

Autodesk® Smoke®

エディトリアル フィニッシングで
ビジネスとクリエイティブの成果を実現する

Autodesk

目次

概要	3
今日のポストプロダクション ワークフロー の特長と限界	4
今日のポストプロダクションに必要なもの	5
Autodesk Smoke とエディトリアル フィニッシング ワークフロー	6
企業がエディトリアル フィニッシングに Smoke を検討すべき理由	8
ビジネスとクリエイティブのメリット	12
結論	14
関連情報	15

概要

ポストプロダクション業界には、高品質のフィニッシング コンテンツに対して高まる需要に対応する、さまざまなクリエイティブ ツールセットとワークフローがあります。収益性のあるビジネスを構築しようとしている企業にとっては、あまりに多くのクリエイティブ アプリケーションとワークフローがあるため、結果として選択が困難になっています。競争の激しい市場、クライアントの高まる要望、厳しくなる納期を考えると、経営者およびアーティストは、複雑さを最小限にし、実績のある最適な効率性を提供するソリューションを見つける必要があります。

多くの会社では現在、複数の専用アプリケーションとプラグインを中心としたワークフローを構築してコンテンツのフィニッシングを行っています。このような複数製品によるワークフローは、特定のポストプロダクション タスクには十分かもしれませんが、多くの場合、必要以上に複雑です。この複雑さが、ビジネスの成長に十分効果的なコンテンツを提供するためのエンドツーエンドのパイプラインを構築し、プロフェッショナル フィニッシングにおける新しい市場機会をつかみ取ることを困難にしています。

このホワイトペーパーは、複雑さを低減し、クリエイティブとビジネスの可能性を最大限にするために備えるべき、理想的なポストプロダクション ワークフローの特性を提案します。ここで取り上げているのは、オールインワンのクリエイティブ ツール、タイムライン ワークフロー、3D ビジュアル エフェクトによって、理想的なポストプロダクション ソリューションの定義を新しく作り出した、Autodesk® Smoke® によるエディトリアル フィニッシング ワークフローの詳細です。ファイファー・コンサルティングが独自に実施した最近の調査から、Autodesk Smoke を使用することで、複数製品によるワークフローと比べて生産性を 35.4% 伸ばせる可能性を示します。最後に、導入事例として Autodesk Smoke のメリットを活用している実際の企業の例を取り上げ、エディトリアル フィニッシングをビジネスに取り入れることで、収益性の高いクリエイティブな企業としてのデジタル ポストプロダクションの実現に役立つ様子をご理解いただきます。

このホワイトペーパーでは、中核機能としてエディトリアル フィニッシング機能を備えた Autodesk Smoke が、最適なポストプロダクション環境のための理想的なワークフローを実現することを提案します。

今日のポストプロダクション ワークフローの特長と限界

デジタル ワークフローは、ポストプロダクションを取り巻く環境に変化をもたらしてきました。この 20 年間で、コンテンツのフィニッシングにかつて必要とされていた高価なハードウェアは、市販のソフトウェアに置き換えられました。プロダクションのすべてのレベルのクリエイティブ プロフェッショナルがプロジェクトに従事できるようになったことから、クリエイティブに新たな境地が開かれました。しかし、このクリエイティビティの飛躍に伴い、複雑さも増大することになりました。段階を 1 つ進むごとに関連性のない別のポストプロダクション ソリューションへと移動する必要があるため、編集、グラフィックス、デザイン、カラー コレクション、コンポジットなどの各タスク用のクリエイティブ ツールへのアクセスは複雑になるばかりです。非効率的なワークフローが、過度に複雑なプロセスにつながっています。高品質のクリエイティブ コンテンツと納期の短縮に対するクライアントの期待を加味すると、ポストプロダクションでビジネスを成功させようとする人は誰もが、複雑さを低減し、独創的な卓越した結果をもたらす効率的なソリューションを見つけたいという、根本的な課題に直面します。

ポストプロダクション ワークフローの複雑さの例をいくつか見てみましょう。

アプリケーションの複雑さ-ほとんどのポストプロダクション ワークフローにおいて、プロジェクトはノンリニア編集アプリケーションから開始します。これらのアプリケーションは、優れたストーリーテリング ツールですが、磨きかけたフィニッシング結果を得るためには、編集からフィニッシングへ移行する際に、追加のソフトウェアが必要になることがほとんどです。高解像度のデジタル シネマ カメラにより、映画品質の raw フットエージが簡単に撮影できるようになりましたが、ハリウッド映画の超大作と肩を並べるようなフィニッシングを行うのは、一貫しないクリエイティブ ソリューションで構築されたパイプラインでは困難でしょう。たとえば、あるプロジェクトのシーンに大量のレタッチ作業が必要な場合、フィニッシング ワークフローには専用のコンポジット アプリケーションが必要です。カラー コレクション、複雑なキーイング、トラッキング、タイトル作成、3D ビジュアル エフェクトが必要となれば、あっという間にアプリケーションとプラグインのつぎはぎになり、ワークフローは複雑化し、完成までの期間はずっと長くなります。

