

株式会社セガ／ 株式会社オーバーワークス

Adobe Digital Video Collection

「Shinobi」のゲームムービー制作を支えた Adobe Digital Video Collection の生産性



株式会社セガ
 ・設立：昭和35年6月（創業：昭和26年4月）
 ・本社所在地：〒144-8531 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 ・従業員数：839名
 セガ（SEGA）の社名は、セガの前身である「サービスゲームスジャパン株式会社」のSERVICEとGAMESという単語から、各アルファベットの頭2文字である“SE”と“GA”を結合して生まれた。

<http://www.sega.co.jp/>

株式会社オーバーワークス
 ・本社所在地：〒144-0043 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 セガの開発部門の分社化によって設立された開発スタジオのひとつ。PCや家庭用ゲーム機向けのソフトのほか、携帯電話向けのゲームの開発などを手掛けている。

<http://www.o-works.co.jp/>



左：松浦剛氏
「Shinobi」映像制作のディレクション担当。

右：榎部保氏
「Shinobi」映像制作の実作業における中心人物。



「Shinobi」
©OVERWORKS/SEGA, 2002

プロモーション映像の制作ツールとして 選ばれた Adobe After Effects®

アミューズメント施設に設置されるアーケードゲームから、家庭用ゲーム機向けのソフトウエアまで幅広く展開する株式会社セガ。セガではゲームの企画・開発部門を数社にわけて分社化しており、それぞれが特徴ある活動を行っています。

株式会社オーバーワークスは、そんなセガのグループ会社のひとつであり「サクラ大戦」シリーズを手掛けたことで知られるゲーム企画・開発会社です。PCや家庭用ゲーム機向けのソフトのほか、携帯電話向けのゲームの開発なども行うなど、幅広い活動をしています。そのオーバーワークスが手掛けた最新タイトルが、2002年12月にセガより発売されたプレイステーション2用ゲームソフト「Shinobi」です。

「Shinobi」の中で、ゲームのプレイ画面同様に重要な役割を担っているのが、ゲームの途中で挿入されるムービーです。「Shinobi」というタイトルのストーリーを表現する上で必要不可欠なこのムービーの制作では、Adobe Photoshop®やAdobe Illustrator®、Adobe Premiere®やAfter Effects®などのAdobe Digital Video Collectionが活用されています。

「Shinobi」のムービー制作の中心的役割を果たしたのは、オーバーワークスの松浦剛氏と榎部保氏。両氏の説明によれば、ムービー制作の多くの部分

でAdobe Digital Video Collection製品が利用されています。

「PhotoshopやIllustratorで絵コンテを作成した後、絵コンテをスライドショーのようなかたちにしたムービーコンテへと進み、ムービーの基本的な構成が設計されます。その後、背景となる画像の制作や、メインとなる3DCGキャラクターのモデリング作業を行います。3DCGで使われるテクスチャーの作成には、Photoshopを使うことも多くありますし、モデリングの前段階におけるスケッチでは、キャラクターデザイナーは作業のほとんどをPhotoshopで行っています」（松浦氏）

「3DCGのアニメーション部分は、3DCG作成ツールによって作成されますが、そのアニメーションを基に編集や合成を行う段階では、PremiereとAfter Effectsを使っています。Premiereで各素材を並べておいて、After Effectsで合成や映像にエフェクトをかける作業をしています。カットによっては、Photoshopで作成した2Dのデータを、そのままAfter Effectsに取り込んでいるところもあります。」（榎部氏）

UNIXベースの専用システムより低コスト それでいて性能が高い After Effects

Adobe Digital Video Collectionを導入した理由について、全体をディレクションする立場にある松浦氏は、次のように語っています。

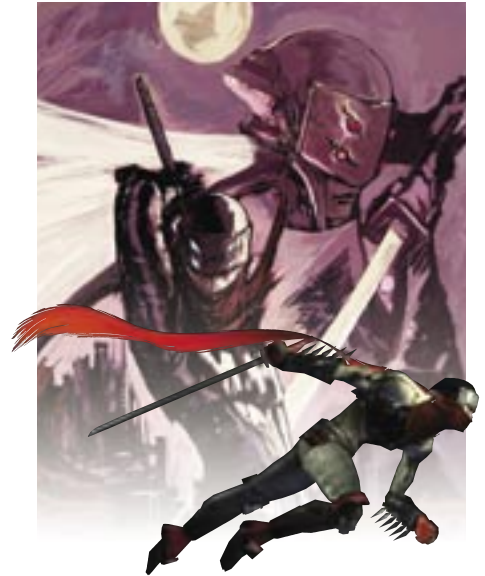


■「Shinobi」は、21世紀初頭の東京を舞台に、現代に生き残る忍の者たちが戦いを繰り広げる3Dアクションゲーム。2002年暮れ、セガ一押しビッグタイトルだ。美しい3Dグラフィックスによるプレイ画面が魅力だが、ゲーム中のムービーは、処理能力の問題でプレイ画面に入れ込むことができなかったような演出・表現も実現している。After Effectsを経て制作されたムービーは、時間にして30分ほどだ。





