

ドラマにおけるCGの活用は年々増えており、2009年まで社内ほぼ全プロデューサーと仕事する機会をいただきました。

株式会社テレビ朝日  
技術局美術制作センター 課長待遇  
山本貴歳 氏

# オートデスクのフィニッシングソリューション、 映画「交渉人 THE MOVIE」の制作で活躍

テレビ朝日のドラマや映画で魅力的な映像が生まれる理由



©2010「交渉人 THE MOVIE」製作委員会

## 概要

2010年2月11日封切の映画「交渉人 THE MOVIE」は、テレビ朝日制作・米倉涼子主演による連続テレビドラマの劇場版で、警視庁刑事部捜査一課特殊犯捜査係(SIT)交渉班に配属された女性交渉人・宇佐木玲子の活躍を描いた刑事ドラマです。テレビドラマの放送は2008年1月から2月まで、さらにその人気に応じて第2シリーズが2009年10月から12月に放送され、ともに高視聴率を記録しました。爆破シーンやバス突入シーン等、ビジュアルエフェクトや合成シーンが多用されるこのドラマの成功には、株式会社テレビ朝日 美術制作センター CG デザイン室が制作するリアルで迫力ある映像が大きく貢献しています。テレビ朝日 CG デザイン室がこだわる「リアルな映像」は、可能な限り実写を用いるところから始まります。そしてその実写映像の合成には、オートデスクのフィニッシング製品が不可欠な存在となっているのです。

テレビ朝日 CG デザイン室は、山本貴歳氏率いるプロフェッショナルアーティストチームで、約30名が所属しています。番組向けの映像はもちろん、番組ロゴのデザインやグッズ、ポスター等、番組に関わるビジュアルデザインに一貫して関わっています。Adobe After Effects をメインツールにした2D合成・モーショングラフィックス担当のスタッフと、Autodesk® 3ds



©2010「交渉人 THE MOVIE」製作委員会

Flame で合成する前の実写映像

Max®, Autodesk® Maya®, Autodesk® Softimage® を使用する3Dアニメーター、動画の合成は基本的に全て担当する Autodesk® Flame®, Autodesk® Smoke® を操るアーティスト、プロジェクトの指揮と管理を行うディレクション担当者、番組・スタジオ間の制御・送出のプログラミングを行うエンジニアらによって構成されており、担当する番組毎にチームが編成されます。

## 課題とソリューション

CG デザイン室に持ち込まれるプロジェクトはバラエティが一番多く、報道番組、ドラマと続きますが、ドラマの仕事はここ数年で増加の一途をたどっています。このニーズの増大に対応するため、テレビ朝日ではオートデスクのフィニッシング製品を柔軟に活用しています。

CG デザイン室が所有するオートデスクのフィニッシング製品は、Autodesk Flame ビジュアルエフェクトシステム2台、Autodesk Smoke エディトリアル・フィニッシングシステム1台です。通常はFlame1台につき1プロジェクトを割り当て、メディアのマネージメントから実際のフィニッシング作業まで一貫してワンプロジェクト・ワンマシンの体制で臨みます。この体制は、不必要な混乱を招く危険性を最小化し、シンプルでスムーズなスループットを実現します。膨大な素材を扱い、複数のフィニッシングシステムを使用するような大きなプロジェクトが入った場合は、Smokeシステムにインストールされている Autodesk® Backdraft® Conform ソフトウェアを使用して、メディアのインプット/アウトプットの一元管理が行える体制となっています。

また、Flameによる合成が必須となるプロジェクトが3本になる場合、3本目のプロジェクトのためにSmokeのBatchで合成の作業を行っています。



©2010「交渉人 THE MOVIE」製作委員会

[左上]ミニチュアの飛行機を撮影 [右上]Softimage でリフレクションを作成  
[下]空の実写映像とリフレクションCG、ミニチュアの実写映像をFlameで合成

オートデスクのフィニッシング製品が必須となるケースについて、株式会社テレビ朝日クリエイティブ制作局CG制作部CGデザイン室チーフディレクター 課長 戸枝誠憲氏は以下のように話しています。「ある程度の合成はAfter Effectsで可能です。しかしながら、フィールドに関する処理が絡むと、絶対に間違いなくできるのは現状Autodesk® Inferno®、Flame、Smokeだけです。信頼性という点では絶対的なものがあります。また素材のイン・アウトのスムーズさや、直接テープに書き込めるといった利点は、クリエイティブではない“メディアマネージメント”の部分に煩わされることを最小限に抑えたい我々にとって大きな意味があります。オートデスク製品以外でフィニッシングして、いざアプットの段になってうまくいかないと、最初からFlameでやり直し、ということになってしまいます。連続ドラマの制作は常に時間との戦いなので、最初から“問題なくアプットできる”と分かっているツールを選ぶのは当然と言えます。実写合成における圧倒的なクオリティの高さ、マスク合成、カラコレなど細部まで手が届くツールなど、オートデスクのフィニッシング製品は、他に類を見ないソフトウェアです。他にいいソフトウェアがないか、常にリサーチしていますが、Flame、SmokeのBatchに勝る合成環境はありません。オンエアのスケジュールに追われ、限られた時間内で確実に仕事を終わらせるために、オートデスクの