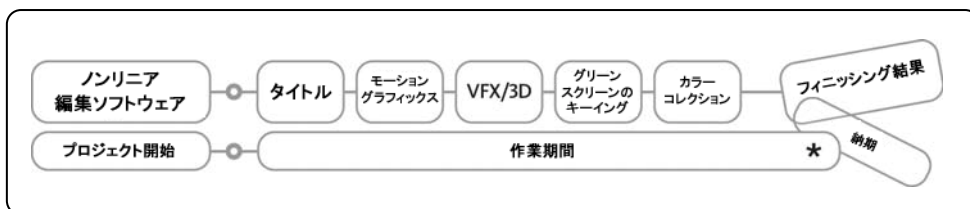


図 1 今日の複雑なポストプロダクションワークフロー

プロセスの複雑さ-複数のアプリケーションで作業している場合、フィニッシングを開始した後で変更を行うとなると、かなりの量の追加作業が発生します。クリエイティブ プロセスは、変更がポストプロダクション作業の終盤で発生した場合には、本質的に通常の作業工程とは異なる工程になる傾向があります。完成済みのフィニッシング結果をやり直さなければならない場合があり、こうした状況では多くの場合、元のソース ファイルまでさかのぼり、さまざまなアプリケーションやプラグインを使った複数の手順を繰り返す必要があります。これは完成までの期間が延びるだけでなく、さまざまなアプリケーション間を移動する際にデータやメタデータが変わったり、消失するなどといったリスクが増えることにもなります。

フォーマットの複雑さ-典型的なクリエイティブ プロジェクトでは、メディアはアキュイジション（取得）から編集とフィニッシングまでに何度もフォーマットが変わることがあります。複数のアプリケーションを使用してフィニッシングを行うと、クリエイティブ タスク間を移動するためにメディアに追加の変更が必要になる場合があります。キーイング、カラー コレクション、コンポジットなどのフィニッシングの各手順では、再フォーマットまたは追加のメディアを生成する必要から、さらに複雑になる場合があります。新しいメディアはその後で、マスター タイムラインに再統合する必要があります。このプロセスにはフォーマット変換が伴う場合があり、複数回の変換でメディアおよびメタデータの劣化という追加のリスクが発生します。

ビジネスの複雑さ-今日のクライアントは、高品質の結果と包括的なクリエイティブ サービスを期待しており、そのサービスをより低価格でかつてないほどの短納期で入手したいと考えています。何回ものフォーマット変換(データ管理)が必要で、異なるクリエイティブ アプリケーションで構成された非効率的で複雑なワークフローによってプロジェクト タイムラインに付加された時間に喜んでお金を払うクライアントはまずいません。納期が厳しく予算が固定されている場合には、複雑さによってかかる時間は、収益性に重大な影響を及ぼしかねません。

今日のポストプロダクションに必要なもの

フィニッシング コンテンツを提供する企業は、自社のクリエイティブ パイプラインからの出力を最大にし、クライアントの要望に応えるために、ワークフローの複雑さを解消する必要があります。もし、これらのツールをすべて兼ね備えたアプリケーションが利用できるとしたら、効率性が改善され、時間と予算を節約でき、ポストプロダクション環境内でのさらなる創造の自由を実現できるでしょう。理想とするフィニッシング専用の単一アプリケーションとは、以下のものを提供するものです。

- 一般的なノンリニア編集アプリケーションとの効率的なフィニッシング ワークフロー
- 業界標準のアクイジションおよびインターメディアイトメディア フォーマットのネイティブ サポート
- スムーズで効率的なワークフローのための、統合されたフィニッシング ツールと分かりやすいタイムラインベースの編集方法
- コンポジット、カラー コレクション、キーイング、レタッチ、モーショントラッキング、オーディオ、3D ビジュアル エフェクトなどの、実績あるクリエイティブ フィニッシング ツールの包括的なセットに単一の集約された環境からアクセス
- 専用メディア環境内にプロジェクトの管理を集中し、フィニッシング タスク間を移動する際にメディアの変換が不要
- 複数のアーティストが効率的にメディアとセットアップを共有し、同じデータ セットを使用するコラボレーション ワークフロー

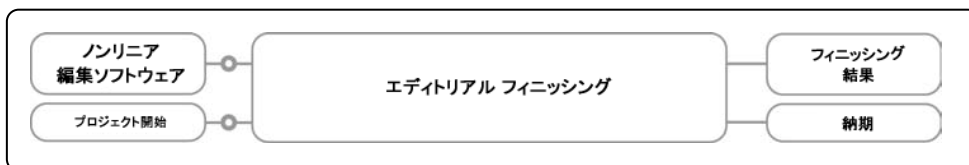


図 2 理想的な
ポストプロダクション
ワークフロー

Autodesk Smoke は、複雑さという課題への答えです。編集とフィニッシング間のシームレスなワークフローを可能にし、アーティストが自身のプロジェクト パイプライン内の段階をすばやく進めるようにします。編集ワークフローとフィニッシング ツールを 1 つのアプリケーションに統合することで、フィニッシング プロセスが合理化されて時間が節約され、オペレータは強力で実績あるフィニッシング ツールを習得すると同時に、既存の編集スキルを存分に発揮できます。Smoke は、これらすべての機能を提供し、創造性をかきたて、より高品質なフィニッシング結果を可能にすることで、ポストプロダクション企業を強力にサポートします。また、最高の作品を制作し続けると同時に、困難の伴う新しいクリエイティブ プロジェクトを引き受けることが可能になり、企業はさらなるビジネス チャンスを獲得することができます。

