

デジタル・クリエイターのための情報誌

デジタルジャングル

映像新聞

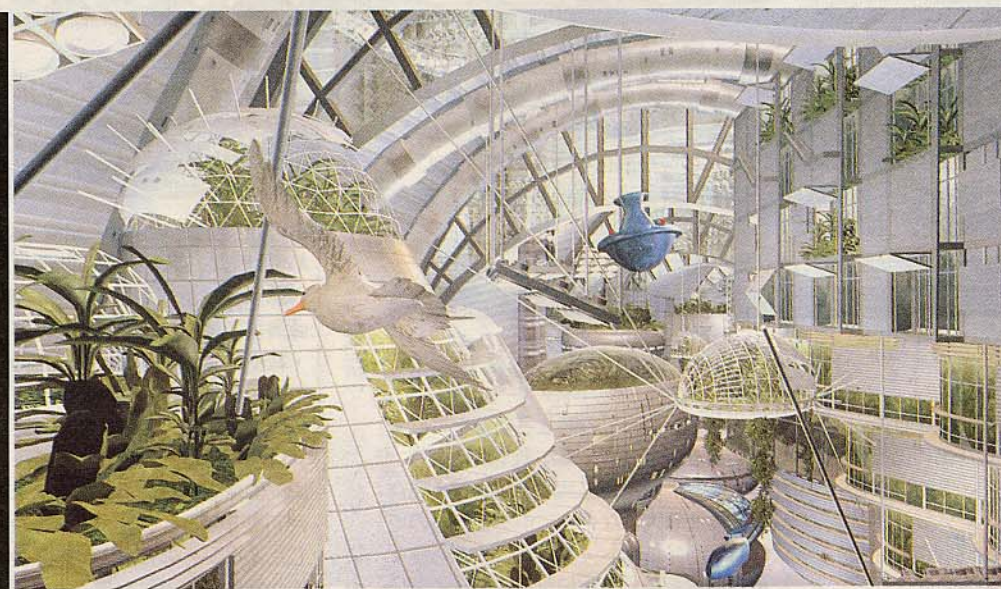
CG特集



DIGITAL JUNGLE

Vol.20

HDCGで立体娯楽映像

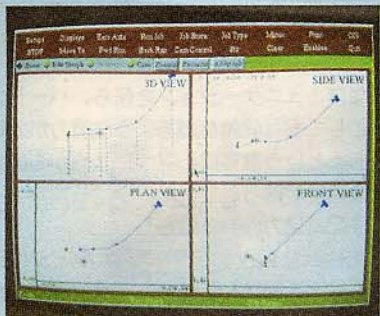


「フューチャーワールドエクスプレ」未来都市を走行するHD立体映像を楽しむ前に、選択した自動車の横にハーブミラーの反射鏡が登場し、乗り物が選択した自動車へとモーニングするムービーがオーバーラップする。車は27種類ある。選択した自動車に変わった後は、「パーチャルガレージ」と呼ぶHDの200インチスクリーンが設置されたコーナーで3Dメガネを装着して左のよるドラライブ映像を楽しむことができる。エックスマキナは、今回の映像制作に約9カ月をかけ、のべ50人のスタッフを起用。CG映像はトータルで約30分制作。CGはすべてフランスで制作した。

高精細化するCG映像

見直されてきた「現実世界」の取り込み

デジタル映像制作の流れは、コンピューターおよび周辺アプリケーションなどの発達とともに年々高度になってきている。ここにきてゲーム機の高度化やテレビ番組のHD化、そしてインターネットの映像対応などで市場のニーズがより「高精細、大容量」のデジタル映像を求めようになり、制作環境もいよいよ大容量データの時代に入ろうとしているようだ。そうした中で、デジタル映像制作の手法も大きく変わろうとしている。その兆しの一つが、現実世界にある既存の物体をデジタル化する需要の増加である。2Dのグラフィックスの世界ではすでに、スキャナーやデジカメによる取り込みが常識となっているが、3Dの制作環境では、こうした動きはCADなどに限られ



イマジカのモーションコントロールカメラ「MCM10」のPC上の画面。

近未来の都市交通を映像化

エックスマキナは、トヨタ自動車十九日にオープンした娯楽施設「メガ・ウェブ」の「フューチャーパビリオン」のライド施設「フューチャーワールドエクスプレ」用のフルCG映像を制作した。乗り物に乗り、CGで描く近未来における空中・地中・水中の都市交通を疑似体験できる。ライドに装着した液晶パネルとフルCGによるHDCG立体映像を同期させたインタラクティブな大型娯楽映像になっている。(小林直樹記者)

