

PERSPECTIVE

Catalog of
**JARA
2015**The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース2015展

p.03 会員作品図録

p.30 特別企画図録

『VAV2015』
Variation of Architectural Visualization
-建築表現のバリエーション-

題材『21_21 DESIGN SIGHT』

p.39 インタビュー 吉本和功 (竹中工務店)
『リアルタイムレンダリングから広がる
建築ヴィジュализーション』

p.45 レンダーラーズコラム -高畠真澄-

p.47 レンダーラーズコラム -湯浅禎也-

p.49 活動紹介 -JARA cafe・JARA bar-

p.51 会員名簿

p.53 ヒトコト

p.54 about JARA

PERSPECTIVE
JARA広報誌 パースペクティブ

編集・発行

日本アーキテクチャル・レンダラーズ協会
〒170-0005 東京都豊島区南大塚3-43-5 アルス新大塚201
TEL 03-5956-5029 FAX 03-5956-5038
<http://www.jara-net.com>

定価500円（税込）

ごあいさつ

本年度も日本アーキテクチャル・レンダラーズ協会(JARA)主催『JARA2015』(建築パース2015)を東京、大阪、名古屋の順で展覧いたします。

本作品展は35年に渡り多方面からのご支援と御協力をいただきて開催してまいりました。本年度も作品展へのご協賛、図録広報誌作成へご協力を下さいました各法人、企業の皆様には心より御礼申し上げます。

近年、建築ヴィジュアライゼーションの業務はハイテク技術の進化に供ない、ますます多様化の一途をたどっております。

一昔前のように1枚の絵を作成することだけで成り行く職業ではなくなりつつあります。それはそれで時代の要求でもあり、私達はその要求に応える必要があることは言うまでもありません。

ただ、ハイテク技術の進化は同時に成果の均質化をもたらすと云う側面を持ち合わせます。これはモノを創造する上では、ともすればマイナスとなることがあります。

こうした問題提起なども私達はして行く必要があるのかと思っています。この作品展の中から、問題への答えのほんの一部だけでも見出していただければ幸いなのですが。

本展はJARA会員作品(映像作品も含む)を中心に交流のある海外同職能団体からの出展もいただき共に展示いたします。

また、特別企画として『VAV2015 -建築表現のバリエーション-』の展示を行っております。安藤忠雄先生の「21_21Design Sight」を題材にどう表現するかと云うチャレンジです。是非皆様にご高覧、ご講評いただければ幸いに存じます。

今後とも各界の皆様のさらなるご支援、ご協力をよろしくお願い申し上げます。



日本アーキテクチャル・レンダラーズ協会 理事長
宮崎岳彦

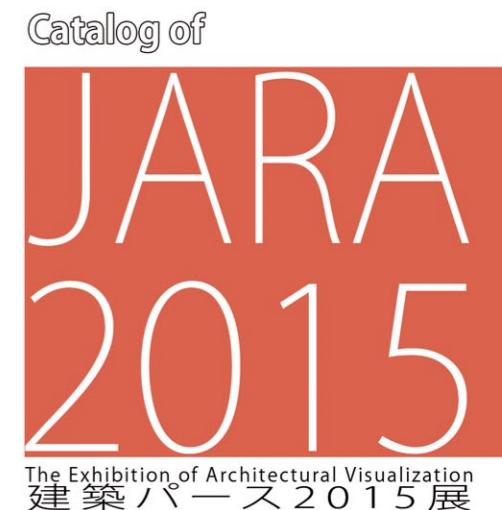
JARA2015

The Exhibition of Architectural Visualization
- 建築パース2015展 -

発足以来35年間続いている建築ヴィジュアライゼーションの作品展。
会員作品を中心に海外の建築イラストレーション団体の作品や映像作品も展示。

協賛

株式会社アルモ設計
株式会社インフォマティクス
株式会社カワチ
清水建設株式会社
大成建設株式会社
株式会社竹中工務店
一般社団法人 日本パーステック協会
日本ヒューレット・パッカード株式会社
株式会社モリチュウ
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
有限会社リビングCG
ロンシール工業株式会社
株式会社ワコム



会員作品



建築CGプレゼンの黎明期から色々な表現に取り組んでいる竹中工務店で、VR(ヴァーチャルリアリティ)コンテンツの企画・制作をされている吉本和功さんに、リアルタイムレンダリング、建築VRの動向を伺います。

リアルタイムレンダリングから広がる建築ヴィジュアライゼーション

最近巷で話題の『リアルタイムレンダリング』について、まずはおさらいを。（文・長谷川）

ここ数年、3Dプリンターやプロジェクトマッピング、AR（拡張現実）など、3Dに関するデジタル技術が一気に進化したように思えます。技術の進化は業務の効率化や高品質化を産む喜ばしい面もありますが、デジタル技術の進化は結構過激で、デジカメの普及で街中の画像屋が姿を消したり、CDがレコードを、mp3がCDを淘汰した前例もあり、もしかするとレンダラーという業種そのものが消し去られる可能性も持っています。新しい技術の荒波をどう乗り越えていくか、ダイナミックに考えていかなければならない時代になった気がします。

■レンダリングの進化

CG/ベース作成の際、レンダリングは時間（締め切り）と品質との戦いという一面がありました。しかし近年、PCとソフトウェアの性能が向上し、レンダリングの品質が上がりながらも時間は短縮され、ついには『リアルタイムレンダリング』という言葉も耳にするようになってきました。主にゲーム業界から始まって、建築業界にも波及してきたようです。建築ヴィジュアライゼーションの現状と今後を読み解く一歩として、この『リアルタイムレンダリング』について考察します。

■プリレンダ/リアルタイム

3DCGは建築ベースや車などの製品を描き、現実世界にフィードバックする製造業界と、ひたすらヴァーチャルな世界でのリアルさを追求する映画やアニメ、ゲームなどの娯楽業界の両方で進化してきました。特にゲーム業界では『プリレンダリング（ムービー）』の対義語として『リアルタイムレンダリング』という言葉が使われているようです。ゲームの中でプレイヤーが自分の分身を操作する画面が『リアルタイム』で、印象的なシーンの演出などにあらかじめ用意した（＝『プリレンダ』）ムービーが再生される手法が昔から数多くあります。

以前はリアルタイムの部分は2Dだったり、3Dであっても品質の劣るもので、それを補う形で高品質のプリレンダムービーが用いられていましたが、最近では高度に発達したゲームエンジンを介してゲームを開発することで、リアルタイムでも高品質な3DCGが見られるようになりました。家庭用ゲーム機の機能も向上し、特にコアなゲーム愛好家（ゲーマー）の間では自作PCやグラフィックボードに数十万円もかけるケースも増え、仮想世界をより深く味わいたいという底なしの欲求がハードとソフトの進化を支えている一面も見られます。

【ゲームエンジン：主に3Dのゲームの開発環境。レンダリングや簡単な物理的シミュレーションなど、ゲームの舞台となる仮想世界を構築するためのソフト】

■2種類のリアルタイムレンダリング

技術的な意味でのリアルタイムレンダリングは将来的に統合されるかもしれません、今のところ2つの形があるようです。

一つはゲームエンジンや建築VRソフトで作ったもの。こちらは実はあらかじめある程度のレンダリング結果をベイク（焼付け）したものを見る、『プリレンダ』をリアルタイムに見る（？）というややこしい状況ですが、エンドユーザーにとってのリアルタイムと言えそうです。

ソフトとしてはUnity、Unreal Engine、CryEngine等のゲームエンジン、Lumion、Lumen RT、Fuzor等の建築向けVRソフトなどがあります。もう一つはグラフィックボード（GPU）の力技で瞬時に計算をするというものです。現状では若干のタイムラグやノイズが残り、モデルの大きさやライトの数等の影響も受けますが、タイミングやテクスチャの変化を直接見ながら調整できるので、クリエイターにとってのリアルタイムと言えるかもしれません。

