

Premiere Pro のプロジェクトをレイヤー構造を保持したまま After Effects に読み込み



黒田 賢氏

使用製品

- Adobe After Effects CS3
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Illustrator CS3



Panasonic Lumix FX500 『フリースタイルスポーツ』篇

制作プロダクション P.I.C.S. (ピクス) に所属する黒田 賢 (くろだ・さとし) 氏は、CM やミュージック・ビデオを手掛けるディレクター / CG 作家。

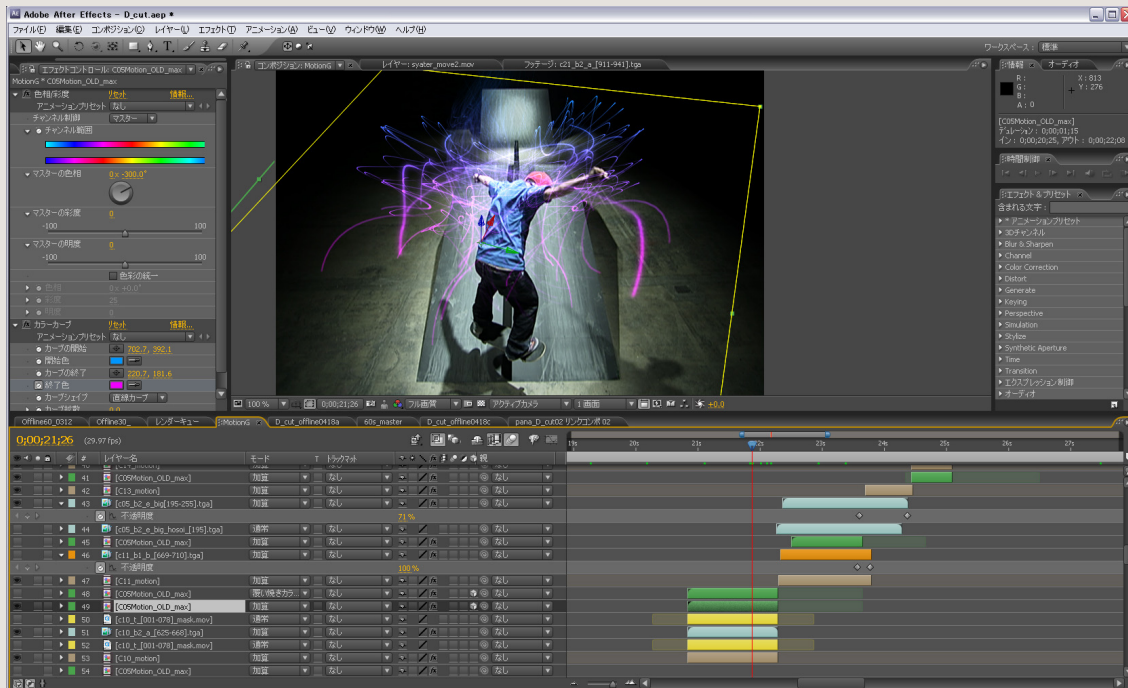
専門学校では 3DCG 制作を主に学んでいた黒田氏は、卒業後、ゲーム制作会社に入社し、ゲームのオープニング映像などを手掛けていた。兵庫県宝塚市出身の黒田氏は、上京後、CG プロダクション WOW に入社。WOW では、3ds Max での 3D 制作をメインとしながら、Adobe Creative Suite 3 Production Premium を構成している Adobe Photoshop や Adobe Illustrator、Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects を駆使したデザイナーとして CM 制作に携わった。3ds Max を操作する黒田氏のプラットフォームは Windows で、Production Premium 製品群も Windows 版。現在使用している CS3 へのバージョンアップは、2008 年度初期に果たした。

2006 年にはピクスに入社。ピクスでは、「演出を行いながら、頭ではグラフィックスをイメージ」という特質を持つディレクターとして活躍している。

最近の主な作品では、Panasonic Lumix FX500 『フリースタイルスポーツ』篇、ライオン デンターシステム 『改スキャン』篇や 『ワイヤー』篇、『遊泳物体 EX』篇、HONDA CR250R などの CM がある。ミュージック・ビデオでは、アーティスト L-VOKAL の 『万歳』、WAGDUG FUTURISTIC UNITY の 『ILL MACHINE (× ULTRA BRAiN)』、GREAT ADVENTURE の 『THE AUDIENCE』や 『WHERE'S THE SOUL?』、JK (次長課長) の 『晴れる道』など。

また、黒田氏は、2006 年の文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で審査員推薦作品として選抜、2007 年のエジンバラ国際映画祭では、手掛けたミュージック・ビデオが招待上映されたなどの実績を持つ。

スケートボードやバスケットボールのシーンで躍動感がありビジュアル的にもインパクトのある CM、Panasonic Lumix FX500 『フリースタイルスポーツ』篇のメイキングでは、VARICAM をスーパーテクノクレーンに設置し、



