

学生のためのレンダラーストーク

『3DCGレンダリングを使った建築パースの現在』

<http://www.jara-net.com/exhibition/2013/>

日時： 2013年8月28日（水） 18:30～20:30

場所： 建築会館ギャラリー（JARA2013東京展会場）

対象： 建築・CGなどを学ぶ学生（参加自由）

参加費：無料

主催： 日本アーキテクチュラル・レンダラース協会（JARA）関東支部有志



浅古陽介

有限会社NAU建築デザインスタジオ 代表取締役

1976年 東京生まれ

2000年 東洋大学工学部建築学科卒

隈研吾建築都市設計事務所勤務

2003年 ユアスタジオ設立

2004年 有限会社NAU建築デザインスタジオ 代表取締役

2000年-2003年 東京テクニカルカレッジ非常勤講師

2007年より 東洋大学ライフデザイン学部非常勤講師



川口聡

株式会社デジタルビジョン

1983年 福岡生まれ 東京育ち

2006年 建築パース制作会社 勤務

2009年 workscube 設立

2013年 株式会社デジタルビジョン

AEC事業部 グラフィック・クリエイション所属



松島潤平

松島潤平建築設計事務所

1979年 長野県生まれ

2003年 東京工業大学建築学科卒業

2005年 同大学大学院修士課程修了

2005年 隈研吾建築都市設計事務所入所

2011年 松島潤平建築設計事務所設立

2012年 東京工業大学大学院博士課程在籍



学生のためのレンダラーストーク レビュー

JARA2013東京展会場で開催したレンダラーストーク。周知もそこそこに当日を迎えてみると、「見えない場所からの立ち見」となるくらいの来場者。学生だけでなく社会人にも多数ご来場いただいた。

今回登壇した3人は隈研吾建築都市設計事務所、時期はずれているが松島氏は設計者として、浅古氏はCG担当として、川口氏はCG担当アルバイトとして在籍していたことがあるというつながり。

川口氏と松島氏が自身の作品2つ（設計：松島氏）を具体例にし、レンダリングを中心とした制作フローを解説。適宜浅古氏が注目点をとらえ二人に問いかけていくという「解説を軸にしたギャラリートーク」となった。

「現在、学生がプレゼンで使用する媒体は、模型写真>手描き>CGの順で多く、CGでレンダリングをする学生は少ないと認識している。学生さんには今回はCGレンダリングのワークフローを実感して、今後活かして欲しい。」とのことで始まった。

『Morpho』という案件を用い、CG制作フローを説明。

松島氏がマテリアル（テクスチャー）ごとのクラス分けで整理した3DのCADデータを作り、川口氏がそれを3DCGのソフトウェアで読みこんだモデルデータに対し微調整を行い、カメラを設定してパース用のアングルを決める。次に、オブジェクトに対し「白系のマテリアル」を割り当てシーンに適切な陰影とライティングを決め、その後指示書をもとにマテリアルやテクスチャーを割り当ててレンダリングする。その画像に画像編集のソフトウェアでレタッチして仕上げる。____大雑把に言うところのこのような流れである。

松島氏からのチェックバックは、画像を出力したものに赤ペンで詳細に書き込んで伝えていた。超短期間で仕上げたとは思えないクオリティ実現の裏には、いかにして設計者とレンダラーが意思の疎通を図ったかが見て取れる。

無駄の無い制作フローとあわせ、制作に対する姿勢を解説いただいて、学生のみならずプロにとっても基本を見直す良い機会となった。

『Spread City』という案件では、この独特な表現がどのように生まれたかを説明。

松島氏はコンセプトを表現するために、最も陰影が美しく見える表現というのを模索したとのこと。

「ポール・ルドルフのドローイングや大友克洋氏の『アキラ』の絵や家にあるマンガやエッチングなど様々な表現を参照しながら川口氏に相談し、線の密度によって陰影もアウトラインも表現する事を決めた。」ということで、表現手法として「CGか手描きか」のような安易な決め方をしていない所に注目したい。

その要望に対し川口氏が応えられたのは、普段から複数のソフトの特性を理解しスキルを磨いているからこそ。そして短期間であってもチャレンジし妥協しなかったことがこの作品を完成させている。

このような両者の取り組みが新しい表現を生み出していくのだということを、忘れてはならないと思う。

これら一連の解説の途中に、浅古氏の視点による斬り込みや来場者からの質問により、様々な考察に展開した。

「グレイ」でレンダリングして陰影を確認することや、建築家のドローイングから学ぶアングル、時代によるガラス表現の変化と開口部の捉え方、海外のフォトリアル作品と日本の作品の違いなど、どの話をとっても興味深いものであった。

以下に私が特に共感したり新鮮に感じたりした部分をピックアップしてみた。トークの雰囲気は少しでも伝われば良いのだが…。

アングルについて

松島「ポール・ルドルフの魅力は、視点の高さが自由なことです。三人称の目線というか、なのにヒューマンであるという、不思議なバランス感覚で。」

浅古「ポール・ルドルフの（あるパースを参照して）このパースは横方向に大きくパースを効かせていて、平らな水平面ですが、大小のヒエラルキーを大きく付けていて、そういう、いわゆるパースのかかったアングルの方が、陰影を表現し易いんですね。ポール・ルドルフのパースを見て、ああこういう感じでパースを効かせれば良いのかと思ったので、昔はよく参考にしていた建築家の1人です。」

