

## No.93 - 5月のセミナーラッシュ-

毎年の事ではあるが、5月と6月はセミナーや展示会の多い時期である、更にこぼれて7月もセミナーが有る場合もある。

御多分に洩れず今年の5月もセミナーが多かった、一番最初は5月の連休明けの12日に開催されたToo主催の「Too + Adobe After NAB セミナー」であった。場所は大崎ゲートシティのセミナールーム

で意外と落ちついた雰囲気の一部屋であった。

コンパクトな会場は40人ほどの座席が用意されプロジェクターによってまるで会議をしているかのような距離感で始まった。

最初はAdobeのプレゼンターからNAB発表の最新技術などが次々と説明され、たまたまと言う事であったが一般公

開される前の同社製品のデモンストレーションも行われた。またTooのスタッフからもNABの開場を巡った写真付きの報告がなされ、個人的には他人の視点によるNAB観察レポートは新鮮であり面白かった。

業種による視点の違いもやや感じた辺りは大変に勉強になったのである。コンパ

### 用語解説

#### 「ALEXA」(アレкса デジタルシネマカメラ)

言わずと知れたARRI社の新製品であるデジタルシネマカメラ。PLマウントを採用して来たARRI-D20、D21の系譜に連なるカメラである。D20として開発され続けてきた実験機を元に再設計された新型機となっている。

また、D20、D21共にレンタルのみの製品であったが今回の「ALEXA」は販売されるので手に入れる事が可能である。

NAB2010にて発表された形になるが、既に全世界のマーケットより注文が殺到しバックオーダーを抱えている状態である、すなわち直ぐには手に入れる事は不可能と思われる。もちろん日本の販社であるナック社によってレンタルもされるはずなので早晚使用は開始できる状態になると思われる。

バックオーダーに関してはARRI社が、その大量さに驚き工場を新設し増産する予定であると言う話も有る位の状況らしい。

ALEXAのセンサー部は結わすと知れたスーパー35mmフォーマットとなっておりデジタルシネマカメラとしては最高水準を行っているが、4Kカメラでは無い。この辺りもD21などを知っていると少なくとも部分も多いのだが何かマニア好みとも言える。新開発のセンサーはCMOSである。感度

は800まで上がり実用的になっている、またARRIRAWを使えばセンサーからの16ビットのダイナミックレンジを使う事が出来るので、ほとんどHDRiカメラとも言える訳である。

高感度で低ノイズを誇るALEXAのチューニングは日本の現状に於いて最もフィットしていると思われる。日本の主用マーケットであるCM業界、映画業界を同時に満足させる事が出来るカメラで有ると言っても過言ではないだろう。

特にかゆい所に手が届く、カメラのセッティングは高度な要求は有るが煩雑なデジタル化したDI環境を善しとしない日本の現場に於いては救世主とも言えるのではないだろうか。

基本性能以外で特徴的な部分はSxSメモリーカードを使用した収録が出来る点である、これはコンパクトフラッシュに記録する事が出来る、ライバルとも言える「RED ONE」と呼ばれるデジタルシネマカメラに対抗した機能と見る事も出来る。更に特にREDで便利に使用されているクイックタイムフォーマットでのプロキシの同時記録機能であるが、こちらに対しての答えにもなっている。



つまりSxSカードに記録されるフォーマットがAppleのProResのコーデックである事である、記録フォーマットはProResのHQ4:4:4:4をサポートしており、もはやプロキシと言うよりは本気の記録である。勿論、RAWとProResは同時記録が可能であり、そのままオフラインに回す事が出来る。この辺りは強くREDのワークフローを意識したものであろう。

こう考えると、ALEXAはARRIが考えるベストのデジタルシネマカメラで有りながら、キラーREDの意味合いも持つ戦略製品である事がうかがい知れる。

今後の「RED ONE」系カメラと「ALEXA」D20系カメラの戦いは見ものである事だけは確かである。

クトなサイズのセミナーも意図が伝わり易く居心地も良いので結構良いものだと思います。今後ともこの様な催し物は続けて頂きたい物である。

翌々日の14日にはAutodesk主催の3DstudioMAXのセミナーが行われた。場所は秋葉原UDXのセミナー多目的展示スペースである。秋葉原UDXのビルでもセミナーは入口のエスカレーターを登った奥の奥である、シアターを想像して真っ直ぐにそちらに向かったのだが、そちらでは無く手前の展示会場だった。

