

クリエイティブの源はおいしいゴハン！

1st, April 2016 213

CGWORLD

[月刊シージー・ワールド] Creator's GOHAN!

CG制作は料理に通じる

新連載「クッキング・パイプライン」

第1回：キャラクターパン

俺の

手づくり弁当

塩田周三（ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役社長）



塩田周三

ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役社長

Shuzo Shiota



俺の



手づくり弁当

CGWORLDは、"Computer Graphics"から"Creator's GOHAN"へと、全面リニューアル。
その記念として、日本の3DCGシーンをリードするポリゴン・ピクチュアズ代表取締役社長の
塩田周三さんに、自作のお弁当に込めた思いを語ってもらいました。

取材・構成__沼倉有人 (CGWORLD) 撮影__弘田 充

海外出張が多いからこそ お弁当づくりは欠かさない

いやー、今日の取材はめっちゃくちゃ楽しみにしてたんですよ。俺って、国際派ビジネスマンとか、欧米スタイルといったイメージを抱かれがちなんだけど、誤解です。けっこう日本男児なんです。食事もお外食が多い、しかも洋食がメインだと誤解されてるんだけど、お昼ごはんは必ず手づくりのお弁当を食べるようにしています。毎週木曜は、うちの役員たちでランチミーティングをしているのですが、みんなで手づくりのお弁当を持ち寄るんです。もちろん、おかずを交換しあったりしてね。こうしたフランクなコミュニケーションができるのが、ポリゴンの原動力なのかもしれないな。

今日のお弁当（※表紙の写真を参照ください）もそうですが、お米が基本ですね。今日はおにぎりだけシンプルに日の丸弁当や三色そばろ井にしたりも。そうそう、去年SAPPI(Silver

Ant PPI Sdn. Bhd. (※ポリゴン・ピクチュアズがマレーシアのアニメーションスタジオと2013年1月に設立した合弁会社)へ出張に行ったときに屋台で食べた、ナシゴレンに感動して以来、マレーシア料理などのエスニックにも挑戦しているんです。エスニックの場合も基本的にはお米ですね。子どもの頃から自分のパワーの源はお米ですね。でも、究極は塩が基本だと思うんです。塩田言うくらいですから、先祖は塩作ってたんですよ。理想は瀬戸内海産の天日塩。

おかずについては、からあげは大好物なのでつい毎回入れてしまうのですが、全体的にお肉と野菜をバランスよく入れるようにしています。今日のお弁当では、アスパラのベーコン巻きが俺のこだわりかな。あとは見た目のかわいらしさ！ クリエイティブな仕事をしているからこそ、お弁当の色合いにはこだわるし、いつも何か「遊び」を加えるようにもしているんです。この玉子焼き美味そうでしょ？ ハート型につくるのってけっこう大変なんだから（笑）！

俺の場合、海外出張がどうしても多くなってしまっていますが、実は出張先でも泊まっているホテルの厨房を借りたりして、できるだけお弁当をつくるようにしているんです。さすがに出張先ではいつも愛用している石川の契約農家さんのお米を持参するわけにはいかないけど、逆にその土地ならではのローカルな食材が楽しみです。SAPPIのあるブタリン・ジャヤの朝市では、ランブータンとの素敵な出会いがあったなあ。先月行ったベイエリアでも、朝のジョギング中に偶然見つけたファーマーズマーケットでワイルドベリーにひと目ぼれしちゃってね。そこから一週間は、いろんな調理法を楽しみながらベリーづくしでした。

そうそう、今年の「アヌシー国際アニメーション映画祭」では、コンペティション部門の審査員を務めさせてもらうことになったんだけど、アヌシーのマルシェに行くのが今から楽しみで楽しみです……ホワイトアスパラガスのおひたしとかにチャレンジしてみようかな！

塩田周三/Shuzo Shiota

上智大学法学部国際関係法学科卒業。1991年新日本製鐵株式会社入社。1997年株式会社ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ立ち上げに参画後、1999年ポリゴン・ピクチュアズ入社。2003年代表取締役役に就任し、海外マーケット開拓に注力。2008年には、米国アニメーション専門誌Animation Magazineが選ぶ「25Toon Titans of Asia (アジア・アニメーション業界の25傑)」のひとりに選定された。米国育ち、趣味はお弁当づくり。
www.ppi.co.jp