Vray RT、Iray、Octane Renderなどのレンダラー、テクスチャ作成・ペイントに特化したSubstance、Quixel、MARIなどのソフトがあります。

■建築系のリアルタイムレンダリング
建築ヴィジュアライズの範囲では、エンドユーザー向けのリアルタイムはVR（ヴァーチャルリアリティ）という形で、仮想空間を体験することを目的としてきました。最近ではその品質も上がり、静止画・動画の書き出しにも十分耐えられるようになってきたので、これ一本で建築プレゼンを済ませるケースも増えてきたようです。

特に、ゲームエンジンは競争が激しく、低価格・無料で使えるものも出てきたので、建築業界にも導入され、大きなインパクトを与えそうです。それ以前からある建築特化型のVRソフトも、車や人の流れや天候の変化といった建築に関わる部分を簡単に入れられるなど、効率的なプレゼン作成に向けた進化を続けています。また、仮想空間内で3次元的に設計を行うBIM(Building Information Modeling)の3Dビューワーも、今後より多様な表現が出来るようになります。

■リアルタイムレンダリングの脅威
建築ヴィジュアライズへの影響としては、他分野からの流入が考えられます。

BIMの進化による設計者自身によるヴィジュアライズや、ゲーム業界の背景クリエイター（レベルデザイナー）は建築的に高度な表現も当たり前にこなします。また、ホビーユースのMMD(MikuMikuDance)やiCloneという3DCGアニメーション作成ソフトもリアルな空間を表現できるように進化をしています。今後はこれらの勢力も建築ヴィジュアライズの業界へ影響力を持つかもしれません。

それぞれのソフトの垣根も今後取り払われる、その流れは加速して行き、施主自ら3Dモデルを作成してリアルタイムレンダリングをするという、夢（悪夢？）のような未来もそこまでやって来ているのかもしれません。

…新しい技術に対して、色々と疑心暗鬼になってしまっていいけないので、早速インタビューに進みたいと思います。



吉本和功
よしもと かずのり

株式会社 竹中工務店 東京本店
設計部プレゼンテーショングループ主任
1973年 熊本県生まれ
1991年 熊本県立熊本工業高等学校 建築科卒業
同年 竹中工務店入社
建築プレゼンテーションの為のヴィジュアルコンテンツ制作業務を担当。手描きの建築パースからCGパース、アニメーションの幅広い経験がある。
近年はディレクターとしてコンペや入札等での幅広いヴィジュアライゼーションを担当。



長谷川繁幸
はせがわ しげゆき

shift_one 代表
1973年 埼玉県生まれ
1999年 信州大学大学院工学系研究科建築コース卒業
建築事務所勤務を経て
2009年 shift_one設立
JARA/日本アーキテクチャラーレンダラーズ協会 理事
一級建築士



渡辺健児
わたなべ けんじ

COPUTER VISUALISATION 代表
1970年 東京生まれ
1993年 日本大学芸術学部美術学科卒業
2003年 Melon Studio (UK)
2005年 Team Macarie (UK)
2008年 COPUTER VISUALISATION 設立
JARA/日本アーキテクチャラーレンダラーズ協会 理事
東洋大学ライフデザイン学部非常勤講師

■竹中工務店の建築VR

長谷川：吉本さんは竹中工務店でVRはどうくらい前からやっていらっしゃるのですか？

吉本：私達のチームの取り組みの中で、プレゼンにVRを取り入れて行こうとして今年で4年目になるところです。

渡辺：このVRUNO®（ブルーノ）というのが竹中工務店さんでやっておられるVRですね。

吉本：はい、私達がVRに着手しようとした際に社内でもちゃんと取り組んでいるということを明確にするには何か名前を付けたほうが良いと考えました。アップルのスマートフォンiPhoneというように、竹中だったらVRUNO®というように。ちょっとでも分かりやすく、定着するようにという発想です。今はUnrealの勢いもありますが、その当時から総合的に良かったUnityを選んで始めました。

渡辺：床の仕上げなども変えられるのですか？

吉本：はい、変更できます。床は事前に複数案を作成してありました。予め仕込んでおいたものは切替えは出来ますが、仕上げや形状を自由自在にすぐ変更できるというものではありません。

渡辺：意思決定をその場でして頂くという役にたつたのでしょうか？

吉本：とても役立ちました。お客様からは『大変わかり易い』という言葉を頂き、カラースキームとVRの組み合わせはとても効果的でした。

ベースでもイメージは分かるのですが、やはりユーザーが好きな場所に自由に視点や視線を移動できるという点が最大のポイントでした。これを最初に作って良い反応があつたので、やる価値があるというところから本格的にスタートしました。

渡辺：これは説得力ありますよね。

長谷川：今これはプロジェクトで見ていて、他のデバイスでも見れるのですか？

吉本：iPad版でも同じものを作っています。



竹中工務店の建築空間体験コンテンツ『VRUNO®』

モバイルになるとPCに比べ様々な制限があり、表現力は落ちますが、ゲームパッドを使わずに見たい方向をより簡単に見れるという点では直感的に操作できます。自分の入り込めている感、思い通りにやれている感がiPadなら手軽に体感できるのが魅力ですね。

長谷川：iPad版でも仕上げの切替とかは出来るのですか？

吉本：技術的にはできますが、この時はやっていません。時間をかけなければかけるほど凝ったものは出来るのですが、モデリングやレンダリングという見た目を作るデザイナーと、コーディングの人が居ないとまとまらないと思います。

渡辺：今までのベースを作る、アニメーションを作るというところまでの技術や知識だけでは難しいということですね。

吉本：そうですね。単純に歩くだけなどでしたら、例えばUnreal Engineのブループリントというノードベースの機能などを勉強すればコードを書かずにマテリアルを作成したり出来ると思います。Unityでも様々なアセットが存在しますので機能を付加して同じようなアプローチをとる事もできます。

長谷川：最近では個人でUnreal Engineで作り込む人も出始めましたが、ゲームエンジンではなく、建築向けのVRソフトはその辺りを狙っているのではないですか？

吉本：建築に特化したものは、その辺りの難しいことをせずに、『モデルをコンバートしてマテリアルを当てるだけで動きますよ』というようなアプローチを考えているようです。

多分品質として一定したものをすごい短時間でというようなときにはそういうツールが便利なのでしょう。しかし、当社のような大きな組織でやるとなると様々な要望があるので、機能以上のものを求められるとできなくなってしまう恐れがあり、検討はしていたものの敢えて手をだしていませんでした。

■VRの得意分野

長谷川: VRが得意しているところというと、どんなところだと思いますか?

