

組織名  
株式会社アルディナ・ビジュアル

所在地  
東京都港区

ソフトウェア  
Autodesk 3ds Max

数あるDCCツールの中でも3ds Maxのスピードとクオリティは圧倒的です。肌感覚ではCG制作の作業時間を1/5~1/3ほど短縮できている実感があります

— 村上 堅氏  
株式会社アルディナ・ビジュアル  
制作ディレクター



株式会社アルディナ・ビジュアル  
制作ディレクター  
村上 堅氏

# クライアント企業のイメージを魅力的なコンテンツで具現化 BtoB製造業企業でもCGコンテンツ利用が拡大中

## Autodesk 3ds Maxで ハイスピード・ハイクオリティな制作を実現



BtoB企業の多様なニーズに応えるビジュアルソリューションを提供しているアルディナ・ビジュアル。同社では、コンテンツ制作のメインDCC（デジタルコンテンツクリエイション）ツールとしてAutodesk 3ds Maxを長年にわたり利用し続けている。フォトリアルなCG制作の高度な技術力に加え、空間デザインやインテリアコーディネート、アート分析などのクリエイティブのノウハウも含めてワンストップで提供できることを強みとし、ビジネスを拡大している。

### オフィス家具メーカーのカタログ制作や自動搬送ロボットのコンテンツ制作を担当

アルディナ・ビジュアルは、「BtoB企業の“みせるを変える”」というコンセプトのもと、多様なビジネスニーズに寄り添い、最適なビジュアルソリューションを提供する制作会社である。主に建材や工業製品のビジュアライゼーションを得意とし、撮影レベルの製品CGや施工提案例CG、製品プロモーションムービー、ARコンテンツなどのコンテンツの制作をワンストップで行っている。

また、バーチャルショールームや製品のデジタルモックアップなどのデジタルツール企画制作を通じて、顧客企業の販売促進やプロモーション活動のDX（デジタルトランスフォーメーション）を支援するほか、コンテンツ制作に従事する顧客人材に対する教育トレーニングを請け負っている。

同社制作ディレクターの村上 堅氏は、「一般の皆様もCGに対して目が慣れてきたこともあり、写真と比べても決して引けをとらないクオリティを確保でき、かつ実際の製品や環境の準備が不要で企業側のア

ピールしたい部分を切り取ることができるなど、CGを活用したコンテンツ制作に様々な企業が積極的に取り組むようになってきました。私たちのもとにも数多くの案件が寄せられており、今まであまり話がなかった製造業企業からも話をいただくようになりました。近年では、オフィス家具メーカー様のカタログ制作や、マテリアルハンドリングメーカー様の自動搬送ロボットのイメージビジュアル制作なども手がけました」と語る。

### クライアント企業のイメージを具現化するCGコンテンツを提案・制作

具体的に同社がどんなプロセスでコンテンツ制作を行っているのかというと、多くの場合クライアント企業から提供されたCADの設計データ（3Dモデル）をベースに、まずは対象製品のCGを作成する。

「製造業のおお客様のご依頼では、製品外装だけでなく、内部メカニズムや素材構造・分子構造までビジュアル化するケースもあります」（村上氏）

これだけでもクライアント企業にとってCGコンテンツのメリットを感じる部分だが、同社が真価を発揮するのはその先だ。例えば先に事例として挙げたオフィス家具メーカーの案件では、デスクやチェアなどの製品を単体でビジュアル化しただけでは意味がない。それらの製品が置かれた室内環境まで再現してこそ、カタログを見た顧客は実際の使用感を頭に描くことができる。

要するに同社は、製品を効果的に演出するうえで欠かせない“環境”まで含めたCGコンテンツを提案・制作するのである。

# アルディナ・ビジュアルとAutodesk 3ds Maxだから実現できる 3D CADデータのCGコンテンツ活用

当然のことながらコンテンツ制作のプロではないクライアント企業は、対象製品の魅力を際立たせる見せ方やシチュエーションなど、具体的なアイデアを持ち合わせているわけではない。「スタイリッシュに」「温かみのある雰囲気」といった抽象的な表現から、クライアント企業が見せたい部分に最適なオリジナルな空間を作り上げていく必要がある。

「私自身は前職でマンションのパースづくりを手がけていたことから、建築系の空間デザインやインテリアコーディネート、アート分析などの経験があります。そうしたクリエイティブのノウハウも含めてワンストップで提供できるのが当社の強みで、お客様の漠然としたイメージを具現化するCGや映像を提案・制作できます」(村上氏)

## CG制作の作業時間が約1/5まで短縮 業界内では3ds Maxが共有言語に

村上氏をはじめとする同社のクリエイティブチームが、コンテンツ制作のメインDCCツールとして利用しているのが、Autodeskのプロフェッショナル向け3Dモデリング・レンダリング・アニメーションソフトウェア「3ds Max」である。

「個人的に3ds Maxを使い始めたのは2000年代前半のことで、このDCCツールと出会ったことで、フォトリアルな表現やアニメーションなどのコンテンツ制作を劇的に短時間でできるようになりました。デフォルトでも高度な処理を行えますが、プラグインで機能やCGモデルを追加することでさらにコンテンツ制作のスピードとクオリティを高