Autodesk Smoke とエディトリアル フィニッシング ワークフロー

オートデスクは、Smoke によるエディトリアル フィニッシングを、単一の統合された環境で編集タイムライン ワークフローと強力なフィニッシング ツールを組み合わせ、オールインワンのクリエイティブ プロセスと定義しています。Smoke では、単一のフィニッシング アプリケーションという枠組みの中で、ノンリニア編集機能と同時に実績あるクリエイティブ ツールを使用することができます。Smoke があれば、複数のアプリケーション間を移動したり、一般的なフィニッシング タスクを行うためにプラグインに頼る必要はありません。Smoke を使用すると、アーティストは使い慣れた編集と同様な操作で、複雑なタイムラインを移動し、キーイング、カラー コレクション、ロトスコーピング、および高度なビジュアル エフェクトなどのクリエイティブ タスク間を、1 つのアプリケーション内でスムーズに行き来できます。Smoke は、ポストプロダクションにおけるエディトリアル フィニッシングのための統合された単一のクリエイティブ環境を提供する事で、アーティストが創造性の発揮に集中し、フィニッシング タスク間の移動やメディア変換に費やす時間を最小限にします。

Smoke でのエディトリアル フィニッシング ワークフローの特長とメリットを見てみましょう。

- タイムライン ワークフロー
- オールインワンクリエイティブ ツール
- 3D ビジュアル エフェクト

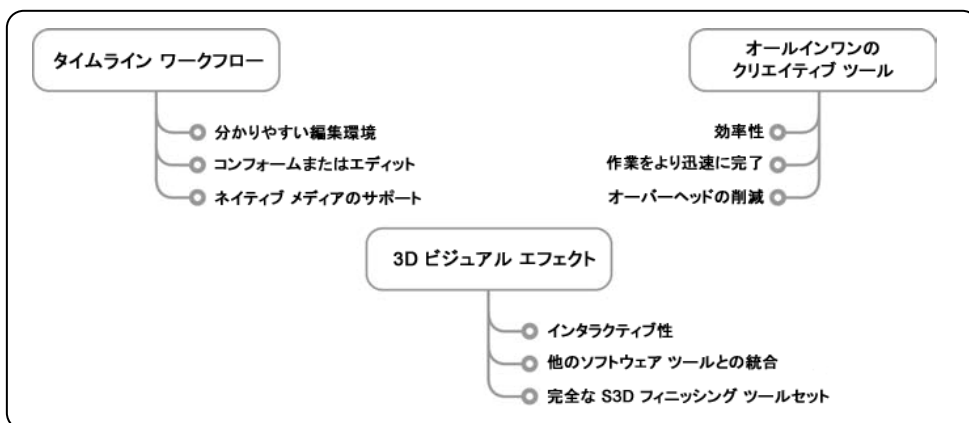


図 3
エディトリアル
フィニッシング
ワークフロー

タイムライン ワークフロー

Autodesk Smoke では、快適な編集タイムライン ワークフローから離れることなく、コンテンツのフィニッシングが可能です。基本的な編集スキルがあれば、アーティストは最小限の立ち上げ期間で、すぐにプロフェッショナルレベルのフィニッシングに移行することができます。これは分かりやすいタイムライン ワークフローによって可能になります。ソース & レコードビューワなどの一般的な UI 形式、標準ホットキー、そして共通の用語により、経験豊富な編集者は、すぐに Smoke のタイムライン ワークフローに慣れることができます。プロジェクトの編集をゼロから始めることも、他のノンリニア編集アプリケーションでコンフォームされたタイムラインを使用してプロジェクトをナビゲートすることもできます。

コンフォームについては、Smoke は Apple® Final Cut Pro®、Avid® Media Composer® for Mac® などのノンリニア編集アプリケーションとの効率的なフィニッシング ワークフローを実現しています。タイムラインの構造と基本エフェクトのメタデータを含む XML または AAF データを使用して、マルチレイヤのタイムラインを Smoke でコンフォームすることができます。柔軟なコンフォーム オプションにより、Smoke で Apple ProRes や Avid DNxHD®メディアなどのインターミディエイト フォーマットを変換なしに再利用することができるうえに、タイムラインをオリジナルの高解像度のカメラネイティブ メディアでコンフォームすることもできます。

