

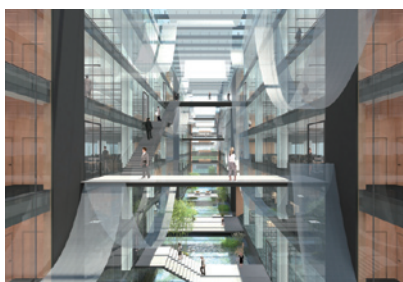
## fieldjam (フィールドジャム) 様

### スピードが求められる現場で、作業効率を上げるためにColorEdgeを採用。 『建築シミュレーション』という新たな活用方法が生まれた。

fieldjamでは、グループワークを円滑にするために制作者全員の制作環境の統一を徹底している。「次に買うときは、ハードウェア・キャリブレーション機能が搭載されたモニターを制作者の人数分欲しいと思っていた」と語る代表の林田氏。ColorEdgeを導入したことで、CG制作で重要な『素材とモニターの色が正確に合う』ようになったのはもちろんのこと、CG制作ならではの『モニターの新たな活用方法』も出てきたと言う。

#### 作業効率を上げるためには カラーマネジメントが不可欠

fieldjamでは建築CGを制作している。設計事務所から届く図案を基にCGを起こすが、昨今ではCG制作の開始後も設計変更が頻繁に発生するため、スピードが要求される。そんな現場では、作業効率を上げるワークフローの構築と、それを実現するための制作環境の体制強化が必須である。そのため林田氏は、最新機材の検証やより良い環境作りを積極的に推進しており、業界全体で必要とされる情報についてはCG業界のイベントで講演をしたり、またAutodesk社のサイトに連載コラムを執筆するなど、現場視点の役立つ情報を発信している。そして、「色は、モデリング後のすべての工程に関わる。カラーマネジメントが正しくできれば無駄な色修正が無くなるので、作業効率上がる」と語る。すべての工程に欠かせない色調整がスムーズにできれば、後工程の一つ一つの作業も速くできる。CG制作ではワークフローにおいて、色に関する作業は非常に重要で、カラーマネジメントの導入は不可欠である。



オフィスビルのアトリウムを中心としたデザイン検討



賃貸マンションのインテリアデザイン検討

#### 建築シミュレーションという新たな活用方法 CGの色を見て、照明器具の色を変えた

CG制作では、修正作業を最小限に抑えることが、顧客へのレスポンスを速くすることに繋がる。しかし、ここ数年の間に制作の流れが変わり、仕事の進め方やCGの役割も変わってきている。「昔はある程度デザインが決まった状態からCGを作り始めましたが、今は出来上がったCGをお客様が見て、そこからデザインが変わっていきます」と林田氏。その一例として、こんなこともあったそうだ。「建築物の内装で『ダウンライトの色温度を3500ケルビンにしたい』という指示があり、CGを制作したところ、お客様に「こんな色になるの?」と驚かれました。モニターの色も3DCGソフトの設定も正しいので「これが正しい色で

す」と伝えると、お客様も納得され、そのあと実際に照明器具を入れる際には、4200ケルビンが採用されることになったんです」。つまり、CG制作の段階で『より正確な建築シミュレーション』をすることが可能になったということである。「以前だったら、モニターの色が正しいのか分からなかったので、『これが正しい色です』と確認を持って言えませんでした。ColorEdgeを導入してからはお客様に自信を持って言えるようになりました」。