レンダリング

レンダリングには最新鋭の設備を用いることが好ましい。この工程でレンダリングもシミュレーションも行われる、最も負荷の高いパートであり、作品の仕上がりを左右する。



Dinos P
"Old Oven"
<https://flic.kr/p/8eXHNz>

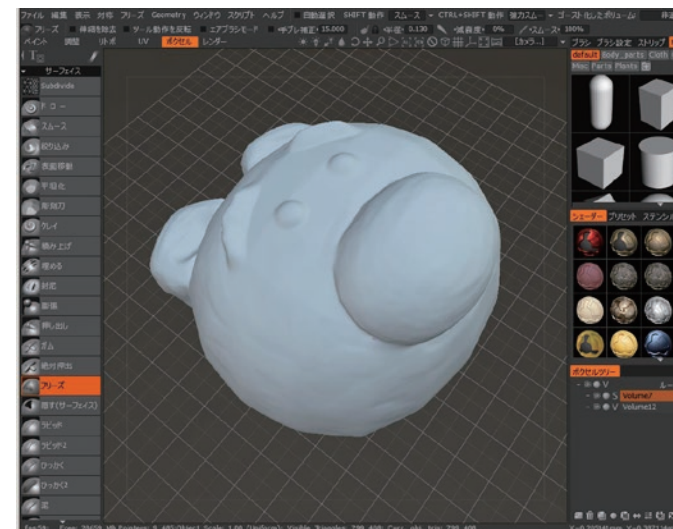


Process 1

モデリング



by Phil Gradwell
"188 of 366"
<https://flic.kr/p/dfqwt4>



最初におことわりしておくが、お題
をキャラクターパンとしておきながら

本稿ではキャラクターについての言及はほとんど行わない(悪しからず)。さて、デジタルツール導入の中でも「モデリング」という概念の導入はめざましい効果を上げた。ボクセルベースで生地をこねれば赤ちゃんの耳たぶくらいの硬さにするものもお手のもの、身近な赤ちゃんの耳たぶをリファレンスにする必要が減ったと現場からは評価が高い。耳たぶはつまんでみると意外と痛

いことから、パン職人家系のストレス
サーとして長年の課題だったのだ。

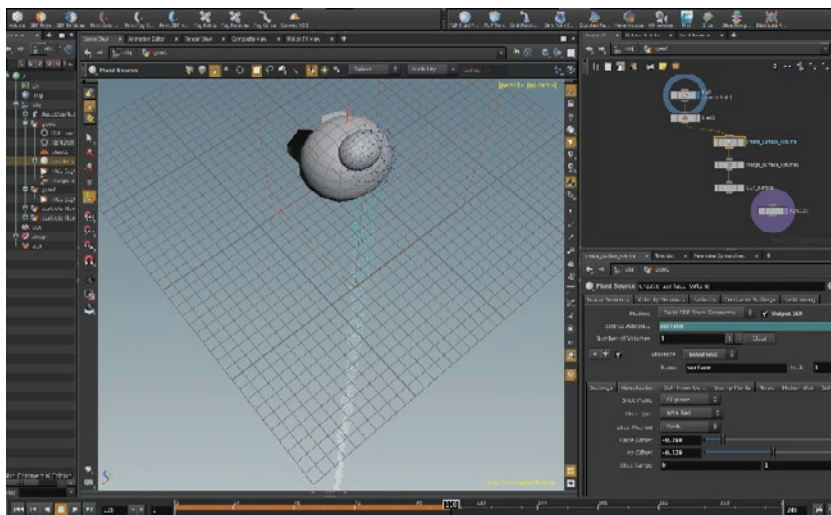
また近年は、パーティクル・シミュレーションベースのマテリアル制作などアルゴリズム的な手法が普及してきており、例えばレンダリング前に Substance Painter で卵を塗布するとリッチ感が向上する。最終的には職人の手による温かみのある仕事が仕上がりを左右し、パーテックスをひとつひとつ調整するような細やかな表現が求められる工程である。

Process 4

仕上げエフェクト

意図通りのビジュアルを得るために、も、先述のように、キャラクターセットアップの際にしっかりとチョコレートクリームの量をシミュレートしておくことが肝要だ。今回は、ゆっくりと流れる小規模な液体の湧算に適したSPHソルバを採用したほか、窯内の水蒸気量、生地発酵による炭酸ガスの発生、生焼けパンによる胃腸の消化不良なども加味しながらベストな結果になるよう入念にシミュレーションをくり返した。

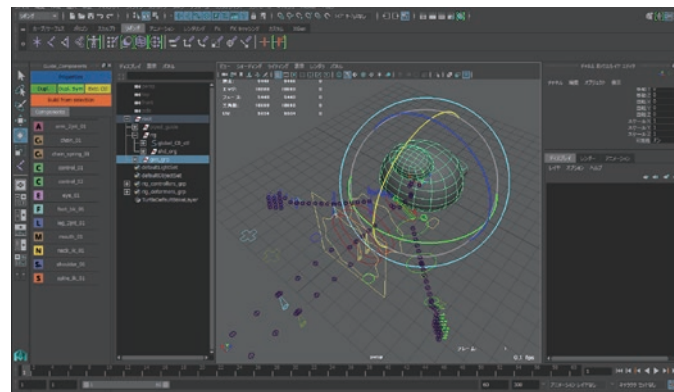
また、完成したパンを落として衝撃を与えガス抜きをする際には、剛体シミュレーションの知識も不可欠である。こうして完成した流れ出るチョコレートの美しさ(上図)をご確認いただきたい。