オールインワンのクリエイティブ ツール

Autodesk Smoke は、制作現場で実証されているクリエイティブ ツール(カラー コレクション、キーイング、レタッチ、ロトスコーピング、タイトル作成、高度なビジュアル エフェクトなど)の包括的なセットを単一のアプリケーションで提供します。この統合されたフィニッシング アプローチは、複数のアプリケーションとプラグインで構成されるアプローチに比べて、本質的に異なる効率性をもたらします。

Smoke の数あるフィニッシング ツールのうち、最も知られているのが Color Warper です。プライマリとセカンダリの両方のカラーコレクションが可能な Color Warper は、ショット間のカラーバランスを調整し、高度に様式化されたグレーディングを行えます。統合されたマスキングおよびトラッキングツールが搭載されているため、Smoke アーティストはカラー コレクション ツールセットにアクセスして、洗練されたルックを創造し、タイムラインベースのフィニッシング環境を離れることなく、正確なセカンダリ カラー コレクションを行えます。

キーイングとコンポジティングを行う場合、Smoke では数々の受賞歴を誇るキーイング テクノロジーが利用可能です。Master Keyer にはワンクリックで実行できるキーイング機能が搭載されており、4:4:4 RGB 画像シーケンスから圧縮されたカメラネイティブ ファイルまで、さまざまな種類のフッテージを同様に扱えるように設計されています。Smoke の Modular Keyer を使用すると、アーティストは、エッジ、自動カラー サプレッション、複数のキーヤー、マルチポイントのガベージ マスクツールによって、カスタムキーイング パイプラインを構築できます。複雑なキーイングとコンポジットを必要とするプロジェクトを Smoke だけで完成させることができます。追加のコンポジット ツールや専用のキーイング用プラグインは必要ありません。

クリエイティブ ツールが単一の環境に統合された Smoke では、アーティストはクリエイティブ タスクに集中できます。アーティストは、制作現場で実証されているフィニッシング ツールを統一されたクリエイティブ環境で使用できます。これにより、手間のかかる過度に複雑なワークフローの管理というオーバーヘッドが取り除かれ、リトライやクリエイティブな探究が可能です。

3D ビジュアル エフェクト ツール

Smoke クリエイティブ ツールセットの中心にあるのが、Action 3D コンポジティング環境です。高度な画像の統合やコンポジットが必要なフィニッシング プロジェクトでは、3D 空間での合成環境を提供する事でコンポジティングに最適なアプローチを可能にした Action により、アーティストはよりリアルな結果を得ることができます。解像度の異なるメディア レイヤ、真の 3D ジオメトリ、リアルなインカメラ エフェクトを生成するライティングを組み合わせ、個々のシーンを構成することができます。フラットな画像レイヤは 3D サーフェスにマッピングされ、配置および押し出しが可能です。各メディア レイヤにおいては、強力なカラー コレクションおよびキーイング ツールを利用できます。加えて、GPU アクセラレーションが複雑なマルチレイヤのコンポジットにおいてもインタラクティブな操作性を実現します。

Autodesk Smoke では、編集タイムラインから離れることなく、フィニッシングが行えます。編集方法が分かれば、プロフェッショナルレベルのフィニッシングに簡単に移行できます。



図 4
Smoke の Action 3D
コンポジティング環境

Autodesk® Maya® または Autodesk® 3ds Max® ソフトウェアを使用している場合、Smoke は、ジオメトリ、3D カメラの動き、テクスチャ、複雑なジオメトリ キャッシュ アニメーションを Action コンポジティング環境に直接インポートできます。これにより、アーティストは実写のメディア レイヤと複雑な 3D 要素を単一の Action コンポジット環境で組み合わせ、インタラクティブに操作できます。アーティストは、Maya および 3ds Max で作成したアセットのタイミングとテクスチャを Action からインタラクティブに調整することができるため、フィニッシングで高速なリトライとよりクリエイティブなチャレンジが可能になります。

ステレオスコピック 3D (S3D)プロジェクトを納品する場合でも、Smoke にはコンフォーム、編集、表示、コンポジットを含む包括的な S3D フィニッシング ツールセットがあります。アナグリフおよびインターレース モニタリングのどちらの方式でも、アーティストはフル解像度の S3D メディアを Smoke タイムライン内でリアルタイムに操作できます。S3D メディアの管理のために、統合化されたステレオスコピック コントロールはアプリケーション全体に組み込まれています。カラー コレクション、コンバージョン(輻輳)およびリポジションといったタイムライン S3D ソフト エフェクトは、左目および右目用のメディア レイヤ間を自動的にリンクすることができ、リンクを解除してレイヤを個別に調整することもできます。コンポジット時には、ステレオスコピックメディア レイヤ、ジオメトリ、3D テキストおよび 3D ライティング エフェクトを、Action 内で同時に使用できます。ライティング エフェクトとテクスチャ エフェクトは、Action の真のステレオスコピック空間内でレンダリングされ、これまで以上に簡単に高度なリライティング、キャストシャドウ、ボリューム ライト エフェクトを S3D シーンに組み込むことができます。

