもひと目で同氏の作品と分かり、見る人に忘れ難い印象を残す。世界のCG・ビュアライゼーション業界で高く評価されているのも当然だろう。そして、そんな同氏のクリエイティブワークの基盤を支えているのが、Autodesk 3ds Maxを中心とするツール群である。

「3ds MaxにnPower Software社のPower Translatorsプラグインをインストールし、メインレンダラーとして使っています。モデルデータをPower Translatorsを介して読み込み、3ds Maxのmental rayでレンダリングするスタイルです」。試行錯誤の末に行き着いたこの組合せが快適かつ効果的だったため、現在ではクリートにも3ds Maxを導入。クリートで作る「仕事として」のビュアライゼーションも、基本全て3ds MaxをメインCGツールとして使っている。「製造分野に展開するクリートでは、お客様からCADデータをもらいビュアライゼーションを作ります。ですからCADからのデータコンバートがとても重要で、その点でも3ds Maxが一番。3ds Max中心の現在のやり方がベストなんですよ」。——そう語る小坂氏と3ds Maxの出会いは古く、2002年まで遡る。



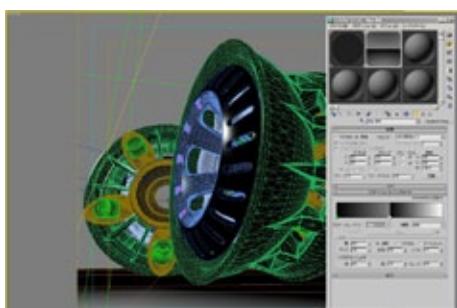
動作も軽く安定した3ds Maxのインスタンス機能で、複雑なオブジェクトのレイアウト検討もスムーズだ



アングルハンティングの作業画面。小坂氏自身、確かに一番のこだわりを持つ作業の1つである



このオブジェクトのモティーフはテトラボット。タービンで吸引し、海水を浄化する機能をRacingを連想させるパーツで表現



メタリック表現に欠かせない映り込みも、3ds Maxの豊富な環境マッピングの機能により容易に行える



クルマのホイールをモティーフとするこの作品は、片側で吸気、反対側で排気をイメージさせる造形が特徴

## 使ってみたいルック・アンド・フィールと

### 1つ1つが衝撃的な機能の数々

小坂氏がこの世界に入ったのは1990年頃。まず当時アナログ全盛だった画像処理の仕事から入門し、90年代半ばからMacintoshとPhotoshopでデジタルの画像処理を開始。96年頃には3次元CGを使い始めたというから、その歩みはまさに日本のビュアライゼーションの歴史そのものだ。ただCGソフトについては、当時Macintoshユーザだったこともあり別の製品を使っていた。

「3ds Maxは知っていましたが、高価で難しいという印象で触る機会もなくて。それが2002年にデモを見て“これはいい！”と即座に導入したんです。印象的だったのはモーティーフの使い方や描画の速さなど多々ありますが、とにかく“使ってみたい”と思わせるルック・アンド・フィールでした」。まさに一目ぼれで導入した3ds Maxを、小坂氏はたちまち使いこなす。プラットフォームもMacからWindowsに変わったが、全く問題なかったという。

「操作は違和感なく意外なほどすんなり入れたし、必要な表現ができればMacもWindowsも関係ありません。しかも実際に使えば驚きの連続。読み込みのハンドリングの軽さや圧倒的なレンダリング速度、シャドー表現の豊かさ、カメラワークなど、上げればキリがないほど。機能1つ1つが衝撃的でした」

使い慣れたツールを乗り換えることは、クリエイターにとって大きな冒険だが、こうして小坂氏は導入と同時に3ds Maxへの乗り換えに成功し、以来今日まで8年余り3ds Maxをバージョンアップしながら使い続けている。そのわけは、前述のように機能の多くが同氏の制作スタイルにフィットしたということもあるが、それ以上に、自身と製品の将来性ということを考えた結論だった。

「長くこの世界でやっていこうというなら、ソフトの進化が止まつたり、関連する情報がないと困ったことになってしまいます。だから多くのユーザに支えられ、着実に進化し続ける3ds Maxのようなデファクトスタンダードが望ましいのです」

StudioEggManとしても、クリートとしても、今後も3ds Maxを核にしたクリエイティヴワークが中心となっていく——そう語る小坂氏だが、そんな中でも新たな展開も生まれ始めている。

「ビュアライゼーション分野自体が上げ潮なので、クリートでは独自の強みを活かし、単にビジュアルを作るだけでなく、お客様の立場に立った活用提案を行っていきたいですね。一方StudioEggManでは、近年始めたリアルプロダクト、つまりモーター・サイクルのパーツ等の「実物」造りに注力していきたい。自分が描いたビジュアルがリアルプロダクトとなり、本当にパーツとして使ってもらえたたら最高ですね！」

## 導入製品／ソリューション

- Autodesk 3ds Max

## 導入目的

- より高速のレンダリングソリューションとして
- CADデータから製品ビジュアル制作に

## 導入ポイント

- 使ってみたくなるルック・アンド・フィール
- レンダリングスピードの速さ、安定性
- 3次元CADデータとの親和性の高さ
- 年1回のバージョンアップによる着実な進化
- ユーザー数の多さから生まれる圧倒的な情報量

## 導入効果

- CADデータ～製品ビジュアル制作の手法の確立
- ビュアライゼーション制作の全般的な効率向上
- レンダリング作業の高速化・安定化

## 今後の目標

- さらなるボリュームアップ要求への確実な対応
- さらなる品質向上要求への確実な対応
- リアルプロダクトへの展開

## 会社概要

### StudioEggMan

オフィス：横浜市  
設立：1997年  
代表：小坂 徹  
URL：<http://www.studioeggman.com/>

### 株式会社クリート

本社：東京都港区芝浦  
設立：1990年  
代表者：代表取締役 山下健介  
URL：<http://www.cleat.jp/>

# Autodesk®

オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://www.autodesk.co.jp)

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アーランドトリニティスクエア オフィスワードX 24F

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

M&E314-100(P)