撮影素材から読み取られた位置情報を 3DCG ソフトに転送、その動きをもとに光跡を作り出し、After Effects で合成

スタジオ内でスケートボードなどの激しい動きを追従。撮影した素材は、DV テープに落として Premiere Pro でカット編集を行った。同時に非圧縮素材のほうでは、撮影時に床に設置したマーキングなどの消し作業を進めておく。

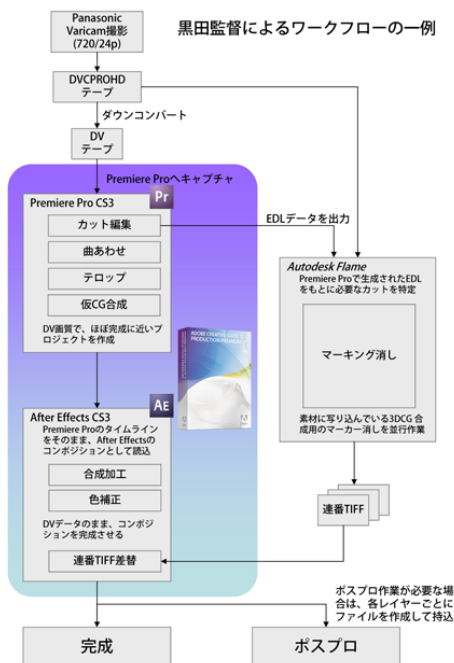
Premiere Pro では、テロップや音楽も挿入して完パケに近いオフライン編集を行う。合成作業は、Premiere Pro 上のデータを After Effects に持ち込んで行う。「CS2 から、Premiere Pro のプロジェクトをレイヤー構造を保持したまま After Effects に読み込めるようになり、この連携機能は大変有効です」と黒田氏は話す。

After Effects で合成やカラコレを終了させた後、非圧縮の素材と差し替えて、アルファチャンネル付き連番ファイルをハイエンド編集室に持ちこむ。また、ミュージッククリップの場合や CM のディレクターズカットなどの場合は、編集室に持ち込まずに After Effects で完結させるという。

『フリースタイルスポーツ』篇ではビジュアル効果をだすための、光るライン形状の 3D オブジェクトが配置されている。床に設置したマーキングを、トラッキング・マッチムーブメントソフト boujou でトラッキングを行い、そのトラッキングデータを 3D に持ち込み、その動きに合わせたオブジェクトの制作を行っている。3D オブジェクトと実写との合成は Premiere Pro で行っている。

Premiere Pro と After Effects の組み合わせがメインだという黒田氏は「Premiere はバージョン 4.2 の時代より使っています。特にミュージック・クリップ制作は CM

と違い、尺が長いので音楽と合わせられる編集ソフトが必要です。その編集ソフトの中でも、作業進行上、リアルタイム性は大変必要で、バージョンが上がるにつれ Premiere Pro のリアルタイム性が強化され続けている点は大きなメリットです」(黒田氏)





「Premiere Pro のインターフェースは大きく変更されることなく長年使ってきた自分でも、バージョンアップの際のとまどいがありません。さらに、最近のバージョンでは、モーションエフェクトなども詳細なキーで操作でき、スケールアニメーションや、パラメーター調整可能なキーフレームアニメーションなどの機能も追加されてきており、Premiere Pro で十分に完結可能なくらい進化してきました」(黒田氏)

「After Effects の場合は、他のスタッフなど制作に関わるものほぼ全員が使用しているので、コンポジションそのものを受け渡しできたりと、作業効率のよいやりやすさがあります」(黒田氏)

また「After Effects はひとそれぞれの使い方の特徴がしやすいソフトウェア」と指摘する黒田氏は、「自分の場合、After Effects では、常に奥行き感をだすことを念頭においている」と話す。そのために行っていることは、レイヤー構造組み立てへ注意を払うこと、被写界深度のブラグインをよく利用すること、だという。また CG 素材となじませるためには、After Effects のトーンカーブ機能で調整をとるといふ。

今後の制作において黒田氏は「3DCG 素材を多用しても、アナログ感を失わない作品を作っていきたい」といふ。さらに進化を続ける Production Premium は自分の制作を支えるコアなツールであり、そのツールの研究をほかスタッフともども続け、作品に反映させていきたいと語っている。

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.com/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サービス (tel.0570-067337【ナビダイヤル】) へお問い合わせください。Adobe Open HD 認証編集システムの詳細は、Adobe Pro Video Reseller (www.adobe.com/jp/motion/pvr) 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 イースタワー・www.adobe.com/jp
Adobe Systems Incorporated 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 USA・www.adobe.com

カスタマーサービス (製品に関するお問い合わせ) 0570-067337 (ナビダイヤル)

アドビストア (注文専用) フリーダイヤル 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、Encore、Photoshop、Illustrator 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。
© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Japan.