松島「僕がかつてはアングルの観点では見てなかったですね、徹底的な線表現に目を奪われていました。」

浅古「以前、富田さん（Next Picture株式会社代表）に、パースの良さってというのは90%アングルだよ、と言われていたことがあった。その時は、余り良く分らなかったんです（笑）どっちかという僕は素材感の表現に興味があった方で、それまでアングルにこだわる方じゃなかったんですが、最近はアングルが特に重要だと思っています。別の言い方をすれば画面上のコンポジションですよ。学生達には是非これから試してみしてほしいのだけど、模型写真でも、CGパースでも、手描きパースでも、写真の質を上げるとか、レンダリングの質を上げると同時に、パースや写真をコンポジション的に考えて、自分の建築を表現できるアングルを見つけて欲しい。ポール・ルドルフは、パースを使ったアングルでの表現が、すごく上手だったと思う。」

松島「パースでしかできないという表現を考えたときに、アングルと言うのは重要。パースの役目って、シーンを表現するというのもあるけど、コンセプトを明快に表現すると言うダイアグラムの要素もある。だから、ダイアグラムとシーンの結節点となりうるアングルというものがあると思う。」

ガラス表現からの考察

会場から『Spread City』でガラスを表現していないのは何故かという質問があった。

松島「突然ツヤ感がでると全体絵としての乾いたテイストがちょっとズレるなという意識があった。」

川口「今回の『Spread City』では、ガラスは表示せずサッシュは白で抜いている。そのままではどうしても線がつぶれるし、無ければ無いで困るので苦肉の策。」

_____ここから三人は、持参していたルドルフの本などを見ながらガラスについて思考し始める。

浅古「ガラスを描いている建築家って少ないかも。」

松島「ポール・ルドルフも描いてない、、、開口って感じですね。」

浅古「そう、壁に空いた穴。だから壁の表現で、ガラスの表現ではないんだよね。ミースのバルセロナパビリオンのパースでもガラスを支えるディテールは凄く精密に描くんだけど、ガラス自体はない。このスカイスクレイパーのパース、、、これなんか石っぽくて、今から見るとガラスとは程遠い気がする。これが描かれたのは1919年で、その時にカーテンウォール、ガラスで壁を作るって事が考えられていたのは凄いんだけど、それが手軽に表現されるになるまでには、長い時間がかかったのかもしれない。」

「CGが登場するまでガラスの表現ってすごく難しかったと思う。CGが登場して、ガラスの表現が身近になった。特にジャン・ヌーベルのパースは、ガラスが精密に表現されていると思うけど、逆に、ヌーベルのいくつかの建築は、ガラスを“テクスチャ”として正確に捉えていたという気もする。」

松島「結局、設計の哲学の話ですよ。ガラスをオブジェクトとして、テクスチャとして見ているのか、穴としてとらえるのか。」

リアリティからの考察

参加学生から、展覧会（JARA2013）についてこんな感想があった。「CGはフォトリアルを追求するものが多いのかと思っていたが、それに演出としてフォトリアルではない手を加えている絵が多いという印象を受けた。」

浅古「それは日本独自かもしれないですね。実際の仕事の要件としてあるかもしれない。それと、僕が思うに、リアルとリアリティってちょっと違うんじゃないのかなと思っていて。リアリティをもって表現していくと、逆にリアルな部分が遠くなってしまいうか。」

松島「イメージパースってリアリティというより期待感をあおるといえるか、お金を払う人に投資する気を起こさせるというギャンブル的な要素があると思う。そうすると非常に“幸せなパース”が増えて、脚色が当然起こるんですよ。すごくリアリティがあるものを見てお金を払うというよりも、イメージにお金を払う、というところが日本は特に強いと思う。計画しているものが実際どうなのかということよりも、計画しているものが建ったらこういう幸せな事が起こりますよという、ちょっと抽象的なレベルのイメージまでパースで取り込まれていないと、投資というものに値しないのかもしれない。」

最後に学生にむけて、松島氏より一言

松島「ドローイングの表現を模索することは、グラフィックの開拓だけでなく、設計哲学そのものを表すマニフェストにもつながります。自分が誰かのフォロワーになって何かをトレースするという欲望をみなさん持っていると思うが、この建築が新しいのだという事を言う時に、その新しさにふさわしい表現というのは一つ一つ違うという事を慎重に考えたうえで、プレゼンテーションを考えていった方が良いでしょう。同じになるはずがないと。そういったことを丁寧に見つめなおしていただくと、世の中にもっと面白い表現が増えて、設計に対しても刺激のかけあいになると思います。ぜひチャレンジ精神を持って、トレース欲よりも、チャレンジ欲をもっていただければと思います。」

私が最初に「会場の空気の中でやりたい」と思って投げかけた企画を、3人は期待以上に実現してくれた。また来年の作品展でも、パースについて語り合う場としてギャラリートークが開催できればと思うのと同時に、建築のビジュアライゼーションについて多くの人が深く考察し、それ自体の文化的価値が向上していけばと期待する。