吉本: 静止画のパースだと『決めの絵』とか言うじゃないですか。設計者やデザイナーのコンセプトがあって、そのポイントを演出して一番カッコいいアングルで作っていくという流れがありますが、お客様は色々な所が気になります。アツチもコツチも見たいということになるので、そういう所にVRは有効なのかと思います。

長谷川: なるほど。今までのCGソフトを使ったプレゼンというのは『見せる/見せられる』という関係だったのが、VRになると見るだけじゃなくて…

吉本: そう、空間自体を体験する。そういう所に来ている気がします。お客様に見せて一番反応があるのは、コントローラーを渡すと右に行ったり左に行ったり、自分の行きたい所に行けてゲームやっている感じになるんですよね。ゲームエンジンだから当然なのですが(笑)。

楽しみながら、一緒に見れるノリがありますよね。だから形とかデザインを押し付けるのではなく、体験を通じてアイデアのキャッチボールをしながら、設計も『一緒に考えていきましょう』という視点もあるんじゃないかと私は考えています。

渡辺: では、これまでの設計のプロセス自体が変わっていく可能性があると。

長谷川: コミュニケーションツール的な使い方ですね。ワークショップ的な場面でみんなの意見をまとめたりなども出来そうです。

吉本: そういう用途には向いているかもしれませんね。

これは建築主と協力会社さんを集めてミーティングするときにVRを使った写真です。若い担当者の方にコントローラーを握ってもらって、設備の協力会社の方々に色々意見を言ってもらいました。天井がオープンで、配管が露出で見えていて、レイアウトや色のバランスが気になるという物件だったので、天井のバリエーションを作つておいて検討をしました。このように設計だけじゃなくて作業所でも使つたりもしています。



作業所での活用風景

長谷川: ここまで来ると本当にヴァーチャル現場ですね。

吉本: 見せ方で言うと、ヘッドマウントディスプレイというデバイスもあるんですが、まだ解像度が満足できるものは少ないので、意外とシンプルにスクリーンで大きく見せることが有効だと思います。迫力もありますし、暗い部屋だと映画みたいに結構いい感じに見えるんですよ。

長谷川: 合意形成とか、コーディネートという部分ですね。今までのパースを描いて動画を作るレンダラーの仕事からするとかなり踏み込んだ形になりますよね。

渡辺: 情報やイメージを共有して、その共有の精度もすぐ上がると思います。例えば二次元図面を見て、『ああ』と分かった風になっているのとはぜんぜん違う次元の話になっているわけですよね。

吉本: みんなで同じものを見て、一つの方向に持つていける。そういうためのツールとしては良いと思って取り組んでいます。

長谷川: 単体建築だけでなく、テナントデザインや街づくりなど、色々なシーンで合意形成はあるわけですよね。

渡辺: 手書きからCGに移行した時っていうのは、その合意形成の精度が上がったからそちに行つた経緯があり、それが今や動かせて、その中に没入していくという、また一步進んだといえるのでは。

長谷川: 正当な進化ということなんでしょうね。僕達がああだこうだ言つても止まらない。

吉本: だから、映画に行けば3Dグラスをかけて良い没入感というのがもてはやされ、3Dコンテンツを楽しむためのヘッドマウントディスプレイなども次々に開発が進んでいます。まあ、色々引き出しを持っておいたほうがいいかなということはありますね。

■VRの見せ方

渡辺: 初期の段階で作つて見せるというメリットはどういう所にありますか?

吉本: 時間とお金は多少かけてもプレないよう、方向性をしづらいくための叩き台になりました。お客様にお見せしたところ、ご自分が気になった部分の画面をキャプチャしてプリントアウトして、ここをこうしたいとか書き込んでくれたこともあります。

先ほどのプロジェクトではホワイトボードに映写してペンで書き込んで写真を撮つたりもしました。そこで記録が残つていて、どこを変えたいのか分かりやすかったです。アナログとミックスした使い方が面白かったです。

長谷川: ここまで来ると本当にヴァーチャル現場ですね。

吉本: だから施工者サイドでも、『この案だといふらで、こちらの案でちょっとプラスになるんですけど、こっちのほうが総合的に良いですね』というような活用も考えられますね。

長谷川: 合意形成とか、コーディネートという部分ですね。今までのパースを描いて動画を作るレンダラーの仕事からするとかなり踏み込んだ形になりますよね。

渡辺: 大画面なほど1分に近づいていくわけですからモニタで見ているのとは違いますよね。

長谷川: 僕も設計事務所と一緒に施主さんを呼んで、SketchUPを使ってスクリーンで説明をすることがありますが、住宅の場合でもかなり伝わっている手応えはありますね。

ただ、今度は逆に危険を感じています。デザインについてお客様がその場で口を出しやすくなると素人主導のデザインになって質が維持しづらいというか。

吉本: なんでも見せるっていうのはそういうこともあるし、タイミングは大事ですよね。口を出して頂いてもいいタイミングってあるじゃないですか。そのタイミングでいろんな事を言つてもらっておいたほうが、勝手にやつたとか言われない、リスク回避になるような面もあるんじゃないでしょうか。

長谷川: 满足度は上がりますよね。

吉本: 僕らがこういうことをやるのも、お客様に喜んでもらうというのが一番なんですね。『ここまでやってくれて』とか、『よく分かる』とか。喜んでもらうと物事が他のことでも上手く進むメリットもあります。本来の意味とはちょっと違うかもしれませんけど、こういうのを使ってお客様との関係を良好に繋げられることも営業的には良いのではないでしょうか。

渡辺: 隠せないという意味では設計者に厳しいかもしれません、誠実で信頼してもらえるという見方もできるわけですね。

■VRとBIM

長谷川: BIMもそういう問題を先にチェックする意味がありますよね。デザインの検討も最初からお施主さんの前で出来たり。

VRはBIMとの親和性も高いのでしょうか?

吉本: BIMのデータがあるからそれを使えばVRもすぐにできるでしょう? って言われることもありますが、BIMのモデルとVRのモデルとでは、盛り込まれるべき情報が全然違います。

BIMはモデルって言うよりは情報をまとめるツールという感じです。モデルにタグが付いて金額を出したり、多岐にわたって情報を持っているのでモデルが重いじゃないですか。

VRではなるべく軽く、ポリゴン数を少なくが鉄則で、面が重なっているとちらつくとか、法線の裏表を全部チェックする必要があったり。この辺りは今後の課題ですね。

長谷川: BIMの側にもモデルのウォークスルー用のソフトとかありますよね。それもVR的な話になっていくのではないかでしょうか。

吉本: ArchiCADのBIMxとかはタブレットでも見れますよね。良くできていると思います。最初にざっくり入れて動きまわるには十分なんじゃないかと思います。

■費用対効果、ワークフロー

長谷川: ゲームエンジンの場合、作りこめばなんでも動かしたり出来るというメリットはあります。

吉本: 費用対効果で、効果が見込めるところには使う価値はあります。特殊な建具の動き方など、お見せして確認することもできました。

渡辺: 例えば、現在のVR技術なら、パースを10枚描いて色々説明するよりもVRを作つたほうが費用対効果が高いというケースもありますか?

吉本: ありますね。VRを作れば自由な視点で見れますし、高精細なVray等のレンダリング品質にはまだ劣りますが、静止画や動画は書き出し放題です。クオリティ重視でなく形状やデザインの確認用ということなら十分使えます。

VRはモデリングが固まってからテクスチャ、その後に開発環境(Unreal、Unity等)で編集作業するように、ちゃんと段階を踏んでいかないといけません。パースのように何となく描いてレタッチで修正出来るものではないので、その辺をちゃんと理解して頂く必要があります。あくまでもモデリング自体は3dsMaxやBIMなどのソフト、ゲーム業界で言うところのDCC(Digital Content Creation)ツールでしか出来ず、UnityやUnrealの中でモデリングはできません。

渡辺: 今のテクノロジーをベースとしたワークフローだと、そこまで柔軟ではないということですね。

吉本: 現状はそうですが、色々新しい技術が出てくるので、次第に柔軟になってくるとは思います。

長谷川: 新しいソフトを使うにしても、ワークフローをどう作るかっていうところが難しいですね。これだけ色々な物が乱立していると。

渡辺: ほんと、それだけで商売になるくらいじゃないですか。例えば神様が自分で世界を全部作れるかっていうと、そうならないですね。建築家が一人いればその人がプレゼンや映像まで全部作れるかって言うと、やっぱりそうならないで細分化する方向に行くような気がします。

長谷川: MAXなんかは統合環境ということで売ってきたけれど、スカルプト(粘土的な)モデリングはZbrushだったり、マテリアルはSubstanceとか専門のツールで細分化していっていますよね。

吉本: 費用対効果で、効果が見込めるところには使う価値はあります。特殊な建具の動き方など、お見せして確認することもできました。

渡辺: 例えば、現在のVR技術なら、パースを10枚描いて色々説明するよりもVRを作つたほうが費用対効果が高いというケースもありますか?

