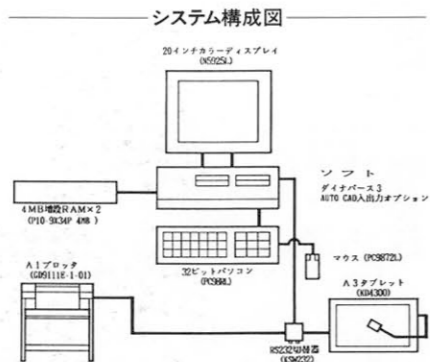


パースに於けるコンピュータの活用。

株式会社 日建設
東京設計技術センター パース室

森 芳信



プロジェクトの大型化、多様化、そしてプレゼンテーションのビジュアル化が一段と進み、設計作業の中でパースの必要性が益々高まり描く枚数が増加してきた頃、丁度今から3年前我々パース室に下図作成の目的でコンピュータを導入しました。

1プロジェクトでアングルを変えて複数のパースを制作する場合、又最近の傾向の曲面、曲線を多用したデザインの場合及び設計変更等への対応、更には三消点図法による鳥瞰図を制作する場合コンピュータを活用する事で非常に効果を上げる事が出来ました。

例えば、文京区シビックセンターコンペ応募の際は、昼景と夜景、そして航空写真モニターと3枚のパース制作に威力を発揮しました。従来であれば3枚各々作図していたものがコンピュータに入力したものを基に、それぞれベストアングルを抽出、プロットアウトしたものにカラーリング仕上げをしました。

この様に効率化が図れた分、今迄以上に設計者との対話に、又技法面等の検討に時間をあてる事が可能となり、ひいてはそれがレンダラーとして設計者への、更には施主へのサ

ービスの向上にも繋がるものと考えます。導入当初、入力の手作業をマスターする迄はかなりのリスクはあったものの、今では定規、筆等と同じく重宝な道具の一つとして使いこなせる様になりました。使用しているソフトには線画で描出する事以外に、数千色の色付けが出来機能も持ちあわせていますが、豊富な機能に惑わされる事無くレンダラーとして目的にかなった利用方法で活用してゆけばよいものと考えます。

先般「高画質CG」と称するスーパーリアリズムともいべき非常に高密度なCGと、CGビデオを景観検討、環境評価のツールとして活用している二通りの講演と討議の場に臨む機会がありました。CGが普及しはじめた頃よりレンダラーの間でCGとの競合、又CGに対してパースの今後の存在意義、可能性等について話されたものですが、この講演、討議を経て感じた事は、パースもCGもそれぞれの効用、特色をもっているのだからお互いが競合したり将来云々するものではなく、それぞれプレゼンテーションの目的により使い分けられるべきで、パースとCGは共存しあうべきものと考えます。

問題点と効果的な利用法の追求。

株式会社 山城デザイン
CAD・CG部

佐藤 浩二



通常、当社ではパースの下図をパソコンで起し、下図作成の補助に使用しています。

これには、自社開発の「アーキグラフ3D」というソフトをNEC・PC-9801上で使用し、短時間で下図作成を可能にしています。この場合のデータ入力は建物のボリュームがつかめる程度でよく、コンピュータを使うことによって逆に時間がかかりすぎてしまっは意味がありません。

また、メリットとしては

- 複雑な形状の建物でも正確に描けること。
- パース作成時間の短縮が可能なこと。
- 作業の分業化ができること。

などがあげられます。

しかし、現状のソフト「アーキグラフ3D」ではワイヤーフレームによる出力のため実際の建物を理解されている方でないと判断できない場合もあります。また、カラーシミュレーションなどCGが手描きのパースや模型同様、プレゼンテーションには欠かすことの出来ない道具となってきている状態です。

そこで、今後のCGパースの展開を考慮しCG専用のハード・ソフトの導入をしました。

導入にあたっての条件として、

- 従来のデータ入力に近い入力方法。
- パースを作成する上での問題点。
- 出力時の解像度。
- アニメーション制作。

などがあげられていましたが、最終的にはつぎのシステム構成に決定しました。

ハード インターアクト3060
ソフト プロジェクトモデラー・モデルビ

ュー・DPペイント……

その後、インタープロ2020とDPスタジオというペインティングソフトを導入しました。現状では従来のパース下図作成は、「アーキグラフ3D」を使用し、CGをインターグラフをメインに使用しています。

導入にあたってのトラブルは、インターグラフ自体、汎用CADとしての性格が強くパース作成上の問題がいくつかでできました。CADとしてのデータ入力に関しては非常に入力コマンドの数が多く問題はありませんが、CGとしてパース出力した場合、照明関係が他のCGソフトより劣るところがありました。これはCGパースを作成する上で大きな問題でした。また、当社としてのCGパースを確立するにあたって、そもそもCGパースは制作者の個性が色濃く出る手描きのパースに比べより客観的な表現になります。そして何よりも画面出力時とプリントアウトしたものが違いすぎるという最大の欠点もあります。現在のところ問題は解決されつつはありますがこれは、表面上でまだまだ問題は多く出そうです。またCGをなんでもできると思っている人も多く、少なくとも利用する立場の人に今のCGを正しく理解してもらわなければとも思います。

これからの手描きパースとの関係については、当社ではCGパースとしてプリントアウトしたものの上に手描きで添景を描き加えるという試みをしている。いわゆるCGらしさは多少減りますがデータ入力するより、はるかに効果的です。また、汎用CADという

