



Discovering uncompressed HD

— 非圧縮 HD 編集の探求 —

STEAM 社、Adobe® Video Collection を使用して Discovery Network の HD ネットワークブランドキャンペーン番組「Discovery HD」シアターを制作



その極めて高い解像度とクオリティから、テレビの制作・放送業界で最も話題を集めているハイディフィニション (HD) 方式。しかし、まだ HD テレビを持っていない視聴者に対して、HD の鮮明で美しい映像をどのように伝えればよいのでしょうか。これこそまさに、クリエイティブエージェンシーで制作プロダクションでもある STEAM 社が直面した課題でした。STEAM は、『Discovery HD シアター』の番組プロモーション用に、ディスカバリーネットワーク全体で流す TV ブランドキャンペーンの映像を制作することになっていたのです。

STEAM では、絵コンテから最終的な制作に至る HD プロジェクト全体でアドビソフトウェアを使用しています。アドビアプリケーション間の連携性が極めて高いため、グラフィックや映像、アートワーク、ロゴなどすべてを、ワークフロー全体を通して活用することができます。

STEAM は、複数の HD ビデオストリームをセットの各所に送ることにより、多くのシーンをクライアントにプリビジュアライズ（事前確認）してもらいながら制作を進めました。こうすることで、必要な変更をその場で行うことができたため、後の制作工程における変更を回避できました。



「Adobe Premiere Pro では、DV の処理と同じぐらい高速に 10 bit 非圧縮 HD 映像の処理が行えます。そのまま映画のスクリーンで流せるほどクオリティの高い非圧縮フル解像度の HD 映像を、これほど高速に処理できるのには驚きました。」

スコット・プライアント— STEAM 設立者／クリエイティブディレクター

「我々が制作することになっていたスポットCMなどは、視聴者が最初からHDで見るとは限りませんでした」と、STEAMのクリエイティブディレクター、トニー・モレンダ氏は語ります。「視聴者に実際のHD映像がどれほど鮮明で美しいかを見てもらえない状態で、どうにかしてHDのすばらしさを伝えなければなりませんでした。」

その場にいるかのような臨場感

モレンダ氏と、STEAM の設立者でクリエイティブディレクターでもあるスコット・プライアント氏は、HD 映像を見ることは自宅のリビングで生の体験をすることとイコールだという主要コンセプトを考え出しました。そこで、キャンペーンで流す最初のスポット CM には、自宅のソファに座っている 1 人の男性を登場させることにしました。何も無い空間に、この男性が指で架空のテレビを描き出します。彼がリモコンでチャンネルを変えると、改造オートバイを紹介する『アメリカン・チョッパー』やリフォーム番組の『トレーディング・スペース』のような、ディスカバリーチャンネルの人気番組に出てくる人物を演じる役者が彼のリビングに現れ、番組の中でやるように、改造バイクのデザインや部屋のリフォームを行います。

STEAM は、このブランドキャンペーン映像の考案と制作を非圧縮 HD フォーマットで行いました。使用したソフトウェアは Adobe Video Collection。これを Blackmagic Design 社製の HD カードを使ったワークステーション上で作動させました。「この強力なハードウェアとアドビソフトウェアが、フル解像度の HD 映像を処理する際に立ちはだかっていた技術的、時間的な壁を取り除いてくれました」とプライアント氏は語ります。

制作とポストプロダクションの両方を行う数少ない会社の 1 つである STEAM は、絵コンテから制作の最終段階に至る HD プロジェクトを簡単に進めるために、アドビのソフトウェアを活用しています。このユニークなフルコースのビジネスモデルをうまく機能させる上で、Adobe Video Collection が非常に重要な役割を担っているのです。

プライアント氏によると、アドビのアプリケーション間の連携性が極めて高いため、最初から最後までコンセプト通りに作業を進めることが、かつてないほど簡単になったそうです。「アドビの『カット＆ペースト』のワークフローは、グラフィックや映像、アートワーク、ロゴなど、作成したものをすべてを、制作過程の最初から最後に至るあらゆる部分で何の苦もなく活用できるという状態にまで進化しています。」