吉本: ありますね。VRを作れば自由な視点で見れますし、高精細なVray等のレンダリング品質にはまだ劣りますが、静止画や動画は書き出し放題です。クオリティ重視でなく形状やデザインの確認用ということなら十分使えます。

吉本: VRに取り組んで思ったのは、作るにはそれなりに時間はかかるけど、今までのようになんかでいいということがありますね。

長谷川: そういう点で、僕が設計事務所でFormZを使つた頃も最初は自分に技術もなく、理解もされず、『何をお前遊んでいるんだ!』って怒られたことを思い出しました。まずはそういうところを乗り越えるプレゼンが必要ってことですね。

吉本: 遊んでいるように見えるといえば、今だと

どのようにVRを導入するのがうまいやり方なんでしょうか?

吉本: どこまで凝るのかによって時間のかけ方も変わります。最初からすごいハードルの高いものを狙うのではなく、身近で手軽なところからやればいいんじゃないかと思うし、私達も最初そう思つてやってきました。

渡辺: 見る側の感性もまだついていかない。そういうタイムラグのあるところで何とかなるのでしょうか。

吉本: まだ目新しい感じなので、お客様も『これ、動くんですか!』っていう、中身よりそういうところで喜んでもらえる時もあります(笑)。その内当たり前になつくると、また違うものも考えないといけないです。

渡辺: CGが出た頃に『CGだったらスゴイ』という、テクノロジーってそういう段階を踏みますよね。

長谷川: ゲームエンジンも盛り上がりってきたし、今なら、『とりあえずやってみて、使えそうだたら取り入れようかな』くらいでVRに挑戦できそうですよね。

でも、そこにお金を払ってくれるお客様をどう探すのかが難しそうだと思います。

吉本: 私達の場合、社内に色々な部署の人人が居て、いろんな立場の人人がいるから、まずは社内営業ですね。

デモを作つて、採用してくれそうな人を呼んで見てもらつて、『今度こんなプロジェクトで使って欲しい』と売り込んで、そこでちょっと成功するとじわじわ広がっていく感じですね。

長谷川: そういう点で、僕が設計事務所でFormZを使つた頃も最初は自分に技術もなく、理解もされず、『何をお前遊んでいるんだ!』って怒られたことを思い出しました。

吉本: まずそういうところを乗り越えるプレゼンが必要ってことですね。

吉本: 遊んでいるように見えるといえば、今だと

一同: 笑



操作を習得しやすい建築特化型VRソフト『Lumion』



ゲーム機のコントローラーでも操作できる

■押さえるべきツボ

吉本：コンテンツをどう体験するか。例えばスマホをダンボールに入れて見る。簡易なヘッドマウントディスプレイもあるじゃないですか。お手軽な路線ではああいうのも全然アリだと思うんですよ。やっぱり使い方だなあって。



ダンボール製の簡易ヘッドマウントディスプレイ

長谷川：そういうのが出てくると見る側の目もどんどん肥えますよね。『VRぐらい作ってくれるんでしょう?』って感じで(笑)。

吉本：それはそれあるんですよね。だから出し方を間違うと大変なんです。いきなりすごいのを出してしまうと、それが毎回出てくると思われるかもしれません。

一同：笑

長谷川：CGの出た時もそうでしたね。

吉本：だから昔、手描きとかやっていた時、最初はあえてモノクロで見せてスタディして、何日後かにカラー版を持っていくような、段階を踏んでいくようなことをやった記憶もあります。如何に効果的に手戻りを減らせるか…。やっぱり見せ方を間違えるととても大変ですから。

渡辺：プロとしての演出というのも大事ですね。初めからメインディッシュを出されても困るわけですから。

長谷川：フォトリアルCGがコンペでウケなくなったのは、『この設計者はいきなり完成形を見せて、自分たちと一緒に歩んでくれないな。』というような印象を持たれやすいからだと思います。

吉本：だから、コンペなんかでもお客様が意見を言える隙をつくっておくとか、『一緒にやりましょう』感を出すとか。そういうのも非常に大事なんでしょうね。

長谷川：VRもその辺の上手いやり方ってあるのですか？

吉本：最近のVRは『リアル』系が多いですが、コンテンツの作り込み具合で、さらっと白模型みたいなモデルの中を動き回るということも簡単にできます。まずは空間を把握してもらうレベルで体験してもらい、ある程度決まった素材を入れるというステップに行くとか。

渡辺：今の話はすごい腑に落ちたというか、いいなあと思います。と言うのは、どんなにテクノロジーが発達しても、その使い方を間違えるとダメということですね。

吉本：『何をするためにこれを作るの?』ということを押さえておかないとダメです。その次に『それだったらVRUNO®で、見せ方はiPadがいいんじゃない』とか、どういうツール、デバイスで見せるのかを考えます。やっぱりそういうのをちゃんとしておかないと、とりあえず新しいから飛びついでのでは、見せ方を間違ったりしてよくないです。ギクシャクするところも出でたりするかもしれません。

長谷川：CGで白模型をつくると本当に模型的でスケール感が出ませんが、その辺り、VRではどうなんでしょう？

吉本：白模型を作つて、板ボリでシルエットの人を立てただけでも、目線の高さと天井高の関係とか、そういうのは分かると思います。

吉本：私達がVRの世界に飛び込んでいったのは、他の人がそんな簡単には踏み込めない領域で独自性を確立したいという気持ちがあつたからです。

そういうことをやっていかないとチームとしても活性化しません。同じことをずっとやっていて作り手側としてモチベーションが上がらないので、方向性として良いと思っています。

吉本：設計の人はそこまで時間をかけられないと思います。

渡辺：やっぱり設計の人の3Dと言うのは、形の確認を自分でしたりということで、最終的なプレゼン用のアウトプットをするというところまではまだスキルや時間がないということでしょうか？

吉本：そうだと思います。

長谷川：裾野が広がるだけでクオリティの追求という山の高さは変わらないということですね。

渡辺：講師で行っている大学の授業で去年の優等生のCGを見ていたのですが、ちゃんと描けているものもあります。どこまでプロでどこまでが素人が曖昧なところがあって、そういう中でプロとしてどこに差をつけていくのかも問われますね。

吉本：私達がVRの世界に飛び込んでいったのは、他の人がそんな簡単には踏み込めない領域で独自性を確立したいという気持ちがあつたからです。

そういうことをやっていかないとチームとしても活性化しません。同じことをずっとやっていて作り手側としてモチベーションが上がらないので、方向性として良いと思っています。

■VRの拓く新しいビジュアライゼーション

長谷川：参入者という脅威もありますが、逆に広がっていく世界もありますよね？アンビルト案件も色々な広がり方をしていくと思いますし、既存の建物のライブラリー的な保存とか。

吉本：それはあると思います。取り壊して無くなってしまう重要な建物の仮想空間での保存とかですね。

渡辺：今までみたいに設計者と我々の外注みたいな関係性だけでなく、役所みたいなところと直接っていうのもあるかもしれませんね。

吉本：建築にニーズがあると思ったら参入して来る可能性はあると思います。逆に彼らは建築のディティールや納まりの知識は少ないと想うので、その辺では建築のらしさを表現するには厳しい部分があるのかもしれません。仕事でコラボするにはVRはいいかもしれませんね。ゲームエンジンも安くしたり無料化したりするのは、やはりユーザーを増やしたいという戦略だと思います。安くすればユーザーが増え、使っている人が増えるとノウハウの情報がいっぱい出てくる。そういう情報が多いほど後から入ってくる人が選びやすい、という循環があると思います。

吉本：そういうのもあるかもしれませんね。いまVRと言っても写真の360度をつなぎあわせたパノラマVRみたいなものもあるじゃないですか。そういうのもYoutubeで最近見られるようになってきたし、一般的になるんでしょうね。