ColorEdgeを導入したことで正確な色再現による作業効率の向上に加え、設計デザインを補助するという新たな活用方法も定着したということである。



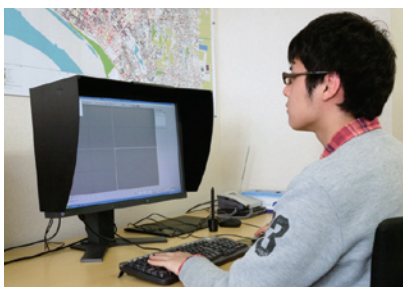
オフィスビル基本設計の夜景でのファサード検討

### ColorEdgeを選んだ理由 モニター選択の基準

「次に導入するときは全員同じモニターにしようと思っていました」と林田氏は繰り返す。「僕たちは作業を分担しているの、それぞれのモニターで共通の画像を同じように表示する必要があり、人数分ないと意味が無いんです」。ColorEdge導入前は、ほかのスタッフが作った素材を林田氏が自分のモニター上で確認しながら組み立てるとき、いつも色修正をしていたと言う。「モニターは同じ機種で揃えないと色が合わないのでは……と考えていました」と語る林田氏は、作業モニターが変わることで生じるそのような問題を解消したいと思い、検証を始めた。そして、ハードウェア・キャリブレーション機能が付いたモニターが良いということが分かったと言う。「モニターを導入する際の基準は、まずハードウェア・キャリブレーション対応であることが条件でした。これまで使っていたモニター（ハードウェア・キャリブレーション非対応のモニター）を測色して調整しても色が合わないの、モニターごとの個体差が少なく、精度が高いモニターが欲しいと思っていました」。サイズは24インチを選んだ。「3DCGソフトにはメニューやパレットが多いため、大きいほうが作業しやすいんです」（林田氏）。

### 分担してスムーズに作業するために 制作環境は全員統一させる

「制作面では『制作者全員を同じ環境、同じやり方にする』にしています。案件毎に分担する場合と、一つの案件を共同で作業する場合がありますが、全員がルールを守ることでスムーズに進められるようにしています」。fieldjamでは、モニターなどの機材やその設定を統一するだけでなく、『データは必ずサーバーで共有する』『マテリアルの共用』など、グループワークを円滑にするためのルールを徹底している。「とにかくスムーズに仕事をしたい」と林田氏は語る。機材面での効率化に加え、グループワークの円滑化を図ることで、顧客へのレスポンスが早くできるからだ。



### ColorEdge導入後の変化 作業効率が上がったことを改めて実感

ColorEdgeの導入前と導入後の変化について、fieldjamの皆さんは次のように語ってくれた。「まず、モニターが正しい色を出すので、モニターと自分の感覚が合うようになりました」（林田氏）。結果的に作業効率が上がったのと同時に、以前より繊細な作業ができるようになった。また、ColorEdge導入当初、こんなことがあったそうだ。「今まで『これでOK』と思っていた色が、ColorEdgeを導入した後に見直してみたら、色が全然違って驚きました。もちろん、導入後はそういう問題は起こらなくなりました」（八木氏）。

「そういえば、以前はどれだけ色がずれているのかを、レンダリング結果を見ながら、これまでの経験から感覚的に判断して補正していましたね」（林田氏）。ColorEdgeを導入する前にしていた色調整のために掛かった時間や労力は、今では全く掛からない。作業効率を上げるために導入したモニターであったが、CG制作ならではの新たな活用方法も生まれ、今では無くてはならないものになっている。スピードが要求される現場で、プロが選んだColorEdgeは、今後もクリエイターを強くサポートしていくことだろう。

#### ■fieldjam (フィールドジャム) 代表: 林田 豪元

1995年、設計事務所勤務を経て独立し、フィールドジャムを設立。アトリエ系からゼネコンまで、住宅から超高層ビルまでという様々な規模の設計事務所とプロジェクトに携わり、建築設計支援のためのCG画像制作をしている。また、CG業界のイベントでは講演も多数実施。現在はAutodesk「Design Visualizationサイト」でコラムを連載中。

fieldjam <http://www.fieldjam.com>  
Autodesk「Design Visualizationサイト」連載中コラム  
<http://design-viz.com/blog/fieldjam/>



導入製品 ColorEdge

製品に関する情報についてはEIZO Webサイトで

<http://www.eizo.co.jp>

■製品に関するお問い合わせは 受付時間 月～金 9:30～17:30(祝日、弊社休業日を除く)

EIZOコンタクトセンター  0120-956-812