企業がエディトリアル フィニッシングに Smoke を検討すべき理由

エディトリアル フィニッシングの真のパワーは、いっそう高まる顧客の要望に応えるために必要なツールを提供すると同時に、ワークフローを簡素化することです。エディトリアル フィニッシングに Autodesk Smoke を採用することのビジネス上の主なメリットは、企業が複雑さを低減し、限界を克服してより生産的になれることです。ファイファー・コンサルティングが独自に実施した最近の調査では、Autodesk Smoke と複数製品によるワークフローでまったく同じ一般的なフィニッシング タスクを実行した場合、Autodesk Smoke の方が 22 分 51 秒速く実行できることが公表されています。単一のセッションで 35.4% の効率アップです。この生産性の向上は、単一のプロジェクトを完了するために、個々のクリエイティブ プロセスを繰り返さなければならない回数を考えると、さらに増加します。複数のプロジェクトや年単位で考えると、節約できる時間は飛躍的に伸びる可能性があります。

複雑さを低減することで、ビジネスおよびクリエイティブの両面でのメリットを期待できます。Autodesk Smoke を使用すると、ポストプロダクション企業は以下のことが可能になります。

- 高品質なツールを使用してクリエイティブなサービスを拡張し、上質のクライアントを引き付ける
- プロジェクト全体を高速化する
- 高速でインタラクティブなフィニッシング環境で迅速にリトライして、よくある問題を解決するためのクリエイティブなソリューションを開発する

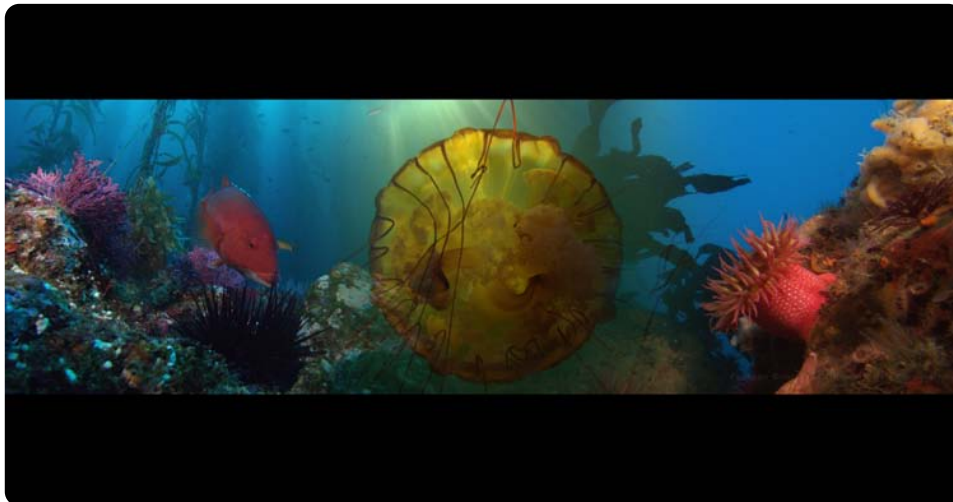
社内で処理できるクリエイティブ サービスの幅を広げようとする場合でも、追加のサービスを提供することでより多くの作業を受注する方法を検討する場合でも、ポストプロダクションの複雑さに伴う問題を解決してフィニッシング関連のビジネスを構築しようという企業にとって、Smoke は強力な候補です。Smoke はワークフローの非効率性とクリエイティブ ツールの不足を解決し、非常に高品質の最終結果を迅速に作り出します。

いくつかの企業を例にとって、これらの企業がエディトリアル フィニッシングを活用して、より良いポストプロダクション ワークフローを構築している様子を見てみましょう。

導入事例: Glyph

Glyph は、ケンタッキー州ルイビルに拠点を置く小規模なポストプロダクションで、博物館などの公共スペースへの大規模でエキゾチックな形式の展示映像を専門にしています。クライアントは、米国会議事堂ビジター センター、アメリカ自然史博物館、カリフォルニア・サイエンス・センターなど、多岐にわたっています。Glyph の設立者 Dave Crites 氏は、マルチ プロジェクション スクリーン、独特のアスペクト比など、技術的および創造的に困難な要求に応える展示映像を手掛けてきました。

当初、Glyph はクリエイティブな編集をすべて Final Cut Pro で行い、フィニッシングは外注していました。同社はやがて、Final Cut Pro とフィニッシング用の各種クリエイティブ アプリケーションを組み合わせて、社内でフィニッシング作業を行うようになりました。しかし、複数のツールを扱うことによる複雑さが付加され、プロジェクトの完了までの期間が長くなってしまいました。ロスコーピング、カラー コレクション、コンポジットなどの通常のポストプロダクション作業が、マスター タイムラインとは分離されていたため、ワークフローの各手順に手間がかかり面倒でした。これらの手順が完了しても、HD ビデオ ファイルを作成するために、納品前に最終ファイルを社外に送る必要がありました。Glyph では Smoke を導入したことにより、ワークフローがよりまとまりのある効率的なものになり、各クリエイティブ プロセスを単一のエディトリアル フィニッシング アプリケーションで実行することで複雑さが低減されました。