時間に遅れ気味で秋葉原に着いた事もあり焦ってしまい想像で行動し間違ってしまった訳である。何事も時間に余裕を持って行動をと痛感させられた出来事だった。

肝心のセミナーはNABでも発表された3DstudioMAXの2010の新機能を中心とした解説と白組による特撮テレビシリーズのメイキングの2部構成になっていた。

3DstudioMAX2010の注目部分はやはり高度なレベルでのソフトウェアとハードウェアのレンダリング統合であろう。

建築や製品デザインなどインダストリアルデザインに特化しつつあるMAXは、統合された部分を活用する事により更なるCG制作の効率化と映像化に至るレスポンスの向上を目指している様だった。

しかしゲームマーケットなどでも有用と思われるその機能は今後ユーザーの中で有る程度の混乱を招く事は必定と思われる。個人的にも試してみたいと思わせる新実装の機能であった。

やはりAutodeskとしてはどうしてもMayaをエンターテインメント分野のソフトウェアとして位置づけたいのであろう、その点でいうとMAXのポジションはユーザー側からすると微妙すぎる上に魅力的な実装が忘れた頃にやって来てしまうのである。

残念な事にMayaには今回MAXに実装された様な機能はリリースされていない。

デモンストレーションを行ってくれたAutodeskの技術の方によると早晚Mayaにも実装されるのではないかとってはいたが、やはり同じ会社の中に3種類の

3DCGソフトウェアを開発できるR&Dが存在する事は外から見ても難しいのだろうと思う。

ちなみに個人的には4つのR&Dが存在すると思っている、それはモーションビルダーである。

このソフトウェアはほぼMayaに取り込まれ始めているのだが、十分独り立ち出来るほどのソフトウェアであると個人的には思っているのである(現在はMaya, Max, Softimageの3週類のソフトウェアを繋ぐプラットフォーム的な役割とジェネラルなリグを提供するツールとなってしまっている)。

後半の白組のメイキングはTVシリーズとして1年間放送されていた「レスキューファイアー」のワークフローを解説した物であった。

現場のプロデューサーやCGディレクターの話は機知に富んでいて面白く、かつ現場の大変さを伺い知れる内容となっていた。

「レスキューファイアー」は、3DstudioMAXが中心で制作されている事を御話しされていたがこの事からもエンターテインメントの分野では、まだまだMAXは現役である事を十分感じさせられた。恐らくAutodeskの上の偉い人は頭の痛い事だろう。

5月にはもう一つ大変面白い発表会があった、それは月末も近い5月27日に行われたALEXAと呼ばれる新型のデジタルシネマカメラである。ALEXAはヨーロッパのARRI社が開発した最新型のデジタルシネマカメラで、先にNAB2010で発表され大きな注目を集めていた製品である。

このALEXA発表会は最近では例年行われているNAC社オープンハウス(27日、28日の両日)を兼ねて取り行われた。この様な言い方をすると何かついでに行なわ



Adobe セミナー

れたようだが、この日に合わせてARRI社のクラウド社長が来日するなど力の入った発表であった。

ALEXA、其の物は既に流通が始まっている他社のデジタルシネマカメラと同様に四角く長細い大きなカステラの箱の様な形状だが、見るからにカメラの専門会社で作ったと思わせる風格が備わっていた。

また、同時に「フジノン」ブランドのズームレンズである「Alura」(アルーラ)が発表になっていた、こちらのレンズはズームレンズで定評のあるフジノン(フジフィルム)がARRIとのタッグを組む事によって実現したPLマウントのズームレンズである。

またARRI社から発表になった事からも判る様にフジフィルムからOEM出荷された製品である。その為ARRI社からしか購入する事は出来ないがARRIが供給しているウルトラプライムなどの単焦点レンズたちと色調が揃えられているのでALEXAなどの運用に於いて死角が無くなる様によく考えられている。

これらのラインナップから本格的なデジタルシネマカメラでの制作体制とワークフローが世界的な規模で定まって行く事だろう。そう考えるとデジタルシネマカメラとその周辺から目を離す事が出来ない。

Yoshishige Matsuno  
VFXスーパーバイザー