



©Yuki Nakase

ニューヨークダウンタウンのネオン



中瀬有紀

V
W
X
2
0
2
0

一年の初めは毎年決まってVectorworks (VWX) の話題に花が咲きます。私がVWXのサブスクリプション契約を始めたのが2010年なので、ミニキヤド時代からバージョン・アップが一年のうちどの時期だったかは記憶にないのですが、ここ10年、VWXの新バージョンは秋に発表されてきました。サブスクリプションの更新をすると同時に、発売間もない新バージョンを使用し始めることが可能ですが、大体私の周囲のVWX愛用者は1月になって新バージョンに乗り換えるように見受けられます。私個人的な例外はVWX 2019でした。私のコンピューターとVWX 2018の相性が良かったとはいえ、VWX 2019が2018年の秋に発表されてすぐダウンロードしました。そんなお気に入りのVWX 2019だったため、VWX 2020への乗り換えには少し躊躇がありました。図面の共有が日常茶飯事の現在の仕事スタイルにおいて私一人だけVWX 2019にしがみついているわけにもいかず、結局VWX 2020を使い始めたのは1月半ばでした。

VWX 2020を使い始めてまだ間もないので、その新しい機能を全て使いこなせていないと思いますが、バージョンごとに確実に進化して毎年使いやすくなるVWXにとっても期待しています。レーベル・レジェンド、フォーカスとビーム、シャッター等の細かな設定がオブジェクト・インフォから手軽にそして確実に行えるようになったことにより、紙と鉛筆で行うことに手間がかかった器材の照射エリアの割り出しなど、日々のデザイン業務をストレスフリーにしてくれています。またVWX 2018で新しくなったタイトルブロック・ツールにより図面のレイアウトと記載事項の管理がスムーズになりました。身近なところで気に入っているVWX 2020の新機能は、ハイブリッド・トラスシンボルをZ軸に回転することが可能になったこと、トラスを簡単に照明ポジションに変換して総重量を割り出してくれること、スケマティック・ビュー機能において3次元の照明ポジションから2次元の仕込み図面を制作できること、またビューポートでのみ管理と再現可能だったデータ・ビジュアライゼーションが、デ

ザインレイヤーで行うことができるライブ・データ・ビジュアライゼーションとして生まれ変わったことなどです。ウォーク・スルー・アニメーションやビデオカメラ・オブジェクトなど、3次元のデータをプレゼンする方法が増えたことも私たちの仕事を大きくサポートするでしょう。

照明仲間たちが1月になるまでVWX 2020の使用をためらっていた最大の理由は、2020年の元日までLightwright6 (LW6)とのデータエクスチェンジが不完全だったことでした。VWX 2020の新機能の中に、3次元図面上で照明機材のDMXアドレス設定が行えるパッチ機能が紹介されていますが、アメリカのエンターテインメント業界における照明業務のフックアップ管理は現状LW6で行われています。LW6とのデータのやり取りが可能なのがVWXの専売特許であり、それは照明を生業としているクリエイターがAutoCADよりもVWXを頻繁に使用する理由の一つといえるでしょう。もちろんデザイナーもLW6でデータを処理しますが、個々のユニットの回路からモード、アドレス、ユニバース、スペアに至るまで施工の全てをLW6でオーガナイズしているのはエレクトリシャンです。したがって、LW6と同期できない状況下においてVWX 2020で図面を制作することはデメリットが大きすぎました。

VWX 2020が正式にMacOSのカタリーナでも動作可能とウェブ上で確認できたのも1月に入ってからで、Mac、LWとVWXが同じ地点に揃った嬉しい瞬間でした。VWXが定期的に開催するニューヨークのユーザー会議が近々に行われますが、LWを開発したJohn McKernonがゲスト・スピーカーと聞いてとても楽しみにしています。私にとって紙と鉛筆がデザインの始まりであることには今も変わりありませんが、VWXにおける図面制作はもう一つの言語のようなもので、コミュニケーションの手段であるだけでなく、デザイン構築における考え方に近い存在のように感じます。3次元の想像を2次元に変換する過程を隔てずに、3次元のまま施工まで行う時代が近いのかもしれない。