長谷川：コストパフォーマンスの問題もあるし、今後どう仕事になっていくかですね。

■サイン計画の検証利用

長谷川：大勢が使う施設の場合、サイン計画で如何に誘導しやすいかというところでVRを使って検討しているような話がありますね。

吉本：我々もそういう使い方に取り組んでいます。大きい空間だとバースを何枚も作つたら埒が明かないで、とりあえずVRを作つて特定のポイントからどう見えるか、サインの大きさや位置とか色とかを考える。そういうのにはVRは非常に向いていると思います。

渡辺：確かにそれは良い使い方ですね。すごいカッコいいサインを作りましたと言つても、全然使い勝手が悪かったらしょうがないわけで、VRで検証するのは有効だと思います。

長谷川：そういう細やかな所に気が利くということ、プレゼンの際のプラス要素として働くでしょうね。いちレンダラーの仕事からはなんだんかけ離れた話になりつつありますが。

渡辺：でも、それを仕事として捉えたら、すごい大きなパイがそこにある気がします。

吉本：新しいニーズが出てきているなら、そういう所にどうやって入っていくかですね。

■今後の展望

渡辺：ズバリお聞きしますが、今やっているレンダリングの仕事は残るんでしょうか？

吉本：難しい質問ですが、静止画もVRも、目的に応じて求められるものが違うと思います。コンペであつたりすると、忠実度よりは印象とか、コンセプトをどれだけ表現したかとか。印象的に一枚を見せるような、何かに特化したところで行けば当然ニーズはあると思います。空間を説明するより、その情景を描きたいというような、例えばお祭りのシーンとか、子供が遊んでいるシーンとか。そういう目線での捉えられ方が違うっていうことです。

長谷川：情景というのは今求められているプレゼンですぐ大事な部分ですね。それを逆にVRでお祭の情景を表現すると言つたらエライことになりそうですね(笑)

吉本：そうですね(笑)。まぁ時間かければ出来ますけど、大変ですよね。

長谷川：そういう時は静止画CGなり手描きなりのメリットがあるわけですね。

吉本：昔に比べると手描きは減りましたけど、そういう本当に企画のフニャフニヤな部分なら手描きの方が良いってことはありますね。

渡辺：VRの場合、お客様に渡した段階で私たちの手の中に無いじゃないですか。

つまりバースやアニメーションの場合、自分たちのコンセプトをより強調して見せたりというコントロールが出来ましたよね。

吉本：決められた時間の中でやりたい事をアピールするっていうときはそういうアプローチの方法が有効なはずです。一方でVRはまた切り口が違うと思います。

渡辺：アングル決めるっていうことがなくなっちゃうわけですよね。

吉本：そうです。でも、我々は一応『ここが見せ場だ』みたいなことは想定しています。

例えば短時間でデモをする時にはやっぱり一番カッコいいというか、良さが分かりやすいところのルートを見せるというような意識はしていて、なんでもかんでも見せるというわけじゃないんです。

渡辺：CGバースが始めた時に、手描きじゃない人たちが参入してきて絵の相対的なクオリティが相当下がつたんじゃないかと思っていて、吉本さんの今仰った、見せ場を作るという話も、そこを忘れちゃうと同じことが起こる気がします。

吉本：建築や設計がどうなっていくかという所にも、こういう技術が関わっていく部分がありますよね。

吉本：VRはヴァーチャルに作りますが、ARという実際の空間に重ね合わせる拡張現実もありますし、CanonさんのヘッドマウントディスプレイでMREALという、ミックスドリアリティというものもあります。これはVRとARのイトコ取りを考えているようです。最近ではVR、AR、MRという3つのキーワードがあります。

長谷川：そうなってくるとお客様がどこにアリティを求めるかっていうことも出てきますね。いっそ、建てなくてもいいんじゃないかなって言うような(笑)。

吉本：結局はどこに満足してもらうかっていうところがありますね。

ベランの設計の方にこういうのを見せて、あまりリアルに作つたりすると嫌がれたりすることもあります。図面と手描きのスケッチでコミュニケーションして、現場で足場をとつた時に現れる、あの時の感動。『アレがあるから設計をやでやっていられるんだよ』っていうことを言っておられた人もいました。

渡辺：そういう声はありますね。ウチでも以前、敢えてVRを作らなかったケースがあります。

吉本：それはやっぱり使い方ですよね。誰にどう見せて、どう活かすかという。

ヘッドマウントディスプレイなんかもフレームレート調整などの最適化がされていないと、それを使った人が車酔いのような症状を起こしてしまうことがあるんですよ。使うにしてもそういうところをちゃんと配慮してやらないといけないです。

渡辺：メリットはあるけど、使いドコロを間違えるとデメリットもあるってことですね。それでも、いつまで新しい技術を追い続けなければいけないんでしょう？

吉本：こういう分野の仕事をやる以上はずっとじゃないですか？

渡辺：結構手描きの頃の技術のアップデートの話を聞いていると今でも面白いですね。エアーブラシの話とか。ああそうか、今とあまり変わらないなと思ったんですね。

長谷川：設計も今ではCADだけど、鳥口の研ぎ方とか色々な話を聞きますもんね。

吉本：鳥口とか、定規の溝引きとか、定規の溝にガラスの棒入れて箸を持つように、、、最初僕もやりました。それで均一な線とかカーブを引いたり、太さも細いのからだんだん太くするとかね。そんな職人技を追求した時代もありましたね(笑)。

長谷川：これまで、これからも、技術の追求は続していくってことですね。きっと。



レンダラーズコラム

バースコンテスト受賞、仲間内での勉強会の実施など、レンダラーとしてとても積極的に歩まれている姿がまぶしい高畠氏。いくつかの事務所を経験した後フリーランスへと転向。その働き方の変遷から、彼女が現在感じていることをうかがいます。

自分の心が喜んでいるか



高畠真澄 たかはたますみ

msum
CGデザイナー
1997年 青山製図専門学校卒業
店舗設計事務所
マンション設計事務所を経て
株式会社山城デザイン
2006年 有限会社A T A企画
2007年 Autodesk Visualization Contest8位
2009年 最高の建築バースを描く方法編集
2013年 独立、JARA入会
2015年 事務所移転



ごあいさつ

独立して3年と、まだ未熟の私にこのような機会を下さった事、とても嬉しく思います。コンピューターが苦手な典型的な女性のため、最先端のCG情報提供は出来ませんが、その代わり、苦手だからこそお話しを聞かれております。また、アピールポイントとしては、2社のバース製作会社での経験から、偏りなく多くの案件を描かせて頂いたと思います。

大切にしていること

私は、建築、インテリア、デザイン、アート、写真が大好きなので、イメージを表現することのお仕事は楽しいのひとつに尽きます。ただ、ものを作る道具としては、コンピューターが欠かせません。それでも、作りたいという気持ちがあれば出来ると言う事を強く信んでいます。きっかけは、Autodesk Visualization contest2007でした。「午後の中庭」という作品で8位に選ばれました。当時、maxwellというレンダラーで完成させたのですが、時間に間に合わず、とてもノイズのかかった画像で締め切りに提出しました。しかし、選んで頂けたのは、どうしてだったんだろう? 当時を振り返ると、その作品を制作中に大事にした事を思い出します。たった1つですが「自分の心の喜ぶ事をしよう」です。それまでの仕事のスタイルは、お客様の指示通りにし、誰が制作しても同じようなバースを描いておけば大丈夫と思って製作していました。しかし、それではただのオペレータにすぎません。名詞の肩書きの「CGデザイナー」とは違うのです。自分の心が喜ぶ作品?それは題材だったり、空気感だったり、光と影だったりです。そして「好き」かどうか。想いを形にしたら、たとえノイズが多くても伝わるのかも知れませんね。

