

A社研修・保養施設ホールのための空間提案（CGシミュレーションを使って）

A presentation with Computer graphic simulation for a training and recreation hall of an anonymous corporation

山崎 稔 MINORI YAMAZAKI

Department of Design

石油系企業A社の研修保養施設内に設置が予定されているユーティリティールームのためのプロポーザルプランである。

新入社員研修と関係者の保養施設として企画された建物内に、当初は1階フロア中央の研修用展示スペースとして、提示されていた四角い部屋のインテリア企画立案のみの依頼であった。

しかし、平面図を見る限り、むしろエントランス右に予定されている事務所スペースと入れ替えて、研修用展示機能だけでなくパーティーやエキジビション、及びコレクションを展示するアートギャラリーにも使える、多目的でそれ自体が施設の顔になるような、文化的な空間を設けるべきと提案した物件。

それは多分に、公共性の強い石油系企業であり、なおかつこの円高不況期にも差益によって、高収益を出しているクライアント会社への、文化的な社会還元をうながす意味あいを含んだ、提案になっている。公器としての企業規模に相応な、芸術文化への関わりを求める、といったことは、これから益々日本の企業や文化状況において必要であると考えからである。いやむしろ、年商一兆四千億円もの巨大企業でありながら、今までは間接的な協賛が主体で、全社的自主的な文化事業が本格的には、ほとんど成されてこなかった、といったことの方が驚きではないだろうか。

プレゼンテーションとしては、平面と立面図、及び50分の1の模型制作で提示する条件であったが、より強い訴求性を得るために、あえてコンピューターによる3次元モデリングとレイトレーシングレンダリング（光線追跡法）による、実在感のある表現を自主的に追加した経緯がある。特に今回イメージしたインテリアデザインは、内装仕上げ材や家具の独自性で空間を作っていくのではなく、間接光やスポットライトを多用して、光の効果で空間の表情をつくる提案プランである訳で、図面と模型だけではイメージ伝達力におのずと限界がある。光線追跡手法による画像の持つリアリティーが効果を発揮する場面である。

使用したソフトは、パソコンPC9801とMS-DOS上で稼働する“RAY-TREK2”のDOS-EXTENDERバージョンで、複数の平行光線や環境光線の他にスポット光源をおよそ35カ所設定している。

外周壁に掛かる抽象絵画は、それぞれWINDOWSのペイントソフトで描きパネル形状にマッピングしている。中央の金属彫刻は、別にモデリング記述したコマンドデータを取り込んでレンダリングしている。全体のコマンドデータの記述行数は、およそ400行である。

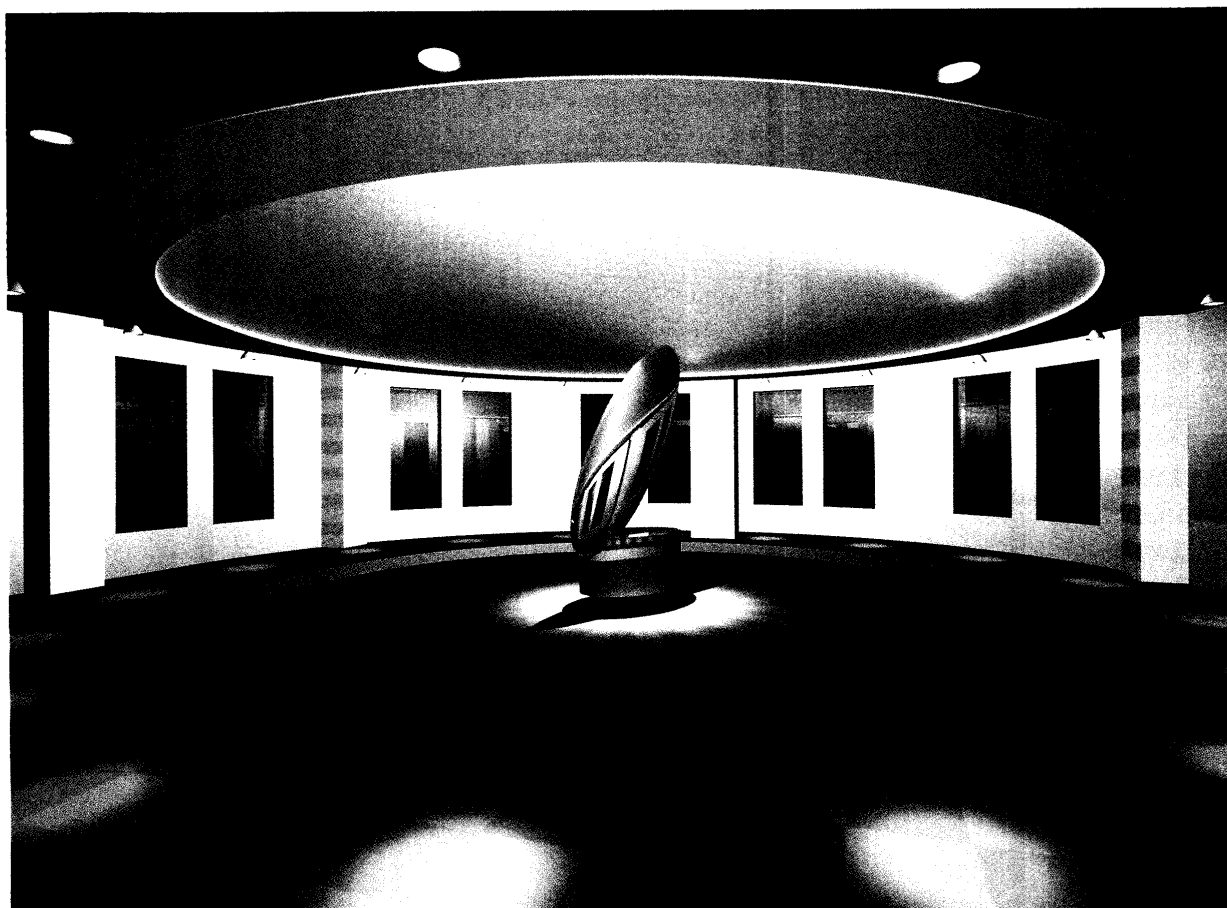
2048 * 1536ドットの画像をPhotoShop上でコントラスト補正し、イマプロ社のデジタルフィルムレコーダー“QCR-Zi”で4×5インチのフィルムに出力している。

使用したハードは、NEC PC9821An CPUはPentium90MHz。

レンダリング所要時間は約5時間である。



A案



B案