てきた。しかし、高精細、大容量なデジタル映像が短期間に創り出されることを要求され、3Dデジタルサイズへのニーズがわかにか高まってきているようだ。マシンの処理能力の高度化もまた、こうしたニーズを後押ししている。

同時に、モーションコントロールカメラによるカメラムーブのデータ利用も活発化してきているようだ。2D(実写)と3DCGの合成において、さまざまなツールが登場してきており、画像合成・編集もまた、映像制作の中で定番となりつつある。こうした中で実写の撮影などのプロダクション工程が再び見直されつつある。画像合成装置は年々高度になってきており、ひところは「素材は適当に取り込んでおいても、デジタル上でなんとかなる」という考え方もあったが、同一のツール、機能の普及で表現が画一化していく中で、「高度な映像表現をするためには、やはり実写段階から計画的な取り込みとデータの活用が重要」という認識が高まりつつあるようだ。

(本文26面)



「バックマンスタンダードモデル'98CGモデル」 ©株式会社ナムコ



映画「スポーン」でアイデンティファイが担当したシーンの生き物も小川モデリックが制作、デジタルサイズを担当した。

エックスマキナがCG制作

ライドでマルチストーリー

「メガ・ウェブ」は、東京・臨海副都心で19日から開業した商業・アミューズメント複合施設「パレットタウン」内にあるテーマ施設。トヨタ自動車提供する3つの棟でそれぞれ「過去」「現在」「未来」についての自動車文化を体験することができる。「フューチャーワールドエクスプレ」は、2年前から電通が中心となり電通テック、エックスマキナなどが参加した共同プロジェクトとして計画が進められてきた。近未来の都市における自動車の役割を体験することができる。若年層を中心に幅広い年齢層を対象に制作されている。自走式の乗り物に乗りながら未来の車を選び、同時に空中・地中・水中のいずれかのコースを選択していく。自らが乗る車が決まると、乗り物が未来自動車になって実際の近未来都市を走行する映像を楽しむことができる。スタート時点から登場するDJ(ドライビング・ジョッキー)と呼ぶCGキャラクターが、自動車やコースの選択方法を教えてくれたり、実際の近未来都市での案内役を務める。巨大な球形の施設を乗り物が自動走行しながら、いくつかのコーナーでさまざまな形態の映像設備による演出を体験していく。エックスマキナのザビエ社長は「対話型のシステムで映像を複合的に同期させる映像ショーは、映像体験をより親しみやすくし、深い体験をすることができる。他にも幅広い応用ができそう」と話している。

インタビュー 彩人探訪

マイケル・アリアス氏

日本のコミックをベースにCG映画

マイケル・アリアス氏は、ソフトイメージ社で超ハイエンドなユーザーに対して、ツールのカスタマイズなどプロジェクトのバックアップをするスペシャルプロジェクトのメンバーとして、アジア圏を中心に活動を展開してきた。学生時代、SPX映画「アビス」の特撮のアルバイトをしたのち、ニ



若き日のアリアス氏(右)。中央は映画「アビス」の潜水艇

ューヨークでCGプロダクションを経営、東京ではセガのCGプロジェクトに参加するなど、幅広い分野の先端的なプロジェクトに参加してきた。その彼が今、東京で注目されているプロダクション「トリロジー」に所属し、コミックをベースにしたフルCGムービーの制作を開始した(本文22面)。



アリアス氏がニューヨーク時代に制作した映画のタイトルCGの1カット

仏の番組制作関係者が、日本の放送局などと交流会

37人が来日し共同制作、配給など提案

日仏の放送局、製作会社などが集まり、共同製作や配給などについてのビジネスを活性化させるための交流会「第2回東京ショーケース「ランデブー」」が、3月9-11日まで、フランス大使館文化部とTVPI(フランス映像ソフト海外輸出推進協会)の主催で開催された。

フランスから放送局、制作会社、配給会社などをメンバーとする視察団総勢37人が来日。日本とのビジネス交流拡大への意気込みが強く感じられた。

個別交流の場も提供されるなど、意見交換だけでなく、具体的なビジネス実現のねらいが強く出た企画となった。日本側から

も150人以上が参加。参加企業数は昨年を上回った。初回である昨年から参加している企業の担当者からは「フランスからの視察団は日本の事情をよく研究し、共同



フランスから37人もの関係者が集まり、密度の高いコミュニケーションが展開された

企画への意欲は一段と高まっている」という声も聞かれた。また、日本のアニメ制作会社との共同制作の提案も数多く出されていた。

(伊藤裕美/本文27面)

SPAWN's logo and its symbol are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. Copyrights 1997 ToddMcFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. ©EYDentify 1997