「Smoke は、自由な環境を提供してくれます。すばらしいアイデアを思いたら、妥協することなくそれを実現できます」

-Dave Crites 氏、
Glyph 設立者

図 5
Glyph が Smoke を使用して作成した、カリフォルニア・サイエンス・センターのエキゾチックな形式の展示映像。
画像提供: Howard Hall Productions

Crites 氏は次のように述べています。「Smokeのおかげで、より迅速かつ効率的に作業できるようになりました。いろいろ試しながら、必要な結果を非常にすばやく得られます。クライアントもそのことを理解しています。ポストプロダクション ビジネスを営んでいる人にとって、スピードは第一です。より多くの仕事ができれば、別の顧客を引き付け、より多くのプロジェクトを請け負うことができます」

導入事例: Just Add Water

Just Add Water はニューヨーク市に拠点を置く編集スタジオで、メイシーズ百貨店用の放送およびオンライン ビデオ コンテンツを大量に制作しています。最高品質のプロジェクトが要求される、このような知名度の高いクライアントを抱える Just Add Water は、効率性の高い合理的なワークフローを実現するフィニッシング ツールによって最先端に行く必要性を認識していました。

Smoke を導入する以前の同社のワークフローは、オフラインの編集ソフトウェアを使用して、複数のワークステーションでメディアを共有しながら、各スポットを編集するという典型的なものでした。クリエイティブ編集を完了した後で、プロジェクトはサードパーティのフィニッシング ツールに渡されます。何らかのクリーンアップやコンポジット作業が必要なすべてのシーンに対して、そこでレタッチ、暗部の修正、シームレスな背景へのぼかし、カード上のテキストのトラッキングなどを行っていました。当時、Just Add Water は多くのハイエンドのショットを外注していたため、時間とコストの両方がかかっていました。

大手の編集スタジオやエージェンシーに対抗するには、メイシーズが期待する品質と予算を維持しつつ、プロジェクト全体を社内で行う必要がありました。

「私たちはデジタルの世界にいます。Smoke のツールは完璧な放送用の作品を作成するために、デジタル世界で作業するためのパワーをくれます。私たちがビジネスを続けられる理由はこのにあるのだと思っています」

-Joe DeFilippis 氏、
プレジデント、
エグゼクティブ
プロデューサー、
Just Add Water

Smoke を導入したことで、Just Add Water はフィニッシング プロセスをスピードアップしつつ、メイシーズの要求を満たすことができるようになりました。最も難しいトラッキング ショットでさえ、社内で処理できるようになったことで、各プロジェクトの費用を抑えられるようになりました。

Just Add Water のプレジデント兼エグゼクティブ プロデューサーの Joe DeFilipps 氏は、次のように述べています。「Smoke はもはやすべての編集会社にとって必須です。私たちはデジタルの世界にいます。Smoke のツールは完璧な放送用の作品を作成するために、デジタル世界で作業するためのパワーをくれます。私たちがビジネスを続けられる理由はここにあるのだと思っています」

導入事例: VODA Digital

VODA Digital は、ワシントン州シアトルにあるフルサービスのクリエイティブ エージェンシー、VODA Studios 傘下のポストプロダクションで、印刷、写真、映画、ビデオ、およびさまざまなブランド、雑誌、オンライン出版向けのニュー メディアを取り扱っています。ファッション業界に重点を置いているため、VODA Digital のクライアントは、コストを下げつつも、人の心に届くストーリーを語り、高い美的基準を満たす、短納期のプロジェクトを期待しています。

デジタル コンテンツへの高まる需要は、VODA の印刷および出版関連のクライアントが、Web ビデオと同程度のコストで高価値のコンテンツを必要としていることを意味していました。人々がメディアを見聞きする形態の変化、スマートフォンやタブレットなどの携帯デバイスの普及、およびこれらの新しいプラットフォーム向けのアセットを作成するための投資に対する回収が困難であることから、VODA Digital はこのコンテンツを迅速かつより低コストで作成できる方法を探する必要がありました。雑誌や出版社は、短期間で回転する高品質のコンテンツを常に提供してきたため、それはすでにお馴染みの課題でした。

VODA のチームは、Smoke ソフトウェアのオールインワン ワークフローの実力をすぐに実感しました。統合されたコンフォーム ツール、カラー コレクション、および複数のワークステーションを接続してメディアを効率的に共有および管理できる能力により、クライアントの予算と時間的制約に合わせたフィニッシング ワークフローを構築することが可能になりました。

「Smoke が社内にあると、クライアントを大いに驚かせることができます。Smoke はその機能により、チームが連携して迅速かつ効率的にすべての手順を行うことを可能にしてくれます」

