

Transformers Prime (トランスフォーマー プライム)

活用事例

Autodesk® Smoke® for Mac OS® X

日本なら、情報を一つにした結果、多少劣化してしまっても“見た目OKならOK”というルーズさがあるかもしれません。しかし海外はこの点では厳しく、特にOpenEXRでクライアントに納品する場合はそうはいきません。たとえば見た目で真っ白く飛んでいるような画像でも、必要な箇所はきれいにグラデーションレンジを出すと、全部プロットしてパンディングがなく滑らかな情報を持たせることなどが求められるんです。そうなってくると、どうしてもより高性能なエディトリアル・フィニッシングツールが必要になります。

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
制作部
エディット デパートメント リーダー
吉平直弘 氏

Smoke for Mac OS Xで作業フローを一新 「トランスフォーマー」最新作が要求する 世界レベルの品質と過酷な納期をクリア



©2010 Hub Television Networks, LLC. All Rights Reserved.



株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
制作部
エディット デパートメント リーダー
吉平直弘 氏

世界の人気シリーズを妥協のないクオリティで

日本製ロボット玩具から生まれた「トランスフォーマー」は、いまやワールドワイドな人気を誇るキャラクターである。コミック、TVアニメ、劇場用映画等々多彩なメディアへ展開しながら、その名は世界中へ広がっている。そんな人気シリーズ最新作が「Transformers Prime」(トランスフォーマー プライム)だ。2010年秋から北米でTV放映が始まったこのフル3D CGアニメは、TVアニメの常識を超えた品質で全米の注目を集めている。そしてそのCG制作を担うのがポリゴン・ピクチュアズである。TV番組ならではの過酷なスケジュールと高度な品質要求に応えるため、同社では昨年暮れ「Autodesk Smoke for Mac OS X」を導入。すでに大きな成果を上げ始めている。Smoke導入の仕掛け人であり、同社エディット部門を率いる吉平直弘氏は語る。「当社では数年前から海外市場への積極的なアプローチを進め、海外作品を手がけてきました。当初は“アジアの会社に任せて大丈夫か?”という声もありましたが、挫けず挑戦を続けた蓄積が「トランスフォーマー プライム」へ結び付いたのでしょう。

とはいえ、相手は世界的な人気を誇るシリーズの最新作である。要求されるクオリティははずば抜けて高く、スケジュールも過酷なほど厳しいものだった。しかし、だからこそクリエイターたちの意気込みも凄かった。今まで作ることがないレベルのクオリティを出したい、という熱い思いが全社に漲っていったのである。

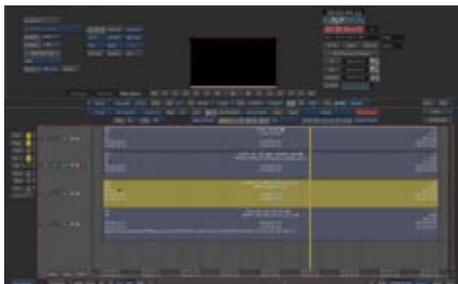
「TVシリーズとはいえ“子どもだまし”ではダメだと皆が思っていました。何より“日本に発注したらこんなもんだ”なんて絶対に思われたくなかった。そこで社内の制作体制も海外を見習って一新し、さまざまな新しい挑戦を開始したんです。その中の1つが導入したSmokeによる“後から直す”作業フローでした」。従来、同社のリテイクへの対応は全て3Dで行われていた。リテイクが発生するとレンダリングし直し、何十レイヤーもの素材をコンポジットし直して確認し、ダメならまた全部やり直す繰返しである。もしこれをポストプロでやれば、当然はるかに早くなる。

「その場で見てその場で直すやり方で対応できれば、リテイク対応は1時間もかかりません。“時間がないがこのクオリティでは納得したくない!”というクリエイターたちの葛藤を何とか解決したかったのです。そして、Smokeならそれが可能でした」。

Autodesk®



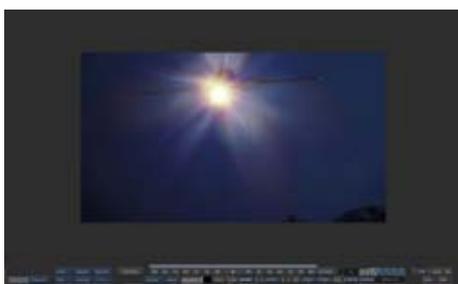
車の擦り傷、ガラスの割れのテクスチャを付加。カメラ/モデルが複雑に動いていても、FBXでリアルタイムで修正できる