それ以来、私は、自分の心が喜んでいるかを大事にしています。それが、お客様を喜ばすことにつながり、私の喜びになるのです。

CG☆ガールズ

2013年、フリーランスになってからは、仲間がないと前に進めないと痛感しました。プラグインのインストールも出来なかったり、ネットワーク設定などです。助けてくれた方のおかげで今があります。また、最初に仲間にお願いしたのは、挨拶状のクッキー作りです。ここではコミュニケーションを大切にしました。それからは、CGガールズという、女子だけの仲間で勉強会を開催しました。自宅を事務所としていましたので、気軽に呼べるのが同性の女性と思ったからです。勉強会の内容は、みんなで決めて、今更聞けない質問大会、同じ題材でバリエーションの違う静止画を作成。制作時間も決めながら苦手分野を克服する課題でした。



その後JARAに入会、CG製作をしている人達の集まり「CGM」にも参加しました。CGMは個人で活動しているCG屋さんの集まりです。ソフトも違うし、得意不得意も違いますので、とても面白い勉強会です。見積もり合戦という会議は、「ここだけの話」で盛り上がりました。すこし前まではライバルと思っていた関係がシェアし合う事で大きな仲間となります。



題材と構図

2014年は、JARA展の題材に、部屋に絵として飾れる美しい作品が作りたいという思いが強くなりました。

美しい作品が作りたいと思ったのは、習い事の水墨画教室での土屋秋恵先生との出会いからです。水墨画は、濃淡で表現します。墨の濃さだけで奥行き感などを描き、半紙のどこに描くか、余白の大変さなどで美しさが変わりました。今回は、そこで学んだ事を生かす事が出来たと思っております。

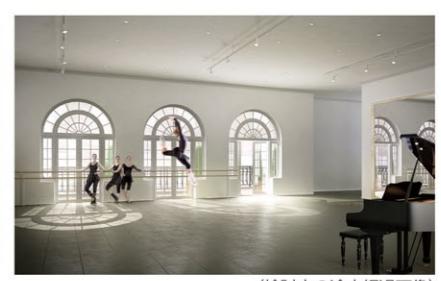
まず、題材です。仕事では後回しになる点景を先に選びました。バレエの踊り子の画像を購入したのですが、それにはタイトル「ToiToiToi～うまく行くよ～」が伝わる点景というのが重要としました。

次に構図です。よくあるスタジオをモデリングしたのですが、リアルに空調とか入れてしまったら、東京のスタジオに見えました。何か安っぽい仕上がりで、イメージとは違ってしまいました。その後、やりすぎてしまった絵を見て、小物や装飾は出来るだけ引き算しました。鏡の位置なども、何度も変更して、最終的にこの構図に収めました。

また、参考にしたのは、ロバート・ハイデルと言うアメリカの画家の油絵です。インテリア写真も参考にしましたが、それでは美しさという点で参考になりませんでした。完成後、時間配分を思い出しますと、複雑なモチーフでもありませんので制作時間は短時間です。しかし、題材探し、参考イメージ探しに時間がかかりました。そう思うと設計者さんの指示書が遅くなる気持ちも解ってきますね。今後は、設計者さんの言葉を汲み取って、こちらから画像を送れる関係を作りたいと思っています。図面がない物件ほど、イメージ写真だけで形に出来るのが私の仕事でありますので。

異業種との交流

2015年から事務所を南青山に移しました。WEB、デザイン、広告などのクリエイティブな事をしていらっしゃるネクシオ株式会社とのシェアです。異業種の方とのお話しや情報はとても刺激になります。モノは違っても大事な事は一緒である事をそばにいて改めて学びました。時々、アイディア会議にも出席させてもらうのですが「最近、何のアプリをダウンロードした?」とのテーマだったりします。常に新しい事を考えては生み出している会社です。つい業界が違うと話が解ってくれないと思うがちですが、実はその逆だったりもします。



異業種だからこそ、素晴らしい事を教えてもらえますし、自分の引き出しが増えたりします。環境を変えるのは勇気もありますが、同じ場所のままでは新しい事はいつも以上の努力をしないと出来ません。バースもクリエイティブのお仕事ですから、使用ソフトだけではなく、環境や時間や、付き合う人を変えてみるといいかも知れません。



る学生さん、同業者さんに、私の記事が何か参考になりましたら幸いです。ぜひ、自分の心の喜ぶ事をしてみてくださいね!

土屋秋恵・墨門会
<http://www.bokusenkai.com/>
ネクシオ株式会社
<http://www.nexio.co.jp/>

(2014.07.01)



JARA活動歴・職能歴とともに超ベテランであり、他団体での活動も含めて視野広く業界を見ていらっしゃる湯浅氏。関西地方での仕事環境、日頃の業務形態・展望、また関西でのJARAの活動について語っていただきました。

関西という環境で



湯浅禎也 ゆあさよしや
(株)コラムデザインセンター 制作部部長

1962年 大阪府生まれ
1983年 大阪デザイナー専門学校卒業
大阪デザイナー専門学校非常勤講師
JARA関西支部長
大阪府優秀技能者表彰“なにわの名工”受賞

学校でも手描きパースを教えてますが、最終的に卒業課題になるとほぼCGになっていることに少し寂しさを感じます。私も仕事では70%はCGになりましたが、より的確に伝えるプレゼン方法のバリエーションを覚えて欲しいと思っています。



関西空港の手描きパース飛行機のプロポーションに悩まされた思い出があります。

関西という環境で

この業界に足を踏み入れて30年目を迎めました。私がパースを始めた頃はまだパースという職業は世間からの認知度も低く、パーツとかバースとか言われた頃でした。協会も私の師匠世代の方達も若く、世間への認知度を上げようと躍起になっている時代でした。その後すぐに“バブル”と呼ばれる時代に入り、建築の業界は踊り一気にパースレンダラーと呼ばれる人たちが増えたように思います。こういった環境の中、私もパース漬けの日々を送っていました。

JARAに入会したのが28歳の頃ですでの、かれこれ25年になります。入会後比較的早い段階から関西支部の理事を仰せつかり、全国のメンバーの方と交流させていただき、パースの変革期とともに成長させていただきました。

もともと透明水彩や不透明水彩という手法がメインでしたが、重点がエアーブラシの手法に変わり、その後CG/パースへと移行してきましたから、現在も発注の主旨、プレゼンの方法、意匠の傾向を見極め、表現の方法を変えて対応しております。そしてそれが現在の私の強みになっているような気がします。

関西、大阪という環境で仕事をしていく感じることは、関東、とりわけ東京に比べて業界の規模が小さく、仕事の絶対数が少ないということです。若い頃、東京のゼネコンさんから仕事を頂いた時の話ですが「大阪支店は西日本全体を相手に仕事をしていますが、東京本社は世界を相手に仕事をしますから」というお話を聞き、東京の大きさを実感したのを記憶しています。よく大阪は中小企業の街と言われますが、中小の設計事務所、工務店、ゼネコンの数はそこそこあるように思います。それだけ細かい仕事もたくさんあり、クライアントの声にあわせ、様々なプレゼンに対応していかなければ、この仕事はやりにくいような気がします。

手描によるスケッチ、CGによるプレゼン等々、関西のメンバーは対応できる方が多いと思いますが、そういう多様性を関西という地域が要求しているような気がします。中国、四国、福岡を除く九州などはさらに絶対数が少くなるので、パース一本での業務は難しくなっているというお話はよく聞いております。

JARA関西支部

若い時期から、JARAという協会にある種のステイタス、あこがれというものを持っていましたから、比較的早い段階で入会させていただき、関西支部の理事として活動させていただきました。一時は250名のメンバーが所属した時期もありましたが現在はコンパクトになり、100名を切ってしまいました。