-Josh Courtney 氏、
プリンシパル、
VODA Brands



図 6
VODA Digital は Smoke を使用して、ビデオで映画品質のルック & フィールを実現しています。画像提供: VODA Digital

VODA Brands のプリンシパル Josh Courtney 氏は次のように述べています。「Smoke のツールにより、当社はクライアントに真のハイエンドのフィニッシングを提供できるようになりました。Smoke が社内にあると、クライアントを大いに驚かせることができます。Smoke はその機能により、チームが連携して迅速かつ効率的にすべての手順を行うことを可能にしてくれます」

導入事例: Boogie Studio

Boogie Studio は、映画、テレビ、および世界中の企業顧客に対して、オーディオ ポストプロダクションとクリエイティブ サービスを提供しています。同社は、サウンド デザインおよびミキシングから楽譜の作成および作曲まで、さまざまなオーディオ サービスを提供する大手スタジオとしての地位を確立してきました。4 年間オーディオ ワークに専念した後、Boogie Studios は既存のポストプロダクションの専門知識と顧客をベースにして、自社のサービスを拡大する方法を模索していました。

Boogie Studio のクライアントは、エンドツーエンドのプロダクション サービスを探していたため、Boogie Studio チームにとって、オーディオからビジュアル ワークへの移行はまったく理にかなったものでした。Boogie Studio には、ビデオ ポストプロダクションに移行するためのクリエイティブおよび技術に関しては専門知識がありましたが、サービスを提供するにはツールが必要でした。同社はビジュアル エフェクトとオンライン編集作業のために Autodesk Smoke を採用しました。

現在、Boogie Studio は引き続き Smoke を使用して、クライアントが必要とするエンドツーエンドのポストプロダクション サービスを提供しています。Smoke を使用することで、単一の環境内でオーディオをマスタリングし、音楽とビジュアルをリアルタイムで合わせることができます。これらの機能により、Boogie Studio は、別々のスタジオで行われることが多いサービスを 1 社で提供しています。その結果、同社のクライアントは、映像表現およびモーションからサウンドおよび音楽まで、制作のすべての側面を含むクリエイティブ セッションを喜んで受け入れています。

Boogie Studio のビジュアル エフェクト デザイナー兼スーパーバイザーの Sebastien Dostie 氏は次のように述べています。「大手のスタジオが請け負うようなプロジェクトを当社で扱うためには、投資に見合った最適なツールを賢く選択しなければなりません。探し回った結果、私たちは Smokeこそが当社にぴったりのソリューションだと確信しました」

導入事例: Oakley, Inc.

1998 年、James Masters 氏は、南カリフォルニアにある、サングラスとスポーツ用品の大手アパレル企業 Oakley, Inc. の社内でのプロダクションおよびポストプロダクション スタジオの構築に着手しました。同社は、自社のスタイルと品質に対する高い期待に添ったマーケティングとプロモーション資産を確保するために、クリエイティブ作業を管理できるようにしたいと考えていました。その一環として、Masters 氏はすべてのビデオを HD で撮影することを要求しました。当時、このテクノロジーは、先進的な制作会社だけが選択していました。現在、Oakley は引き続き制作を続けており、高解像度の RED デジタル シネマ カメラを使用してコンテンツの大部分を撮影しています。

Smoke が Mac 上で利用できるようになった時に、Masters 氏は、これこそ Oakley のポストプロダクションを次のレベルに引き上げるために求めていたものであると確信しました。Smoke は、RED メディアを扱う際にスピードとインタラクティブ性を発揮し、編集者が制作上の課題に適切なソリューションが見つかるまで存分に試行することが可能です。Oakley でのフィニッシング作業の多くは、非常に繊細で、Smoke に搭載されている正確なツールは、共同作業のフィニッシング環境でチームが必要とするクリエイティブなコントロールを実現します。

Masters 氏は次のように述べています。「当社には 4 台の Smoke マシンがあり、すべてが互いに連携してプロジェクトを共有しています。すべてがサーバーに保存されているため、ユーザはマシンを移動しても、必要なすべてのデータにアクセスできます。ネイティブ ファイルで作業し、メディアの複製も作成していません。複数のパッケージを開くこともありません。ルーム間およびプロジェクト間の移動は簡単です。「Smoke は迅速、エレガント、そしてスムーズ」

「大手のスタジオが請け負うようなプロジェクトを当社で扱うためには、投資に見合った最適なツールを賢く、慎重に選択する必要があります。探し回った結果、私たちは Smokeこそが当社にぴったりのソリューションだと確信しました。」

*-Sebastien Dostie 氏、
ビジュアル エフェクト
デザイナー、
スーパーバイザー、
Boogie Studio*

*「Smoke は迅速、
エレガント、そして
スムーズ」*

*-James Masters 氏、
Oakley, Inc.*



図 7
Oakley は Smoke の強力なツールを使用して、4K RED メディアでプロジェクトを作成しています。画像提供: Oakley, Inc.