※実際にはデジタルツールを活用してもパンづくりは行えません。ご了承ください。

Process 2

セットアップ°



めにつくか冷やしておくのが望ましい。また、今回のようなエフェクト重視の作品の場合、良い仕上がりのためにも多めに仕込む必要があるだろう。並行してレンダーサーバのセットアップも進めておこう。薪(ジョブ)を投げてから約40分ほどでオープン(サーバールーム)内は600℃にまで達する。

適温環境での発酵を済ませ膨らんだアセットを、ある程度の大きさのモジュールに分割してセットアップに入る。近年流行りのモジュラーリングである。ペンチタイム(5分程度の休憩)を設けて生地の柔軟性を取り戻したら、チョコレートクリームを包んでいく。食材にもよるが、包む内容物は硬

Vol. 1

CG制作は料理に通じる

クツキングパイプライン

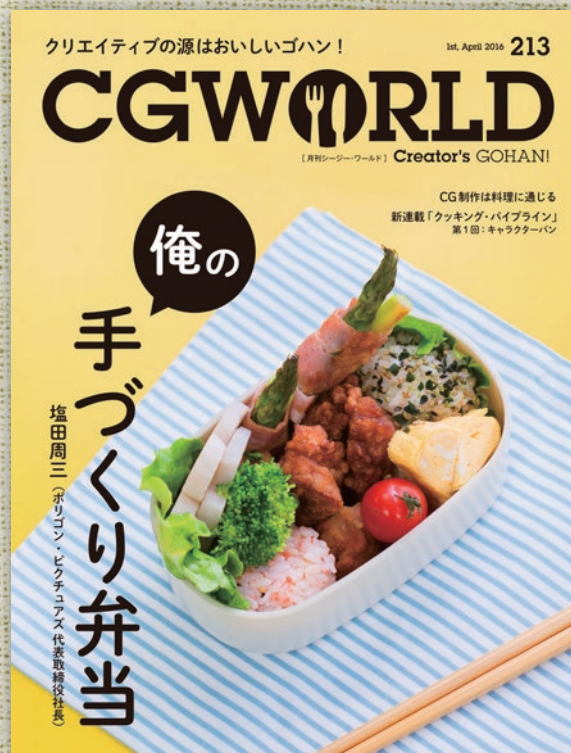
安土桃山時代にポルトガルから伝来し以降、日本のパンづくりは独自の進化を遂げてきた。現代のパン制作は今、デジタル技術導入の直中にあることは疑いない。

記念すべき第1回目となる今回は、パンづくり現場のデジタルツール導入を俯瞰しつつ、理想のキャラクターパンづくりの一例を紹介しよう。

TEXT_k_s 調理例協力 | 平野 晶子、高安 渉

〔 定期購読のご案内 〕

CG・映像業界の
ゴハン情報を毎月お届けします！
TV・CF・ゲーム……、映像制作を語る上で欠かせない手づくり弁当や料理の技術。
映像制作に必要なお弁当ノウハウ、最新ゴハン情報、業界動向をわかりやすく、お伝えします。



注目クリエイターのごハンを徹底紹介



全世界から注目のクリエイターを直撃！
ほかでは見られないゴハンの裏側を独自の切り口で解説
CGWORLD 特集「俺の手づくり弁当」より

プロ直伝のノウハウ・テクニックを大公開



国内外の第一線のクリエイターが
クッキングテクニックをわかりやすく紹介
CGWORLD 連載「クッキング・パイプライン」より

■ FROM EDITORS

① サードウェーブ系やコンビニコーヒーが盛況だ。だからこそ僕は純喫茶を愛してやまない。今号の校了佳境に僕を支えてくれたのは、神保町ドリオのウィナーコーヒー。変革のなかにも変わらない味を込めていければ(沼倉)

② 今回のリニューアル、向こう5.5年分の企画をストックした上での実施となります。このあとには「痛風鍋特集」や「プロダクション近傍食堂年鑑」などが控えており、読む前から満腹になること必至。乞うご期待！(ks)

③ 私は、日本人に生まれたことを誇りに思っています。独自の繊細さや、ものづくりに対する精神は、脈々と受け継がれてきたものだからです。私の熱意にパンがほだされたって、不思議はないでしょ？(平野)

④ パンをつくる、それは菌と対話することにほかなりません。彼らは今、泣いています。いつしか彼らと共にぼくは笑いたい、そう願ってやみません。全にしてお、個にして全……いずれ菌になるその日までに(高安)