業界で最も連携性の高い HD ワークフロー

『Discovery HD シアター』キャンペーンのために、STEAM はまず Adobe Photoshop® CS を使用して、コンセプトと流れを説明するための絵コンテを作成しました。絵コンテが完成すると、STEAM はその Photoshop ファイルをクライアントのレビュー用に Adobe PDF (Portable Document Format) へ変換。Discovery 側が Adobe Acrobat® でマークアップおよび注釈ツールを使用して STEAM へのコメントを追加し、それを受け取った STEAM は絵コンテを完成させて制作に取り掛かりました。



STEAMは、まずディスカバリーチャンネルで最も人気のある番組の出演者役の俳優を雇い、自社スタジオで、ソニーのHDCAMカメラを使用してスポットCM撮影を行いました。制作ではAdobe Premiere® ProとAdobe After Effects®に、Blackmagic DeckLink HD Captureシステムを併せて使用し、ソニーHDCAMの非圧縮HD映像をデジタル化しました。次に制作チームは、撮影した映像を使用して、キーイングのテスト、映像の比較、エフェクトの配置を行いました。Blackmagic DeckLink Workgroup Videohubを利用して複数のHDビデオストリームをセットの各所に送ることにより、STEAMは多くのシーンをクライアントにプリビュアライズ（事前確認）してもらいながら制作を進めることができました。このプロセスを経たおかげで、スポットCMがどのように仕上がるかを誰もが確認でき、もっと後の制作工程でコストのかさむ変更を行う必要が生じるのを回避できたため、時間とコストを節約することができました。

コンセプトからポストプロダクションまで すべてに活用

撮影が終了すると、モレンダ氏はAdobe Premiere Proで映像編集を開始し、プライアント氏はAfter Effectsを使用してエフェクトとグラフィックの制作に取り掛かりました。

モレンダ氏は、Adobe Premiere Proを使用して10 bit非圧縮HDフォーマットでプロジェクトを編集する際、終始オンラインで作業を行い、クリップとグラフィックをHDフル解像度で編集しました。この方法をとったことでオフライン編集が不要になったため、制作チームのワークフローにおいて膨大な時間を節約することができました。また、クライアント側でも同じように時間とコストを大幅に削減できました。

「Adobe Premiere Proでは、DVの処理と同じぐらい高速に10 bit非圧縮HD映像の処理が行えます。そのまま映画のスクリーンで流せるほどクオリティの高い非圧縮フル解像度のHD映像を、これほど高速に処理できるのには驚きました」と、プライアント氏は語ります。「高解像度のグラフィックと映像を使う際のメリットは他にもあります。キーイング、トラッキング、色補正が、より簡単に行えるのです。」

プライアント氏はAfter Effectsを使用して、『Discovery HDシアター』のスポットCM用のすべてのビジュアルエフェクトとグラフィックを制作しました。このソフトウェアでは、HD映像のエレメントのキーイング、トラッキング、合成、色補正に加え、クライアントから支給されたIllustrator形式のソースファイルを使用して、Discovery社のロゴのアニメーション制作も行いました。また、2D素材をPhotoshop CSで作成し、After Effectsで3Dモデルに作り上げて、パースナルなスクリーンエフェクトを制作しました。

「アドビのソフトウェアを当社のワークフローにすっかり統合できたため、作業時間を節約できるようになったのです」と言うプライアント氏。「例えば、私がAfter Effectsでプロジェクトを更新した場合、その変更内容はモレンダが作業しているAdobe Premiere Proのプロジェクトに即座に反映されます。このため私たちは、スポット映像の編集作業と、モーショングラフィックやエフェクトの制作を同時進行させることができるのです。」

会社

STEAM

米国カリフォルニア州サンタモニカ

www.steamshow.com

課題

HDブランドキャンペーン番組『Discovery HDシアター』のために、非圧縮HD映像を処理して、創造性とコスト効率の極めて高いプロモーション映像を制作する

ソリューション

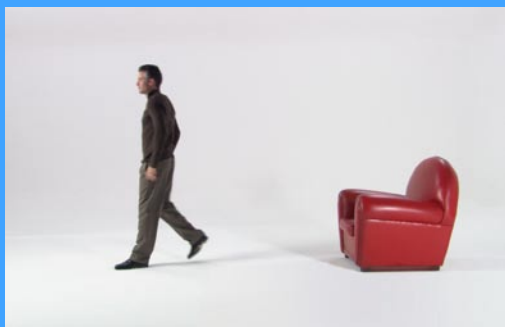
- ワークステーション、Blackmagic Design HDカード、およびAdobe Video Collectionを使用して、HDのスポットCMを制作
- Adobe After Effects、Adobe Premiere ProおよびAdobe Photoshopの機能を組み合わせ、制作過程でプリビュアライズを行うことで、ポストプロダクションを効率化
- フル解像度HDのオンライン編集により、ポストプロダクションの作業時間を短縮

