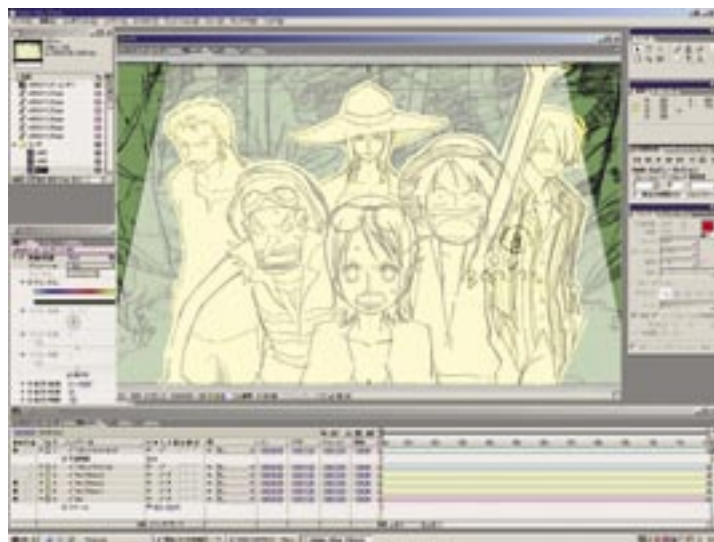


東映アニメーション

After Effectsのバージョンアップは 生産性の向上につながる エフェクトプリセットとテキストアニメーションは 効率化に大きく貢献



加藤 律昭氏（左）、服部 豊和氏（中）、
高松 玲子氏（右）



© 尾田栄一郎 / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© 「2005 ワンピース」製作委員会

会社

東映アニメーション

デジタルコンテンツ事業部

東映アニメーション デジタルコンテンツ事業部では、毎週オンエアするテレビアニメシリーズに加え、その劇場版などのデジタル映像制作を担当している。劇場版は年間5~6本の制作に携わっており、現在は2005年3月5日公開予定の「ONE PIECE - オマツリ男爵と秘密の島」の制作が佳境に入っている。

www.toei-anim.co.jp

使用製品

- ・ Adobe Premiere Pro
- ・ Adobe After Effects

デジタルコンテンツ事業部では、Windowsを中心とした制作環境を整えており、3DCG制作のメインツールにはMaya®を使用。Mayaで制作されたCGアニメーションやAdobe® Photoshop® CSで作成されたマット画の合成やエフェクト処理にAdobe After Effects® 6.5 Professionalを使用している。Mayaのカメラ情報が取り込めるAfter Effectsは、制作過程の加工から劇場版用フィルムに焼き付ける前の完パケ制作までを担う。

「現在のアニメーション制作では、2Dセルアニメーションと3DCGとの合成、背景画との合成に止まらず、視覚的な効果が求められます。合成から仕上げに至るまでの行程を任せられるのがAfter Effectsで、当社ではバージョン4.0から導入しています」と、デジタルコンテンツ事業部プロデューサーの服部豊和氏は話す。現在、デジタルコンテンツ事業部では、約40本のAfter Effectsのほか、複数のアドビ製品を所有しており、アドビシステムズ社のライセンスプログラムで複雑なライセンス管理を一元化している。

デジタルコンテンツ事業部が手がける作品には、実績のあるフリーランサーが参加しており「ONE PIECE - オマツリ男爵と秘密の島」の制作においては、ハイエンド合成に携わった経験もある加藤律昭氏と高松玲子氏が加わっている。After Effectsはバージョン2.0の時

代より使用しており、フリーランスとなった今でも兩人にとって強力なツールであると言う。

デジタルコンテンツ事業部の制作全般においてAfter Effectsは中核を担うツールであるが、特に現在進行中の「ONE PIECE - オマツリ男爵と秘密の島」においては、バージョン6.5の新機能が大きく貢献している。After Effectsはバージョン5.0の頃から飛躍的に使いやすくなったと切り出した加藤氏は、「ONE PIECEは1280×720の解像度で制作していますが、After Effects 6.5では、キャッシングの仕方が効率的になっているので、プレビューの待ち時間がこれまでのバージョンよりも確実に短くなっています。個別毎のプレビューやコンポジション毎のプレビューもできるようになったので、制作時間を効率的に進められるようになったことは大きいですね。効率化という意味では、バージョン



© 尾田栄一郎 / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© 「2005 ワンピース」製作委員会

6.5の新機能であるエフェクトプリセット(旧エフェクトテンプレート)は、エフェクトの組み合わせをプリセット化できるので、大いに役立ってます。アニメーションプリセットやテキストアニメーションもそうですね。6.5には、Color Finessというカラコレのプラグインが標準でついていますが、ベクトル/ウエーブフォームモニターがなくても、信号が確認できることは有り難いです」と語っている。高松氏も「表現面では、v.6.0から追加されたペイントツールとさらに6.5で加わったコピースタンプツールが気に入っています。実写の合成ではマスクの作業をすることが多いのですが、After Effectsだけで、マスクを修正することができます。モーショントラッカーの処理スピードもダントツに速くなりましたね」と語った。「たとえば、細かいところでは、プロジェクトの保存のところに「番号をつけて保存」というコマンドが用意されたのですが、これはわれわれのように複数のプロジェクトを管理するユーザには、とても便利な機能です。After Effectsはバージョンアップを重ねる毎に、プロユースのニーズが的確に反映されていると感じます」と両人は口をそろえた。

「特に今回のONE PIECEの制作では、制作工程の効率化・簡略化を模索する実験的要素もあり、After Effectsを中心とした作業を進行しています。制作において、生産性とコストの対比計算というのは必ず行います。After Effectsは、バージョンアップに追随することで生産性が向上すると当社では判断しており、これまで欠かさずバージョンアップを行っております」と服部氏は話している。

" After Effects は、バージョンアップに追随することで生産性が向上する "

東映アニメーション

お問い合わせ先

アドビ製品は、お近くのアドビ認定ディーラー(AAD: Adobe Advanced Dealer) でお買い求めください。AADリストをはじめとする最新情報は、アドビシステムズホームページ(www.adobe.co.jp)で入手して下さい。製品の購入に関する詳細はカスタマーインフォメーションセンター (tel.03-5350-0470) へお問い合わせください。

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

アドビカスタマーインフォメーションセンター(製品に関するお問い合わせ) 03-5350-0407

アドビストア(注文専用)フリーダイヤル 0120-60-3884または0120-61-3884

受付時間 9:30~17:30 土、日、祝日および弊社指定休日を除く

※アドビストアはアドビのオンラインストアです。

Adobe、Adobeロゴ、Adobe Premiere ProおよびAfter Effectsは、Adobe Systems Incorporated(アドビシステムズ社)の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。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。

©2004 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Japan.

XXXXXXXX 0/02