Masters 氏はさらに次のように述べています。「Smoke は今では、作業工程や、進捗におけるすべてのものの中心となっています。ここから当社の専門知識を一段上のレベルへと引き上げることができました。当社のこれまでのサービスをずっと大きく拡張しました」

ビジネスとクリエイティブのメリット

今日のポストプロダクション業界で競争力を保つための主たる方法は、2 通りあります。1 つは、インターネット メディアの成長を取り込んで、高品質な Web サイト ビデオとマルチメディア フィニッシングを提供する企業向けの方法です。もう 1 つの方法は、より効率的に作業を行うことで、アカウントあたりの費用が縮小しているテレビおよび放送からより多くの収益を得ることです。複雑さを解消して高品質のフィニッシング ワークフローを提供する Autodesk Smoke は、どちらの方法にも有効です。企業が生産的かつ効率的なワークフローにより、高品質のフィニッシング コンテンツを提供するために、Autodesk Smoke を活用できる方法を見てください。

複雑さの低減

効率性は、ポストプロダクションで収益性が高く生産性の高いビジネスを確立するための鍵です。Smoke を使用すると、単一のアプリケーション内で実績あるフィニッシング ツールを使用することで、複雑さを低減してクリエイティブ ワークフローを合理化することができます。これによりプロジェクトの完成が迅速になります。時間の節約は、プロジェクト単位の料金で請け負う仕事の収益性が上がることを意味しており、一定期間により多くのプロジェクトを引き受けることにもつながります。

Autodesk Smoke は、高品質のフィニッシング ワークフローを提供し、ワークフローから複雑さを解消することに企業を後押しします。

クリエイティビティを獲得

ワークフローとクリエイティブ ツールセットは、ポストプロダクションが受注することができる仕事の種類に直接影響します。Autodesk Smoke は、実績あるクリエイティブ ツールをベースにした効率的なオールインワンのワークフローにより、各プロジェクトのフィニッシング作業の多くを社内ですべて処理できるようにします。Autodesk Smoke を使用すると、失敗のないソリューションの上に構築されたサービスを提供することができ、複雑さや作業効率、または時間といった課題に直面しても、企業は非常に困難なクリエイティブ プロジェクトに自信を持って取り組むことができます。



図 8 フィニッシングワークフローの主要なコンポーネントが単一のアプリケーションに統合されていることは、Smoke と複数製品によるワークフローを差別化する大きな要因です。画像提供: Les Films Stupéfiants & Buzzimage Group

状況に応じた対応

編集は現代のストーリーテリングの中心となるもので、Smoke はカットの本来あるべき姿を作成できるフィニッシング ソリューションです。非常に魅力的なコンテンツを提供するには、スピーディーでインタラクティブなワークフローが必要です。Smoke は編集タイムラインのコンテキストに統合されたフィニッシング環境によってこれを実現します。Smoke ではクリエイティブ プロセスを中断することなく複数のアプリケーションを移動できるため、アーティストおよび編集者はプロジェクトの意図に忠実に従って、最終結果に一貫性をもたらすことができます。

ネイティブ メディアによるワークフロー

今日のポストプロダクション環境では、最も一般的なメディア形式各種に対するネイティブ サポートは欠かせません。Autodesk Smoke はこれに対応しています。Smoke は編集作業を増強するワークフローであり、ポストプロダクション パイプラインにさらなる柔軟性をもたらします。企業はより多くのプロジェクトを引き受け、フォーマット変換にかかる時間を短縮できるため、アーティストはクリエイティブな作業に専念することができます。

より高品質の結果

Smoke の効率的なオールインワンのワークフローは、フィニッシング タスクを単一のアプリケーションにまとめて合理化することで、企業がクライアントのニーズに応えられるようにします。その結果、実績あるツールをベースにした最新のパイプラインにより、複雑さを解消すると同時にクリエイティブ プロセスに自由を与えます。Autodesk Smoke を使用すると、企業は傑出した高品質のコンテンツを作り出し、新規顧客を獲得し、既存の顧客をつなぎとめておくことができます。

結論

Autodesk Smoke は、編集とフィニッシング間のシームレスなワークフローを提供し、アーティストが自身のパイプラインのどこでもプロジェクトをすばやく進行できるようにすることで、今日のポストプロダクションにつきもののワークフローの複雑さを低減します。タイムライン ワークフロー、オールインワンのクリエイティブ ツール、3D ビジュアル エフェクトを備えた Smoke のエディトリアル フィニッシング ワークフローは、ポストプロダクション企業が高品質のフィニッシング コンテンツを作成して提供する方法を根本的に変革し、利益を確保し、投資利益を大幅に改善します。導入事例でご紹介した通り、さまざまな編集、プロダクション、ポストプロダクション企業が、真のハイエンドのフィニッシングのために既に Smoke を導入しています。Autodesk Smoke は、編集とフィニッシングを 1 つにして、ビジネスとクリエイティブには数多くのメリットをもたらす効率的なワークフローを可能にします。

関連情報

Autodesk Smoke for Mac

www.autodesk.co.jp/smokeformac

Autodesk Smoke 生産性ベンチマーク

www.autodesk.co.jp/smokeproductivitybenchmarks

Autodesk、Color Warper、3ds Max、Maya、Smoke は、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。

©2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.