私が所属している他の協会、団体もメンバーの数が減り高齢化しているところも多あります。世代が変わり協会、団体の意義や意味も変わりつつあり、柔軟に対応していくないと自然消滅という最悪の結果が来ると思っています。

関東支部は近年新しいメンバーの方も入会され活性化が進んでいると思いますが、関西支部は少し停滞しておりますので、勉強会や支部会等の親睦の場を作り、活動を共にする新しいメンバー獲得に努めたいと思っております。やはり協会には若い新しい人材が入り活性化しないと、楽しくないですからね。

様々な地域の人と交流、親睦が図るのは協会の大きなメリットだと思っております。関西支部はメンバー同士の仲が良く、業務のやりとりも活発に行ってます。同業者の集まりですから、あるときはよきライバルであり、あるときは心強い仲間という、いい関係が築けていると思ってます。

この記事を読まれた方で興味をお持ちの方は迷わず声をおかけください。



ガラスや金属が建築に多用された1980年代エアーブラシによる表現が増えています。



不透明水彩によるパース



不透明水彩によるパース

コラムデザインセンター

私が所属しておりますコラムデザインセンターは代表が関西支部の宮後浩氏で、会社創立が1972年ですから、今年で43年目になります。パースの組織事務所としてはかなりの老舗になつきました。

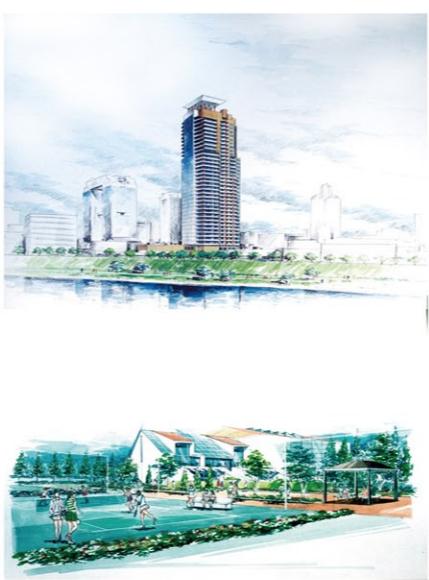
一時期は35名のスタッフで業務を行つきましたが、時代の流れに沿つて今現在は8名で業務しております。

10年ほど前から、ある年数以上のものは経営者感覚を持って業務をこなすという方向で社員を離れて独立採算制を導入し、スタッフ各個人が個人事業主という形をとつております。これからまた時代が変わっていくでしょうから、時代に沿つて各々が業務しやすい環境を常に考え変革を繰り返していく、そんな事務所になっていくことを望んでおります。

同時にコラムデザインスクールというパースの学校も宮後学長の下で行つております。手描きパース教育を基本に、コンピューターによるプレゼン教育まで行つております。

一時期生徒の数も減つておりましたが、最近は手描きを勉強したいという方が増えている傾向にあるようで、生徒数も増加傾向あります。CGオンラインの方も今一度アナログ感覚を養うことは、いい勉強になると思います。

社団法人パーステック協会というのもあります、こちらも恩師宮後浩が理事長を務めていますが、パース検定を実施し、物の立体感覚をすべての世代の人に体得してもらおうという主旨のもと活動しております。今年から私が教えている生徒にも授業の一環で全員受験させます。こちらも興味のある方は、ご相談ください。



透明水彩によるスケッチ/パース



ペントブレットを使用しフォトショップのみでスケッチ

JARA、パースのこれから

協会発足からJARAには、パースという職業の社会的認知度を高めようという目的がありました。しかしそれも時代を経て役目を終えようとしているように思います。

これからは、よりグローバルな視点を持ち、後身の育成、業界の発展に重きをおき、活動をしていきたいと思っております。われわれレンダラーはオペレーターになってはいけない、それを肝に銘じ、日々研究、勉強して行かなければならぬと思います。

日頃学生達にも「決して便利屋になってはいけない、しかし頑固になってはいけない」「相手の

コラムデザインという核の下、個人個人が自分の気持ちを読み取る」「コミュニケーション能力を身につけること」「学生時代だからこそできる手描きなどの基礎的能力を身につけること」を指導しております。しかし自分もそうであったのですが、若さゆえそういうことになかなか気づかないもので、教えることの難しさを感じております。JARAという協会なら、その事を時代と共に経験されたプロの集団ですから、若者達に指導できるのではと可能性を感じている今日この頃です。



CGによるパース

動画配信一覧サイト『JARA cafe』と『JARA bar』をぜひのぞいてみてください！

↓JARAホームページから↓
<http://www.jara-net.com/>

JARA cafe

menu

セミナーやイベントの録画配信。

『JARA cafe』とは
 JARAのセミナー等の一覧。
 昨年のパース展期間中に開催したイベントなどが視聴できます。
 2015年のものも今後追加を予定しています。試験的に始めたものですので音声や映像は良い状態とは言い難いですが、参加できなかった方はぜひこちらから！

JARA bar

menu

時に熱く、時にゆるく、
 時に酒を酌み交わしながら、語る。

『JARA bar』とは
 そもそも「内輪で話している、"ここだけの話"が一番面白い」ということから発生したJARAbar。
 不定期に開店します。主に会員同士+aで話す、いろいろなことの録画・音声一覧です。
 会員しか視聴できない回(member's)も多いですが、一般公開する回(open)も予定してます！

004 **[JARA2014]大阪展セミナー1**
open 山本勇気「スケッチのすすめ」+セミナーまとめ

2014.09.13 01:23:42 @大阪デザイン振興プラザ・デザインショーケース
山本勇気(株式会社コラムデザインセンター・JARA会員)
 建築ビジュアライゼーションを職能とする者による全国組織の団体、J A R A 主催のセミナー3

第四夜 『未定』
open 2015.00.00 00:00:00 @某所

準備中 おたのしみに。

準備中

003 **[JARA2014]大阪展セミナー2**
open 渡辺健児「コンペのためのC Gパース」

2014.09.13 01:11:10 @大阪デザイン振興プラザ・デザインショーケース
渡辺健児(COMPUTER VISUALISATION・JARA理事)
 建築ビジュアライゼーションを職能とする者による全国組織の団体、J A R A 主催のセミナー2

第三夜 『関東納会_透明水彩・ガッシュ・レンブラント…』
member's 2014.11.29 00:38:08 @恵比須の某居酒屋

JARA cafe
 宮崎岳彦・浅古陽介・上野真理
 居酒屋後半戦。第一夜の収録中、後の雑談を聞き逃さなかった浅古氏が口火を切れます。
 透明水彩やガッシュ、C Gといった手法の違いによる描く際の「意識」の違いから発展して、絵の重さ・軽さ・明るさ・暗さ、、、等々、興味深い会話を収録したものです。

002 **[JARA2014]大阪展セミナー1**
open 宮崎岳彦「ミックスメディア・ヴィジュアライゼーションの手法 & 制作の個性について」

2014.09.13 00:54:37 @大阪デザイン振興プラザ・デザインショーケース
宮崎岳彦(アトリエアルム・JARA理事長)
 建築ビジュアライゼーションを職能とする者による全国組織の団体、J A R A 主催のセミナー1