SmokeでActionやMKを使い合成用レイヤー素材を作成。タイムライン上のSoftFXを使えば、各合成用素材の再調整も容易だ



Mayaからロケーター、カメラとそのアニメーションデータをFBXで持ち込み、ジェット噴射のエフェクトを付加



仕上がりに、Mayaデータを再利用できるので、3D空間での完全なマッチムーブ、コンストレインも容易に得られる



雪のトレイルを付加したカット。モジュラーキーヤーを使い、タイムライン(SoftFX)だけではできない複雑な合成に対応

Smoke for Mac OS Xによる 作業フロー全体の“健全化”

こうして導入されたSmoke for Mac OS Xは、すでに進行していた「トランスフォーマー プライム」の作業フローを一変させた。Smokeによる後付けのフィニッシング工程が、チーム全体に予想以上の変化をもたらしたのである。それは、いわば作業フロー全体の“健全化”だった。制作現場でありがちな“やってもやっても終わらない!”というストレスから皆が解放されたのである。

「3Dのアーティストは修正に時間を費やすより、テイクワンを出すことの方が重要です。最初に全ショットを揃えることに注力した方が全体の整合性が向上し、後の修正もやりやすくなるんです」。実際、こうして作業フローが健全化されたことにより皆の作業クオリティが上がり、リテイクは逆に減っていった。クリエイターたちは『トランスフォーマー プライム』で自ら設定した、高いハードルをクリアすることに成功したのである。

「効率は全体として確実に向上していますね。従来は間々あった“こなせないテイク”が減った結果、“もう時間がないので、これで勘弁して下さい!”ということも減りました。おかげでどのエピソードも、みんな気持ちよく終われています」。

もちろんリテイク全てをSmokeで処理しているわけではない。必要に応じアーティストに戻して直してもらおうケースも当然ある。だが“最後にSmokeで直す”という選択肢ができたことにより、皆に大きなメリットが生み出されたのだ。

「つまり、ここからここまでの処理はポストプロに頼む。で、そこからこっちはここで処理しよう、という具合に、各部門が相互にバックアップし合える体制ができ上がったんです。全体が見え、トータルでバランスが取りやすいから、納期とコストを守りながら、無理なく高い品質を維持できるのです」。

すでに「トランスフォーマー プライム」はアメリカで高い評価を集めており、本年度のエミー賞にもノミネートされている。日本のプロダクションにとって快挙とわかっていい成果だろう。シリーズの制作はすでに終盤へ差ししかかっており、アーティストたちは、クライマックスへ向けてさらに一段ギアをあげているという。

「Smokeの活用については、さらにクオリティを積み上げていく方面でもっと寄与したい、と考えています。とにかくSmokeがまだまだスペックを豊富に持っているので、アーティストの“今までなかったものを作りたい”という欲求に応えて、いろんなことができる可能性があります。その可能性を追求していくのはもちろん、それを実現するための体制づくりも頑張りたいですね」。

導入製品/ソリューション

- Smoke for Mac OS X

導入目的

- 3D CGアニメーションの編集&フィニッシング
- かつてない高いレベルの品質と厳しい納期の両立
- 「後で直す」新しい制作フローの確立
- OpenEXR納品への確実な対応

導入ポイント

- きわめて導入しやすい価格帯
- オールインワンのクリエイティブツールセット
- 圧倒的な処理スピードの速さ

導入効果

- リテイクの後処理によるフロー全体の健全化
- 作業品質の全体的向上によるリテイク減少
- 部門相互間のバックアップ体制の確立

今後の課題

- 多角的なアプローチで品質向上へさらに寄与
- Smokeを幅広く活用できる体制の整備、確立

作品概要

「TRANSFORMERS PRIME」

製作年:2010~2011年

総監督: Dave Hartman

CG制作: 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

配給: Hub Television Networks

©2010 Hub Television Networks, LLC.

All Rights Reserved.

Autodesk®

オートデスク株式会社 www.autodesk.co.jp

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランドトリートメントスクエア オフィスタワー-X 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラストタワー 3F

TEL:0570-064-787(オートデスク インフォメーション センター)

Autodesk Smoke for Mac OS X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の提供および機能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。

©2010 Autodesk, Inc. All rights reserved.

M&E511-1107(P)