

After Effectsは制作のコアツール。 常に最新版を導入し、クオリティと 外部との互換性を確保



安藤 徳志氏 (左)、尹 剛志氏 (右)



安藤氏作品。「ゴスペラーズアルバム「G10」SPOT」より。©2004 Ki/oon Records Inc.

会社

オムニバス・ジャパン

CM、映画、TV番組のオープニング、プロモーションビデオ、展示会映像と多岐に渡る作品を手掛ける。

www.omnibusjp.com

使用製品

- ・ Adobe After Effects
- ・ Adobe Illustrator
- ・ Adobe Photoshop

オムニバス・ジャパンは、1987年の設立以来、ポストプロ業務とともにCG制作にも力を注いでいる。デジタルプロダクション事業部では、約40名ほどのスタッフがCG部門に所属しており、CM、映画、TV番組のオープニング、プロモーションビデオ、展示会映像と多岐に渡る作品を手掛けている。4～5年前からすべての制作システムをWindowsベースで統一しているCG部門では、Adobe® After Effects®をバージョン4.0から導入しており、StandardとProfessionalを約20ライセンス所有。制作のコアツールとして活用している。

オムニバス・ジャパンのCM制作におけるCGカットのワークフローは次のような流れになっている。

1. CG部門でAfter Effectsによる仮の合成を行う。
※ビデオ編集でいうオフライン編集に相当すると言っていいだろう
2. その仮合成を監督やクライアントが確認。OKが出た時点で、After Effectsで制作したバラの素材をネットワークを介してinfernoに転送。
3. 編集室のinfernoで完パケを制作。

このワークフローは、クオリティの追求と制作の効率化の両面から確立されたそうだが、スピードが要求されるテレビ番組などでは、After Effectsのコンポジットをそのまま納品するケースも多いようだ。

CG部門の安藤 徳志氏と尹 (ゆん) 剛志氏は、After Effectsを使いこなしながら、数多くの作品に携わってい

る。両氏は、3Dの素材制作にはHoudiniや3ds maxを使い分けるそうだが、最終的な仕上げの合成には必ずAfter Effectsを使用すると言う。

「3DCGツールですべてをやってしまうと、修正するのが大変です。ちょっとグローを強くしたいといったケースでもプレビューのためにレンダリングをしなければなりません。その点、3DCGの要素をバラバラにレンダリングして、After Effectsで読み込んで合成していけば、パーツ毎に調整ができますし、プレビューのレスポンスが圧倒的に良くなります。また、After Effectsのエフェクトや合成で、グラフィカルな演出を詰めていくと作品のイメージの幅を広げることができます。ハイエンドの機材にも搭載していないユニークなエフェクトが、標準で入っていることも魅力の一つですね」と両氏は話した。

アーティスティック性を持った作品づくりを追求している両氏は、それぞれの持ち味を持っており、After



尹氏作品。「YKK AP」© YKK AP INC. 電通、東北新社

Effects の様々な機能を独自の方法で活用している。エフェクトを組み合わせることで絵を作り込むことが得意だという安藤氏は「エフェクトを重ねていっても視覚的に把握しやすく、After Effects では何もない状態から映像を生み出していくことを可能としています」と話す。一方で、Adobe Illustrator®でのデザインを得意とする尹氏は「Illustrator、Photoshop、そしてAfter Effectsをよく使いますが、インターフェイスが統一されているので、ツールを切り替えたときの違和感がありません。ファイルの互換性が高い点も実作業では効率的ですね」と語っている。

オムニバス・ジャパンでは、制作クオリティ向上のため、そして外部とのやりとりのためにも常に最新のバージョンのソフトを完備している。After Effects の最新バージョン 6.5 での新機能について、安藤氏は「モーショングラフィックス的なエフェクトが豊富になったことが、個人的には気に入っています」と話しており、尹氏は「テキストアニメーションのプリセットが強化されたこと。プリセット形式になっていると構造を把握しやすいので、標準で用意されているプリセットをベースにしてオリジナルのテキストアニメーションを作成しています」と話している。他にも、サードパーティーのプラグインを使用したときの安定性、プレビューやレンダリングの処理速度の向上、特に 3D レイヤーの処理が進化している点、また実写との合成作業も多い両氏は、モーショントラッカーの向上やカラコレ機能などの進化をバージョン 6.5 のメリットとして挙げていた。

" After Effects のエフェクトや合成で、グラフィカルな演出を詰めていくと作品のイメージの幅を広げていくことができる "

オムニバス・ジャパン

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) でお問い合わせください。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.co.jp
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 After Effects、Illustrator および Photoshop 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