第二夜 『関東納会_JARAcafeについて』
member's 2014.11.29 00:25:46 @恵比須の某居酒屋

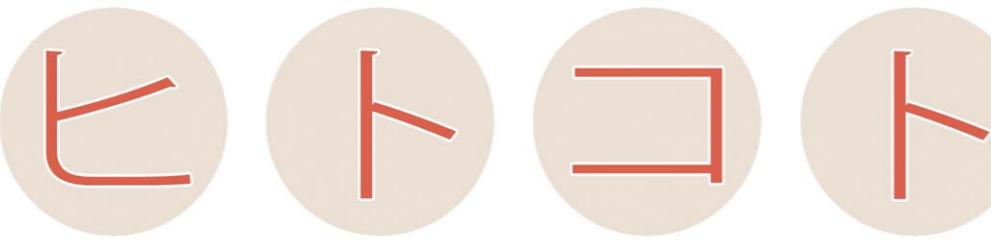
JARA cafe
 関東支部会員
 支部会の時間では話しきれなかった会話を収録。
 居酒屋での生のやり取り前半戦を、どうぞご視聴ください。
 当企画「JARAcafe」やセミナーでの録画をWEBで公開するか否かについて等、活動の背景がリアルに聞けます。

001 **[JARA2014]東京展ギャラリートーク**
open 「これからの建築表現について」

2014.08.27 01:32:09 @建築会館ギャラリー
登壇者:大村真也(CAt) / 種田元晴(種田建築研究所・日本図学会理事) / 浅古陽介(N A U建築デザインスタジオ・JARA会員)
 司会:渡辺健児(COMPUTER VISUALISATION・JARA理事)
 特別企画「建築の表現」に関するトークセッション。

第一夜 『建築 viz 漫談』
member's 2014.10.29 02:14:01 @築地某所

JARA cafe
 宮崎岳彦・浅古陽介 / 渡辺健児
 宮崎氏のパースや、MIRのパース、グッゲンハイム・ヘルシンキのコンペパース、JARA2014出品作品を見ながら語る。
 北欧と日本の比較、絵作りの分析、差別化、手書き、カメラの功罪など、様々なキーワードが繰り広げるアカデミックな時間。
 一般公開しないのがもったいないくらい濃い内容、必聴です。



■担当

西川 哲矢 有限会社西川・アートオフィス



[JARA WEB担当]
ホームページ・動画サイト・
サーバー・メーリングリスト等

父の個人事務所にお手伝いとして建築CGパース制作に携わって早いもので10数年が経ちました。設計者の意図をしっかり反映した成果物を提出できるように日々努力して取り組んでおります。
JARAの入会により仕事の幅が増えたように感じます。大規模な物件や、一筋縄ではいかない形状のモデリングなど、非常に勉強になりました。新しい内容には常に不安を抱きますが、チャレンジ精神を忘れずに取り組んでいきたいと思います。

今年度からJARAのWEBページの管理を担当します。
全くの分野ですが、何卒よろしくお願いいたします。

松谷 一樹 有限会社NAU建築デザインスタジオ



[JARA 広報デザイン担当]
ポスター・フライヤー・バナー・
DM・図録広報誌表紙等

去年に引き続き広報デザインを担当させていただきました。
デザインにあたり、建築パースとは?と自分なりに考えることができ、良い機会になりました。
JARA2014の広報デザインには、「建築を伝える」という言葉を使わせていただきました。今回のJARA2015の広報デザインでも、同じような想いで制作しており、建築の希望ある姿を描くための、試行錯誤によって生まれる、様々な作品を多くの人に知っていただければという想いで、多くの作品を広報デザインで使用させていただいているです。
皆様のお役に立てていれば嬉しいです。

●2014年度入会者

安松 一雄 廉デザイン1級建築士事務所



独立して15年。最近は設計より講師業の比重大です。設計以外に3DCG、CAD、BIMを教えています。BIMのソフトでリアルなレンダリングを作成できる時代、レンダラーの重要性を益々アピールする必要があるのではと感じています。

山崎 信宏 大成建設株式会社



建築というものはどんなにカッコよくても、どんなに美しくてもその機能が明確でなければ社会的価値は得られません。施主の夢、設計者の想い、訪れる人々のシアワセを、価値あるビジョンとして表現したいといつも思つて描いています。

河浪 三千代 ラピターキオフィス一級建築士事務所



美大に落ち「ま、いか」の20代。
30代に夜学で設計を学んだら、なぜか「勢い」まで学んで妻&母&建築士へ。
40代最後で独立し、妄想が現実になった私は、楽しい人生までも架空のパースで描けるぞ、と真剣に思っています。

藤田 直樹



昔から絵を描いたり物を作ったりするのが好きで、今はコンピューターでパースを描くことが仕事となりました。ですが、まだまだ思うような絵作りができず、もっと知識や見聞を広めなければいけないと思っています。
JARAに入会させていただいて、会員の皆様と交流をもつてることがうれしいです。

about JARA

2015年度 JARA組織

会長	光藤俊夫
<u>理事会</u>	
理事長	宮崎岳彦
事務局長	山田淳一郎
本部会計(関東支部会計兼任)	長谷川繁幸
本部広報(関東支部広報兼任)	上野真理
作品展担当	渡辺健児
関東支部長	山根卓
中部支部長・広報	村瀬正彦
中部支部会計	後藤亮
関西支部長	湯浅頼也
関西支部会計	広畠直子
関西支部広報	山本勇気
監事(2015年度)	西川修・中村泰剛
海外交流委員	渡辺健児
選挙管理委員	雨宮正明・西口浩英

広報委員会

委員長	上野真理
WEBサイト担当	西川哲矢
図録広報誌担当	上野真理・大熊功至・長谷川繁幸
デザイン印刷担当	松谷一樹
作品展リリース担当	西口浩英
JARAcafe/bar/インタビュー等	渡辺健児・浅古陽介・宮崎岳彦

JARA2015実行委員会

実行委員長	渡辺健児
副委員長	上野真理
事務局	山田淳一郎
会計(東京展会計兼任)	長谷川繁幸
特別企画コーナー	渡辺健児・高畠真澄
映像コーナー	西川修・中村泰剛
他委員(東京展兼任)	大熊功至・尾篠恵美・雨宮正明
東京展実行委員長	山根卓
他委員	松谷一樹・長谷川繁幸・高畠真澄・西川哲矢・渡辺健児
大阪展実行委員長	根来祐史
他委員	西川修・中村泰剛・広畠直子・西口浩英・山本勇気
名古屋展実行委員長	村瀬正彦
他委員	後藤亮

勉強会(VAV2015実行委員会)

実行委員長	渡辺健児
副委員長	高畠真澄

編集後記

「会の活動を外に向けて見える形に」
JARA cafe・JARA barというものはその一つで、その元となっているのは普段の会員の活動です。職能や業界の発展というはこのように積み重ねていくものであり、ある日突然気まぐれなヤル気が起ったからといって成し得るものではありません。当誌はその記録ですが、また同時にあらたな活動のきっかけにもなれば幸いです。あらためて、会内外かかわらず快くご協力くださいました皆様に心よりお礼を申し上げます。(上野)

入会案内

JARA会員はパースペクティブの概念に則り建築物あるいは土木構築物を描き表現する職能者で構成しております。個人では為し得ない社会活動、情報交換活動を促進するため全国の会員で組織し、事業を開催しております。

JARAでは随時会員を募集しております。CG制作、手描き制作問いません。本職能の発展に積極的な方の参加をお待ち申し上げます。

正会員資格

建築透視図(※)の制作を職業としている個人、及び職業の一部で建築透視図を制作している個人、但し建築透視図に準ずる土木工事や構築物の透視図を制作しているレンダラーを含みます。会員は本会の主構成員として事業や活動に参加し、役員の選挙権と被選挙権を有します。入会に際しては作品5点をもって理事会の審査を要します。

※現在では、パース・イラストレーション・ビジュアライゼーション等、様々な呼び方がありますが、手法を含めそれらを限定するものではありません。

入会申込みはJARAのWEBサイトから

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

JARA cafe・JARA bar・アーカイブ・WEBギャラリー・作品展情報・会員リスト等
<http://www.jara-net.com/>

日々の支部活動・写真・周知等
<https://www.facebook.com/JARA.since1980>

最新情報へのリンク等
https://twitter.com/JARA_Renderers