

株式会社バニラリンク 代表取締役 中村友彦氏

重要なのは才能への投資



VANILLA INC.

株式会社バニラリンク
東京都港区
www.vanillainc.com

中村友彦氏プロフィール

1961年生まれ。82年に東京映像芸術学院卒業後、ビデオアート集団「Miss MOTION」に参加。87年に映像作家、中野裕之氏の「タイレルコーポレーション」と合併。93年、ザ・セカンド設立。97年にはMUSIC VIDEO AWARDSにてベスト・ニューアーティスト・クリップ賞（中村一義「永遠なるもの」）を受賞。02年に株式会社バニラリンクを設立し、現在代表取締役。Music ClipやCM等、手掛けた作品は多数。

ハードではなく才能に投資しなければ
この業界は先細るだけ。
新しい映像制作のワークフローを模索すべき

予算に合った制作スタイルの必要性

長引く映像業界の不況のひとつの要因は、テレビやWebなど、広告費の使われ方が細分化されたため。予算が減った以上、従来と同じような仕事の仕方をしていたのでは、業界そのものが成り立つはずもない。高い機材を揃えた編集スタジオを使って制作したワークフローから、個人レベルで制作可能なPCベースのスタイルに変えていかなければ、先細りするだけだと中村氏は警告する。

取り込みからカラーコレクション、編集、合成、そしてMAに至るまでを個人レベルで完結できるようにする。Mac Proが1台あって、Adobe Creative Suite 5 Production Premiumをはじめとする編集ツールさえあれば充分。ハードへの投資はわずかでも、映像のクオリティを維持しながら、フレキシブルでスピーディな制作にも対応可能。それは、中村氏の30年以上にわたる映像制作のキャリアからしても、間違いなく言えることだそう。

仕事の規模が変わっても、同じワークフローでクオリティを維持

これからは機材（ハード）への投資ではなく、才能（ソフト）に投資して、様々な制作パターンに対応していける柔軟性を身に付けることが重要になってくる。それこそ、XDCAM HDやREDを使えるような比較的予算のある映像の制作から、業務レベルのXDCAM EXやP2、さらにはEOS MOVIEや家庭用規格のAVCHDまで、幅広く対応していく必要に迫られる。しかし、制作予算に応じて制作スタイルを変えて品質管理をするようでは、逆に非効率。どんな受注に対しても、常に同じワークフローの中で一定以上のクオリティを実現していくべきだという。

それには、アドビCS5などのアプリケーションを使いこなした上で経験を積み、クライアントの要望に対し、的確に応えられる能力こそがこれから大切になってくる。ただし、すべての工程を一人でこなすことは絶対条件ではない。たとえば、CG映像を使うにしても波の表現なら誰それ、MAするなら誰に頼むといったように、特異な能力を持つ仲間を持つことも忘れてはならない。自分の能力と外部の能力を総合的に活かせるようになればよいのである。

最近手がけた「KDDI/Android au」(2010)のCMはAfter Effectsを使用して作られた。完動品がない時期に制作されたため、携帯本体に表示画面、そして操作する手など、すべて個別の素材を組み合わせて編集された。



Challenge

- ・ デジタルシネマ用から家庭用まで幅広い映像素材をもとに常に一定以上のクオリティで映像作品を制作

Solution

- ・ CS5 Production Premiumの導入

Benefits

- ・ デジタル一眼動画やデジタルシネマカメラのREDといったテープレス素材をネイティブで活用、かつ64-bitネイティブによる映像処理の大幅な高速化

Toolkit

Adobe Creative Suite 5 Production Premium
Apple Mac Pro

今後はますます After Effects の重要度が増してくる

これからこの業界に入ってくる若者には、After Effects + CGソフト + Premiere Pro あるいは Final Cut Pro といった編集ソフトが三種の神器になってくると中村氏は言う。その中でも特に After Effects の習得は欠かせないそうだ。中村氏の会社「バニライク」では、毎年新人を採用するようにしているというが、After Effects を個人で所有して使いこなしているという人はまだまだ少ないと嘆く。