■ 3Dのアニメーション作成ソフトでは後々の修正が大変になってしまう表現を、After Effects上で実現して作業効率のアップとクオリティとの両立を果たしている。この画面では、ネオン管の光がチラチラとする様子や、キャラクターの輪郭が背後からの光の中に浮かび上がる様などは、After Effectsのレイヤー上におけるエフェクトによって表現されている。



「映像に対して編集やエフェクトをかける作業を行うために、以前は UNIX ベースの専用システムを使っていました。しかし、Windows PC ベースのシステムで仕事をする人が多くなってきた今日、専用ワークステーションは高価な上にライセンスの移動すらままならない場合が多く、また使える人材も限られてしまうという問題があったのです。」

「とくに注目したのは After Effects です。もともと Photoshop は社内でも多くの人が使っており、2D のペイントソフトとしては事実上の標準となっていました。Photoshop と After Effects の間には、インタフェイスやレイヤーの持ち方など多くの共通点があります。したがって、Photoshop がわかる人なら、After Effects など馴染みやすいだろうと考えたのです。また、アプリケーションの基本性能が高い上にコストパフォーマンスにも優れているのは魅力的でした。」

UNIX ベースの専用グラフィックワークステーションや、Windows PC ベースでも UNIX 時代の流れをくんだものは、ハードウェアとソフトウェアがひとつのターンキーシステムになっているというケースがあります。このような場合、マシンだけを買って替えてソフトウェアをインストールし直したり、マシンはそのままにソフトウェアだけアップグレードするといった場合の手続きが面倒であったり、もしくは不可能であったりします。また、そもそもひとつのシステムで数百万単位の出費となることは導入コスト面でも頭の痛いところです。

実作業の中で中心的な役割を果たした櫛部氏は、映像の合成・エフェクト作業を After Effects で行うことに、大きなメリットを感じています。「3DCG ソフトで作られたアニメーションに対して、質感を加える作業に After Effects を活用しています。UNIX ベースのシステムは導入できる台数も限られる上に、扱える人材にも限りがありまし

た。どうしても、誰もが好きなときに自由に触れるという環境にはならなかったのです。それに対して After Effects は、比較にならないくらいコストパフォーマンスが良い上に、Photoshop と近いところがあって習得しやすい。そして RAM プレビューなどのおかげでトライ＆エラーもやりやすいのが魅力です。」

「プラグインエフェクトもサードパーティを含め充実しており、たとえば煙突にたなびく煙などは、3DCG ツールのパーティクルなどを使わなくとも After Effects 上で表現できますし、2D での作業なのでレンダリング時間の節約にもなります。3D レイヤーを使ったり、Z 情報を持ったエフェクトにも同様のことが言えるでしょう。また、ネオン管がチカチカと光る様子や、キャラクターの輪郭線が光の中に浮き上がっている描写をしたかった場合に、それをすべて 3DCG ツールで行うことは修正が大変で、レンダリングにもかなりの時間がかかってしまいます。このような場合は、無理に 3DCG ツールで表現するのではなく、After Effects でエフェクトをかけたほうが時間効率が良くなるのです。」

ゲーム制作において After Effects は 3DCG ツールと同様に重要な存在になる

After Effects を中心として、Digital Video Collection を活用し「Shinobi」のムービーを完成させたオーパーワークスの映像スタッフ。UNIX ベースのシステムから Windows PC ベースへの移行、そして 3DCG ツールとの住み分けと他の Adobe 製品との連携により、「コストパフォーマンス＋生産性」と「クリエイティビティ」を両立させることに成功しています。

「After Effects は、ゲームの映像を制作する上で 3DCG ツールと同様に重要な役割を持つアプリケーションです。Photoshop が使える人であれば、

After Effects も覚えやすいというのは重要なことだと思います。」と、松浦氏は語っています。

また、櫛部氏は「Photoshop や After Effects は、すでに業界の標準になっていると思います。更に新しく入った人材、たとえばそれまで After Effects 等を触ったことがない人材でもスッと入っていくのが助かります。そして、安定して動作してくれるのも大きなメリットです。たとえば After Effects などは、私が使っている限りでは、アプリケーションが落ちるといった経験は記憶に有りません。」と語っています。

ツールのコストパフォーマンスが高く、使いやすいこと。そして、そのツールを扱える人材が多くいること。今回の「Shinobi」のように、規模の大きいプロジェクトになればなるほど、そのメリットはいかなく発揮されるのでしょうか。いろいろな可能性があると思っています。」と話しています。「訴求したいキーワードや物事を、もっと見る人の印象に残すために、プロモーション映像ならではの表現を After Effects を使って追求して行きたい」と、最後に櫛部氏が話してくれました。

Adobe Digital Video Collection のメリット

Adobe Digital Video Collection の利点

- ・After Effects や Premiere といった動画作成アプリケーションが、デザイナーにとっての標準ツールである Photoshop や Illustrator とシームレスな連携を取れる
- ・Photoshop を使ったことがある人であれば、After Effects をスムーズに習得することができる
- ・After Effects は UNIX ベースのシステムよりも安価に導入ができ、コスト削減・制作業務の効率化とクオリティとの両立が可能

■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。ADD 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) で入手してください。製品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.03-5350-0407) 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

Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Illustrator、After Effects、Adobe Premiere 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。

©2002 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Japan.ASJSST 342 11/02