Flame、Smokeは必須なのです。」

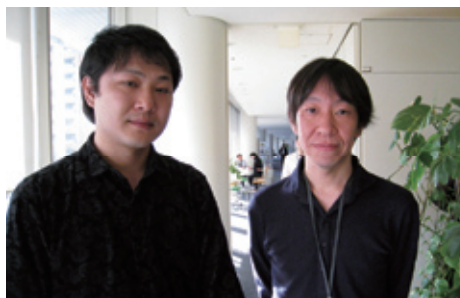
### 映画「交渉人 THE MOVIE」

「交渉人 THE MOVIE」は、高度1万メートルを飛ぶジェット機を舞台にした映画で、多くの合成シーンがあります。その作業は約120カットに及びました。この作業には、2009年9月末の撮影終了から1か月半という短い期間しか与えられなかった上、当時「アンタッチャブル」「マイガール」という連続ドラマを2本担当しており、さらに2010年1月30日放送のドラマスペシャル「女刑事・音道貴子 凍える牙」のプロジェクトもあって、時間のやりくりが大変苦労したと山本氏は述べています。「スタジオにコックピットと客席を作り、撮影しました。窓の外は全てFlameによる合成です。ですからコックピットのシーンはほとんどが合成ですし、飛んでいる飛行機のシーンも、模型を撮影した上で、Flameで雲のカットを合成しています。雲の上を飛ぶ飛行機の外観カット等は、シーンの繋ぎ目などにインサートすることも多く、監督は最初“ストーリー”の組み立てに必要なカットに重点を置いて進めるので、こういったインサートシーンは必要でありながら後回しになりがちです。ですので、Mayaを使ってプリビズを行い、先手に次ぐ先手で監督に動画による提案を行うことで、最終的に納期に間に合わせることができました。」  
また戸枝氏は、「リアルな映像」にこだわるあま

り、本物の飛行機を手配する交渉役や、雲や景色の撮影のために空撮に同行するという仕事も担当しました。「ヘリコプターの窓からいい雲を見つけると、夢中になって、あっちから、こっちからと様々な角度から撮影してもらいました。」その甲斐あって、映画の中の雲のシーンは、とても美しい仕上がりとなっています。戸枝氏はさらに続けます。「撮影はHDCAM 24Pで行われたのですが、映画っぽい仕上がりとなるよう特殊なレンズアダプターを用いたため、グレインが強くて、キーが抜けにくいというデメリットがありました。Flameには優秀なキーヤーが揃っているので、本当に助かりました。」

「リアルな映像」とは、言い換えれば「CGと気付かない映像」であり、こうした「気付かれない作品」に力を注ぐテレビ朝日 CGデザイン室の「ビジュアルに対するこだわり」が、質の高い、魅力的な映像を次々と生んでいるのです。

テレビ朝日では、2003年に初めてFlameを導入して以来、多くのテレビドラマでFlameおよびSmokeを使用しています。ドラマにおけるCGの活用は年々増えており、2009年までで社内のほぼ全プロデューサーと仕事する機会があったと言います。今後は、増加するプロジェクトに対応しながら、同時に質の高さを維持することが課題となると山本氏は述べています。「Autodesk® Flare®は、Flameのクリエイティブ・コンパニオンとして、高い費用対効果でクリエイティブワークへの対応力を強化できるソリューションとして魅力的です。分散作業は、クオリティ管理が難しくなりますし、短時間で仕上げるには1チームで1つの場所に集まっていたほうが良い絵作りができると思っていますので、それも踏まえて今後の体制強化を考えていきます。」



他にいいソフトウェアがないか、常にリサーチしていますが、Flame、SmokeのBatchに勝る合成環境はありません。オンエアのスケジュールに追われ、限られた時間内で確実に仕事を終わらせるために、オートデスクのFlame、Smokeは必須なのです。

株式会社テレビ朝日クリエイティブ制作局 CG制作部 CGデザイン室チーフディレクター 課長  
戸枝誠憲氏

写真 左：戸枝誠憲氏 右：山本貴歳氏

**Autodesk®**  
オートデスク株式会社  
〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 トリトンスクエアオフィスタワー X 24F  
TEL: 0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)  
<http://www.autodesk.co.jp/me> (メディア&エンターテインメント)

Autodesk, 3ds Max, Backdraft, Flame, Flare, Inferno, Maya, Softimage, 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。© 2010 Autodesk, Inc. All rights reserved.