

## 今秋公開予定のフルデジタル CG アニメーション映画 『TAMALA2010 a punk cat in space』 ほぼ全編に渡りアドビのデジタルビデオ デジタルイメージングソリューションを活用

**【2002年7月12日】**

アドビシステムズ株式会社（本社：東京都品川区代表取締役：石井 幹）は、同社が協賛し、東京・渋谷シネクイント他にて今秋公開予定（他全国順次公開）のフルデジタル CG アニメーション映画『TAMALA2010 a punk cat in space』（以下『TAMALA2010』）の制作にあたり、キャラクターデザインから、背景の描画、アニメーション設定および 3D グラフィックスの素材制作に至るまでほぼ全編に渡って、アドビシステムズのデジタルビデオ、デジタルイメージングソリューション Adobe® After Effects®（アドビ アフターエフェクト）、Adobe Photoshop®（アドビ フォトショップ）、Adobe Illustrator®（アドビ イラストレーター）が活用されたと発表しました。

ネコたちが主役である“ネコ銀河系宇宙”を舞台に、かわいらしいが、口を開けば暴言を連発するパンクなヒロイン、TAMALA（タマラ）の秘密をめぐってストーリーがくりひろげられる『TAMALA2010』は、これまでのどのカテゴリーにも属さない、2D グラフィックスと 3D グラフィックスをミックスさせた、フルデジタルの CG アニメーションファンタジー映画です。フルデジタルによる制作にもかかわらず、ウォルトディズニーや手塚治虫作品のような懐かしい、アニメーション胎動期の素朴でいて生命感に満ちた表現が、マウスから生まれるベジェ曲線の線画によって再現され、既視感を伴った「新しさ」を醸し出しています（紹介パンフレットより）。

Adobe Illustrator のベジェ曲線から生まれたパンキッシュで個性的なキャラクターと、「アニメーション胎動期に作られた作品が、誰の手にも触れられず 50 年間眠り続けた、それが今日発見され、上映された」というコンセプトで制作された美術が独特の世界感を表現するこの映画の制作にあたって、アドビシステムズのデジタルビデオ、デジタルイメージングツールが活用されました。

主人公の TAMALA をはじめとする 2D のキャラクターや背景は、Adobe Illustrator によるベジェ曲線で描かれました。頭、ボディ、腕、足といった部分がパーツとしてレイヤー分けされた Illustrator ファイルは、そのまま Adobe After Effects に読み込まれ、アニメーションの設定が行われています。

また、3D グラフィックスにおいても、3D データ用の素材制作と、アニメーションデータの加工という、大きく分けて二つの工程でアドビの製品が使用されました。素材制作では Adobe Illustrator で作成した看板などの素材データに Adobe Photoshop で汚しや修正といったレタッチを施し、また建築物の壁面の素材や、汚しの素材の制作にも Adobe Photoshop が使われました。アニメーションデータの加工では、いくつかのレイヤーにわけてレンダリングし、部分的に Adobe Photoshop で遠景の素材を作り、Adobe After Effects でレイヤーごとにエフェクトをかけて遠近感や空気感といった最終的な合成が行われました。この手法では、遠近感、光などのエフェクトの結果をレイヤーごとに調整でき

るので、最終段階でのデータでの試行錯誤が容易になり、制作者はより満足のいく結果が得られ、かつ3Dレンダリングの時間が大幅に軽減されました。

映画の制作にあたりアドビ製品を選んだ理由について、監督・脚本としてこのプロジェクトを立ち上げたK.とkunoを中心としたアーティストユニット「t.o.L」は次のように述べています。「名人芸の域に達するまでIllustratorとPhotoshopを使い込んでますから、アニメーションツールとしてAfter Effectsを選んだのは当然の流れといえます。インタフェースや操作感がほとんど一緒ですから、操作で戸惑うことはほとんどありませんでした。これまでのノウハウや資産を最大限活用できる上に、HDTVの映像制作までできるわけです。また、作り溜めた素材を映画だけではなく、Tシャツやバッジといったノベルティのデザイン、ポスターなどの印刷物、Web、販促用のCD-ROMなど、別のメディアに展開できることも魅力的ですね」さらに「制作スタッフは様々な機材およびOSプラットフォームが混在する環境で作業を行うので、WindowsとMacintosh間でのデータの共有や連携が不可欠でした。プロの定番ツールとして普及しているかつWindowsとMacintosh間での互換性にも優れているという点もアドビの製品を選択した一つの理由です。」とも述べています。

作品の制作意図については、次のように述べています。「『TAMALA2010』という作品は、笑い、アイロニーに満ちあふれながら、一枚薄皮を剥がすと圧倒的な悪夢が立ちあらわれる92分の地獄機械カーニヴァルをつくること。制作者の「リアル」に「1パーセントの上積みの可能性」を付加するために、技術とところと限られた時間のすべての時間をぶちこむこと。「語れるもの」と「語れないもの」の境界線のぎりぎりを、地道な技術の研磨のみで作り込む映像表現様式の確立。しかも、それらが観客を退屈させないものであることを目指しました。」

アドビシステムズは今後も引き続き、クリエイターが表現したいビジュアルを直感的かつ効率的に表現することができ、製品間、異なるプラットフォーム間での互換性を保ちながら様々なメディアにアウトプットすることができるプロフェッショナル向けクリエイティブツールの提供を続けていきます。

### **TAMALA2010 について**

監督、原作、脚本：t.o.L／プロデューサー：塚田誠一、三尾和子、t.o.L／音楽：t.o.L & trees of Life／キャラクター原案、デザイン：根本健太郎、t.o.L／アートディレクター：kuno (t.o.L)／制作総指揮、制作：t.o.L／提供：キネティック、ティー・ワイ・オー／製作、配給：キネティック／配給協力：テレビ東京／協賛：アドビシステムズ

<あらすじ> (上映時間 1 時間 32 分)

2010年、TOKYO、MEGURO-CITY、権之助坂のアパートメントに住むパンク・キャット、タマラは、1歳の誕生日に、愛用の宇宙船ヴァンデンプラス・プリンセスでネコ地球を脱出して生まれ故郷オリオン座エデッサ星を目指す。しかし途中で隕石の襲撃に遭い、動乱期の惑星「Q星」に不時着してしまう。タマラの出現によって大きく変貌していくQ星の街。偶然なのか仕組まれた罠なのか。次第に明かされていくタマラの出生の秘密。タマラとは何者なのか、Q星でなにが起ころうとしているのか。ナンセンス、アイロニーもたっぷりきかせながら物語りは古代から未来へとつづくオリオン座神話へと疾走していく。

### **アドビ システムズ社について**

アドビ システムズ社は、1982 年に創立された、米国カリフォルニア州サンノゼに本社をおくソフトウェア会社です。これまで、法人ユーザおよびクリエイター向けに様々なソフトウェアを提供し、ネットワークパブリッシングを推進してきました。それらの製品は、豊かな視覚効果にあふれ、魅力的で、信頼度の高いコンテンツの制作、管理、配信を可能にします。アドビ システムズ社は米国を本拠とするパーソナルコンピュータ用ソフトウェア会社で、年商は 12 億ドルを超えています。アドビ システムズ 株式会社はその日本法人です。詳細な情報は、Web サイト [www.adobe.co.jp](http://www.adobe.co.jp) でご覧いただけます。