⑤ 企画から17年、ようやくリニューアルをすることができ大変嬉しく思っています。「クリエイティブの源は食にあり」と言われる通りクリエイターの“食”を伝えることで日本のコンテンツ業界の発展に寄与できれば幸いです(西原)

⑥ ついに念願の食の雑誌へのリニューアルが実現しました。夏にはこれまた念願だった、クリエイターのご飯の祭典、[SIGGGRAPH] (シーグラフ)を開催します！当日は、お腹を空かせてご参加くださいなー！！(阿部)

■ CREDIT

Publisher_村上 徹
Editor in Chief_沼倉有人
Senior Editor_ks
Producer_西原紀雅
Food Coordinator_CHIHIRO☆
Bread Artist_平野晶子／高安 渉
Art Director_御堂瑞恵(SLOW)
Photographer_弘田充写真事務所
Marketing_阿部勝孝
Administration_中田一範／古賀太朗／小笠原美希
Special thanks to Circle Ot.
POLYGON PICTURES and TRANSISTOR STUDIO
発行・発売
株式会社ボンデジタル
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-5 Daiwa九段ビル
編集／03-5215-8662
マーケ／広告／03-5215-8663
販売／03-5215-8664
リリース受付
cgw@cgworld.jp
公式サイト
www.wgn.co.jp/cgw
禁無断転載 ©2016 Born Digital Inc.

日々の
業界ニュースは
こちらで！

CGWORLD.jp
<http://cgworld.jp/>

CGWORLDを一緒につくろう！
外部パートナー絶賛募集中
現在、月刊CGWORLDならびにCGWORLD.jpの原稿執筆&編集作業にご協力いただける外部パートナーを募集しております。副業ベースでかまいませんし、企画の持ち込みも大歓迎！
ご興味のある方は、cgw@cgworld.jp まで。

- Point 1 **送料有料！**
自己負担をお願いします。
自宅や会社など、指定先へのお届けはしません。
- Point 2 **特別定価号の差額もいただきます。**
ご契約期間中に、通常価格よりも高い特別定価号が発行されている場合は追加料金をいただきます。
- Point 3 **特別特典なし！**
定期購読者限定のオススメ情報など各種ご案内を雑誌発送時に同封してお送りしません。

お申し込み方法

<http://www.wgn.co.jp/cgw/>

お支払い方法は、「クレジットカード」「代金引換」「コンビニエンスストア」から選べません

※左記予約購読料金には、送料が含まれておりません。
※バックナンバーからのお申し込みはできませんので、ご了承ください。
※中途解約される場合は、送料分を市販価格＋送料にてご清算させていただきます。
※地域や配達事情により、発売日より若干遅れる場合があります。ご了承ください。
※エイプリルフールのネタなのでご購入することはできません。

販売価格 年間定期購読(12冊) 62,640円 (本体 58,000円＋税)

お問い合わせ 株式会社ボンデジタル CGWORLD定期購読担当
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-5 Daiwa九段ビル TEL:03-5215-8663 <http://www.wgn.co.jp/>
※この商品に関する苦情などの問い合わせはいっさい受け付けませんのであらかじめご了承ください



手づくり系アーティストが続々と参戦！ 続・俺の手づくり弁当 秋元純一 (トランジスタ・スタジオ取締役／VFXスーパーバイザー)

日本でも指折りのHoudiniアーティストとして知られる、秋元さん。そのルックスから24アワー・パーティ・ピープルと誤解されがちなのだそうです。実は日本でも指折りのお弁当男子でもあったのです！

焼きの調理は奥深い クッキング・パイプライン 第2回：熟成肉

見る者の心を動かすサシ(テキストチャ)、火加減(エフェクト)、焼き加減(レンダリング)を探る。

※次号内容およびタイトルは、予告なく変更となる場合があります。あらかじめご了承ください。
※2016年のエイプリルフール企画を、お楽しみいただけたら本望です。

急募!

パン職人 クリエイター

今までにない新しいパン表現を
私たちと一緒に作りませんか?

株式会社パンツクール

CGWORLD.jpにて求人情報公開中!

cgworld.jp/jobs/160401.html

仕事内容	映画/CM/TVなどで使用するパン制作および店頭販売
募集職種	パンプロデューサー、パンディレクター、パンモデラー、 パンエンジニア、販売スタッフ
雇用形態	アルバイト(試用期間:24ヶ月)
給与	時給1,000,000円(試用期間は時給10円)
応募資格	実務経験10年以上(販売スタッフは未経験可)
応募期間	2016年4月1日のみ

ばんつくーる ばんつくーる

お問合せ: 東京都班津区班津南1-5-5 **03-8296-8296**