中村氏の経験によれば、もはや合成やカラーコレクションにおいて、After Effects ほど、その品質や処理速度、そして自由度という点で右に出るものはないという。インフェルノやフレームを使った合成システムに決して引けをとることはない。唯一気にすることがあるとすれば、クライアントに対し、編集スタジオで編集結果をプレゼンするといった、外見上の見栄がない点くらい。速さで言えば、もはや After Effects を利用しない理由はないと言い切る。

人を育てることでデジタルパワーを増強させる

デジタルパワーは草の根的に育てていく…それが中村氏の主張である。それは、これからこの業界に入ってくる若者だけでなく、これまで映像業界に携わってきた人も含めての話だ。若手に関しては、ワード、エクセルを覚えるように After Effects を使えるようになってほしいし、ベテランに関しては、これまで培ってきたものだけにこだわるのではなく、新しいことに挑戦し、勉強してほしいという。今後はファイル収録が当たり前になり、編集から、場合によっては完パケまでこなすことが必要になってくる時代になる。その時になってから慌てるのでは遅すぎる。

アプリケーションの機能を知り、能力を活かさないと損

PC ベースの編集に慣れた人でも、慣れ親しんだ機能しか使わない人が多い点は、実にもったいないという。例えばアドビの Production Premium を使いながら、Premiere Pro と After Effects をシームレスに連携できる「ダイナミックリンク」を未だに活用していない人がいる。これは、別ソフト間でのファイルのやり取りには、必ずファイル出力しないといけないという既成概念がそうさせている。また、Photoshop データを活用する場合でも、今や調整レイヤーごと After Effects に直接展開できるにもかかわらず、わざわざ結合してしまう人もいたそう。

撮影した素材をそのまま編集できる能力を生かす

アプリケーションについても、いろいろ使って、適材適所で利用できるようになることが理想だという。中村氏自身、アドビ製品に関しては、バージョンアップごとに必ず乗り換えて、新機能は何かを知るようにしているそう。そうかと言って、Final Cut Studio を使わないわけではない。それぞれ一長一短があり、仕事に応じて使い分けるノウハウを積んでいるという。

例えば、カラーコレクションが重要な仕事の場合は、ネイティブ編集が可能なアドビの Production Premium のワークフローのほうが品質管理がし易い。特に色や階調を大切にしながらの作業となると欠かせないという。

“アドビ CS5 などのアプリケーションを使いこなした上で経験を積み、クライアントの要望に対し、的確に応えられる能力こそがこれから大切になってくる。”

株式会社バニalink
代表取締役
中村友彦氏

限られた時間をクリエイティブな時間に向ける

クオリティを重視する編集に欠かせないネイティブ編集だが、それだけではない。ファイルベースで撮影された編集素材を変換なしにそのまま編集できるため、「時間の省略」が可能になる。Premiere Pro や After Effects では、主要なテーブルフォーマット (キヤノンやニコンのデジタル一眼、AVCHD、P2 DVCPRO HD/AVC-Intra、XDCAM EX/HD/HD422、RED、キヤノン XF、JVC QT) を変換なしで編集できる。

せっかくファイルベース時代になって取り込み時のストレスが軽減されたにもかかわらず、取り込み時に別形式に変換していたのでは、長めのカットが大量にあるような作品の場合は特に、テープからのキャプチャ作業以上に時間がかかることもある。

時間の省略という面ではもう一つ、64 ビット環境にネイティブ対応した After Effects の作業能力は格別だ。6 コアの Xeon プロセッサを 2 つに、24GB のメモリーを積んだ Mac Pro で運用すると、レンダリング速度があまりに速く、コーヒーを飲む暇もないのだという。クライアントを前にしてプレビューを見せる場合でも、修正が入ってから再度プレビューするまでの待ち時間があまりに短いために、一様に驚くようだ。

製品についての詳しい情報:

www.adobe.com/jp/products/creativesuite/production/



アドビ システムズ 株式会社
〒141-0032 東京都品川区大崎 1-11-2
ゲートシティ大崎 イーストタワー
www.adobe.com/jp
Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com

© 2011 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in the Japan.

Adobe, the Adobe logo, After Effects, Creative Suite, and Premiere are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

ASJST892 2/11