利点

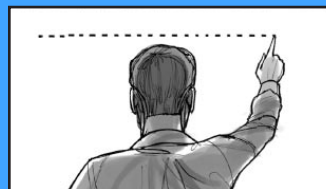
- 最初の絵コンテ制作から最終的なポストプロダクションに至るまで、Adobe Video Collectionのアプリケーション間の高い連携性により、時間とコストを削減
- Adobe Video Collectionが提供する数々のツールを活用することで、STEAMの制作スタッフがクリエイティブな潜在能力をフルに発揮
- スポットCM映像をプリビュアライズし、変更コストの低い制作初期段階で、最終的な仕上がりをSTEAMとDiscoveryの両社が確認しながら制作を進行
- フル解像度のオンライン編集を行うことにより、HDポストプロダクションの作業時間を短縮
- すべてのビジュアルエフェクトとグラフィックの制作およびスポットの色補正を低コストで実現

ツールキット

- Adobe Video Collection
以下のコンポーネントを使用：
 - Adobe After Effects
 - Adobe Photoshop CS
 - Adobe Premiere Pro
 - Adobe Acrobat
- Boxx Xeon ワークステーション
(Microsoft® Windows® XP Professionalを搭載)
- Blackmagic Design HDカード
- Blackmagic DeckLink HD Capture システム
- Blackmagic DeckLink Workgroup Videohub
- ソニー HDCAM



STEAMはAdobe Premiere ProとAfter Effectsを使用して、『Discovery HDシアター』のスポットCM映像を10bit非圧縮HDフォーマットで編集し、モーショングラフィックとエフェクトを制作。STEAMのクリエイティブディレクターであるスコット・ブライアント氏とトニー・モレンダ氏は最初から最後までオンラインで作業を行い、クリップとグラフィックをフル解像度のHDで編集しました。



極めて高いコスト効率

Adobe Video Collection を使用したことにより、STEAM では時間的に余裕を持って、よりクリエイティブな作業を行うことができました。また、クライアントのコストも節約できたうえ、極めて高い柔軟性とクリエイティブコントロールを備えた、新しいタイプのワークフローを実現できました。しかもアドビのソフトウェアは非常に廉価で、モレンダ氏によると、「Adobe Video Collection 全体でも、ちょっといいスーツを買うのと同程度の値段。当社のような、会社規模を拡大せずに世界レベルのクリエイティブサービスと制作を提供したいという会社にとって、これはまさに理想的です。」

革新的なこの会社が、今後も Intel、TLC、Washington Mutual、Hoover、Mattel、Fox Sports、Foo Fighters といったクライアントのプロジェクトで HDTV のスポット映像やミュージックビデオなどの制作を行っていくなかで、Adobe Video Collection は常に強い味方であり続けることでしょう。「HD を扱うのであれば、Adobe Video Collection に優るものはありません。ワークフローへの統合がスムーズで、業界屈指の充実機能を備えているうえに、価格も非常に手頃です。どれをとっても、他のデスクトップツールとは比較になりません」と、ブライアント氏は言います。「クオリティと柔軟性を兼ね備えた Adobe Video Collection を中心として、当社のビジネスが成り立っていると断言して過言ではありません。」

「クオリティと柔軟性を兼ね備えた Adobe Video Collection を中心として、当社のビジネスが成り立っていると断言して過言ではありません。」

スコット・ブライアント — STEAM 設立者/クリエイティブディレクター

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.co.jp

Adobe Systems Incorporated • 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 USA • www.adobe.com

Adobe、Adobe ロゴ、Acrobat、Adobe Premiere、After Effects、および Photoshop は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の米国ならびにその他の国における商標または登録商標です。Microsoft および Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。

© 2005 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Japan.

