

CinePostproduction

ミュンヘン、ハンブルク、ベルリン、ケルン、ハノーバー(ドイツ)

www.cinepostproduction.de

ユーザー事例

Autodesk® Lustre®
Autodesk® Smoke®
Autodesk® Flame®

Lustre はプライマリーカラーグレーディングのリアルタイムプレイバックが可能で、セカンダリーカラーグレーディングの機能を持ち、4K、16ビットカラーデプスに対応しています。このレゾリューション・インディペンデントこそが、オートデスクテクノロジーの大きなメリットです。

—CinePostproduction 社

デジタルラボ & デジタルポストプロダクション

マネージャー

イヴァー・ベアー 氏

The D.I. of “Waltz with Bashir”

—2009年、第81回アカデミー賞外国語映画賞受賞

「戦場でワルツを」の制作を支えたDI—

クライアントの要求に Lustre で応える CinePostproduction



© Bridgit Folman Film Gang, Razor Film, Les Films d'Ici, 2008. Distribution by Matchfactory, Pandora Film. Image courtesy of CinePostproduction.

概要

規模でも評判でもヨーロッパ有数のフィルムラボラトリーが、Autodesk® Lustre® ソフトウェア デジタルグレーディングシステムを、デジタルポストプロダクションの統合ネットワークの中核部に据えています。CineMedia Film AG の子会社である CinePostproduction は、Lustre Master Station を補完する目的で、ベルリン支部において Lustre HD Station を導入し、同様に Geyer ベルリンと Geyer ケルンでも Lustre HD Station を導入しました。

「とても単純な話で、クライアントがこれを求めているからです」と、Geyer ベルリンのデジタルラボ & デジタルポストプロダクション マネージャーのイヴァー・ベアー氏は説明します。「2、3年前まで、私たちは Pogle を使っていたのですが、クライアントが Lustre を、特にノンリニア DI ワークフローのメリットを求めるようになりました。現在最も重要なポイントとして、クライアントが解像度に依存しない作業の柔軟性を高く評価していることが挙げられます。」

1911年にベルリンにて設立された CinePostproduction は、クオリティの高いポストプロダクションとして、また映画のシリーズプリントと予告編の複製で高く評価されてきました。Atlantik ハンブルク、Bild バイエルン、Ton ミュンヘン、Geyer ケルンも支部として属しているこのグループは、フィルムラボラトリー、デジ

タルラボラトリー、デジタルポストプロダクション、サウンドスタジオ等、さまざまなサービスを行っています。2007年にアカデミー賞最優秀外国語映画賞を受賞した「善き人のためのソナタ」のフルポストプロダクションとサウンドミックス等、無数の大ヒット作品を扱ってきました。

CinePostproduction のデジタルポストプロダクションは、フィルムスキャンからオフライン・オンライン編集、レタッチ、カラーグレーディング、2D/3D アニメーション、合成、ビジュアルエフェクトおよびタイトル編集まで、すべてのサービスを提供しています。

「Lustre は私たちの既存設備のセットアップに完全にマッチしています」と、ベアー氏は語ります。「コンフォームとオンラインには Smoke を、エフェクトには Flame を使用しています。編集と合成の前、間、後で、Lustre でソースマテリアルをグレーディングし、Smoke/Flame のクリップライブラリか、私たちの SAN にパブリッシュできます。このおかげで、同じプロジェクトで違ったツールを使いながら、共通のタイムラインとメディアで、しかも時間のかかるレンダリングに時間を費やすことなく作業できるという、最高の柔軟性が得られます。これは真のノンリニアワークフローです。つまり、エディトリアルセッションとデジタルインターメディアイト カラーセッションを同時に行えるので、クライアントは大満足です。」

Autodesk®

Lustreの機能の大半はGPUアクセラレーションに対応しているので、クライアントセッションに最高です。ジオメトリのオートマティックスケーリングとローテーション、フリーハンドシェープで、シーン要素のトラッキングがこれまでにないほど速くなりました。

CinePostproductionベルリンは、デジタルインターメディアイト (DI) の処理と、フィーチャーフィルムおよびテレビ映画制作のカラーグレーディングでの複雑な要求を満たすために、2システムのLustreを2台のBarco® 2K DP90 KPプロジェクタとともに使用しています。2008年8月に上映された90分映画「Dr. Alemán」はLustreでグレーディングされ、ARRILASERで35mmにプリントし、デジタルプロジェクション用Digital Cinema Package (DCP) として納入されました。

「この映画はコロンビアでロケ撮影をしましたが、天気が変わりやすく、DoP (撮影監督) のライティングコンディションが厄介でした」と語るのは、カラーリストでコンポジティングアーティストのセバスチャン・ゲース氏です。「ライティングの一貫性、そしてシーンからシーンへと空をマッチさせることが大きな課題でした。」