現実と見聞違うほどリアルな空間を3ds Maxで制作できる



製品のデジタルモックアップ制作を通して企業の販売促進・プロモーションをサポート

めることができるのです。具体的なライティングの例だと、サードパーティーのレンダリングツール『V-Ray』を利用しているのですが、ラジオシティ(相互反射光を考慮したリアルな陰影を表現する技術)のレンダリングが即座に行われます。以前に使っていたDCCツールでは、決して得られなかった画期的な体験でした」(村上氏)

他ベンダーからも様々なDCCツールが提供されているが、3ds Maxは今でも圧倒的な印象があるという。

「どんな案件でも、データの読み込み、アニメーション、ライティング、マテリアル設定、カメラ設定などが必要となります。3ds Maxは多くのデータ形式に対応していますし、あらかじめ基本的なプリセットやライブラリを作っておけば、あとは対象物ごとの細かい調整を行うだけで済み、レタッチなどの工程を大幅に削減することができます。こうして3ds Max上で、ある程度作り込みを行っておけば、今までCGコンテンツに不慣れだったお客様にもすぐに高いクオリティのCGを見せることができるという利点もあります。他ベンダーのDCCツールとの厳密な比較を行ったことはありませんが、肌感覚では3ds Maxを利用することでCG制作の作業時間を1/5~1/3ほど短縮できている実感があります」(村上氏)

コンテンツ制作のデファクトスタンダードといって過言ではない3ds Maxだが、クライアント企業とのデータのやりとりもスムーズだ。

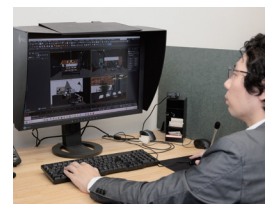
「お客様からはIGESやSTEPなどの中間ファイルや様々なメーカーの3D CADファイルで対象製品のデータをいただくことがありますが、3ds Maxでのインポートも問題ありません」(村上氏)

なお、同社は仕事上で横のつながりも多く、他社やフリーランスのクリエイターとチームを組んで作業する場合もよくあるのだが、「お互いに『とりあえず3ds Maxを使っておけば大丈夫だね』と話し合っており、3ds Maxはまさに業界内の「共通言語」となっています」と村上氏は強調する。

## 製造業企業のCGコンテンツはまだこれから 既にある3Dデータの積極的な活用がポイントに

さらに同社が効果的に活用しているのが、世界中の3ds Maxユーザーからオープンソースや有償

で提供されているアセットライブラリである。例えば「家具とインテリア(ソファ、テーブル、椅子、照明などの家具やインテリアアイテム)」、



3ds Maxを使って3Dモデリング制作を行うCGクリエイターの竹内 嘉一氏

「建物と建築(建物、住宅、ビル、橋、道路などの建築物)」、「植物と環境(木、草、花、岩、水などの自然環境)」、「キャラクターとアニメーション(人物モデル、アニメーション用のリグ、表情など)」、「車両と乗り物(自動車、バイク、飛行機、船など)」、「テクスチャとマテリアル(テクスチャ、シェーダー、マテリアルのサンプル)」といったカテゴリごとに豊富なアセットライブラリが公開されており、その中から欲しいものを選んでダウンロードし、素材やパーツとして組み合わせながらコンテンツ制作に役立てることができる。

「仮にコンテンツを構成するすべての要素をゼロから手づくりするとすれば膨大な手間と時間を費やすこととなりますが、3ds Maxならではの充実したアセットライブラリを活用することで、その課題を一気に解決することができます。これは社内の工数削減に役立つだけでなく、高精度なコンテンツを、より早く、より低コストで求めるお客様に対する私たちの付加価値となります」(村上氏)

こうした3ds Maxのメリットを最大限に活用しながらコンテンツ制作の実績を重ね、競争力を高めてきた同社は、今後に向けてもさらに積極的にビジネスチャンスを広げていく考えだ。

「静止画や映像だけでなく、例えばインタラクティブVRの技術を活用したコンテンツ制作のニーズも高まっており、私たちもしっかりチャレンジしていきます。製造業企業、特にBtoB分野ではまだまだCGを活用したコンテンツが少ないと感じています。3D CADで設計されていれば既にベースとなる3Dモデルをお持ちなので、このデータを販促やコミュニケーション分野で活用しない手はないのではないでしょうか。当社のような専門企業を通してクオリティの高いコンテンツを作りつつ、自社でもトレーニングなどを通して3ds Maxの使用を高めていく。こういった3Dデータの活用がものづくりビジネスの成長につながっていくと思います」と村上氏は語っており、同社の新たな展開が期待される。

Autodesk, the Autodesk logo, AutoCAD and Inventor are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. Autodesk reserves the right to alter product and services offerings, and specifications and pricing at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that may appear in this document.

© 2024 Autodesk, Inc. All rights reserved.

※Autodesk, Autodesk ロゴ, AutoCAD と Inventor は、米国および / またはその他の国々における、Autodesk, Inc., その子会社、関連会社の登録商標または商標です。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも当該製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。

©2024 Autodesk, Inc. All rights reserved.