Geyerベルリンの若きスターであるゲース氏が特に気に入っているLustreの機能は、ニューシェープ“リジントラッカー”です。「これはすばらしい機能です。形を描くだけで、ソフトウェアが自動的にトラッキングしてくれます。ジオメトリのオートマティックスケーリングとローテーション、そしてフリーハンドシェープで、シーン要素のトラッキングがこれまでにないほど速くなりました。Lustreの機能の大半はGPUアクセラレーションに対応しているので、クライアントセッションに最高です。行ったり来たり操作が少なく、リアルタイムでできることが増えますから、クライアントの満足度が高まり、1つのルックに時間がかかり過ぎだと言われることも少なくなります。」

ベア氏はこう付け加えます。「LustreのGPUアクセラレーションによってプラグインエフェクトやマスク利用がリアルタイムで可能になります。全体のスピードアップと、シェープトラッカー等による強化は、ポストプロダクションでの作業にあまり時間をかけられないテレビ映画制作においては特に重要です。1つのプロジェ



© Bridgit Folman Film Gang, Razor Film, Les Films d'Ici, 2008. Distribution by Matchfactory, Pandora Film. Image courtesy of CinePostproduction.

クトに2、3日しか使えないので、私たちはソフトをオーバーラップさせて24時間作業します。」

2009年、第81回アカデミー賞外国語映画賞、ゴールデングローブ最優秀外国語映画賞受賞作品であるイスラエルのアニメーション映画「戦場でワルツを」でも、ゲース氏はLustreを使用しました。アリ・フォルマン監督のこの映画は、彼が1982年にイスラエル軍にいた際の残虐行為の証言を大胆に試みたものです。

「監督は実際の俳優を撮影してから、ロトスコープ、アニメテッドベクターシェイプ、3Dアニメーション等、さまざまなテクニックを使ってライブアクションを再現しました」とゲース氏は語ります。「DoPの最大の問題は、出来上がりがシャープ過ぎることだったので、映画を少しソフトにするためにグレーディングが必要でした。」

LustreによるDIのグレーディングは、CinePostproductionの全支部に渡って同様に行われます。全てのBarcoプロジェクタが、CinePostproductionの要件に従ってコダックが作成した3Dカラー・ルックアップテーブル (LUT) を装備しているので、どのファシリティでもシームレスに、コラボレーティブに3D LUTを交換できます。

「当社のワークフローでは、全支部からフィルム

を出すのではなく、メタデータを他の支部から電子メールで受け取って、それをベルリンにあるオリジナルスキャンに加えてからプリントします。プロセスはとてもシンプルです」とベア氏は語ります。

「Lustreはプライマリーカラーグレーディングのリアルタイムプレイバックが可能で、セカンダリーカラーグレーディングの機能もち、4K、16ビットカラーデプスに対応しています。このレゾリューション・インディペンデントこそが、オートデスクテクノロジーの大きなメリットです。」とベア氏は続けました。「私たちは最近シーメンスの商業用を完成させましたが、これにはスカイラインを描くために、さまざまな都市の低速度撮影デジタルスチール画像を、マッチさせる作業が必要でした。一連の3Kプレートをエッジでシームレスに繋ぎ合わせ、Lustreでグレーディングしました。」

結論

最後にベア氏は、「クライアントとカラーリストがLustreを好むので、そのニーズに応えているだけです」とまとめました。「今後1年間、私たちのさまざまなオペレーションの心臓部にLustreを据えて、ドイツ国外に事業を拡大し、さらに国際市場で注目を浴びることを目指しています。」Lustreが彼らのプロジェクトに輝きを加え、必ず世界を魅了するでしょう。



Lustreは私たちの既存設備のセットアップに完全にマッチしています。コンフォームとオンラインにはSmokeを、エフェクトにはFlameを使っています。エディトリアルセッションとデジタルインターメディアイトカラーセッションが同時にできるので、クライアントは大満足です。

— CinePostproduction 社
デジタルラボ & デジタルポストプロダクション マネージャー
イヴァー・ベア氏

© Bridgit Folman Film Gang, Razor Film, Les Films d'Ici, 2008. Distribution by Matchfactory, Pandora Film. Image courtesy of CinePostproduction.

Autodesk®

Autodesk、Flame、LustreならびにSmokeは、米国またはその他の国におけるAutodesk, Inc. またはその子会社および関連会社の登録商標です。Academy Award (アカデミー賞) はAcademy of Motion Picture Arts and Sciences (映画芸術科学アカデミー) の登録商標です。その他記載のブランド名、商品名、商標は、各社に帰属します。オートデスクは、いつでも予告なく製品の内容および仕様を変更する権利を留保します。また、この文書中に誤植または誤図があった場合も、その責任はいっさい負いかねます。© 2009 Autodesk, Inc. All rights reserved.