



VRに対応する豊富な機能を活用し、 月50本の作品を制作



「VRビデオ表示がレンダリング前に可能なので、クライアントへのビデオチェックがスムーズに行えるのはメリットですね」

株式会社360Channel（サンロクマルチャンネル） プロデューサー/技術統括 宮崎 智弘氏

導入製品

・ Adobe Creative Cloud エンタープライズ版

デスクトップアプリ ・ Adobe Photoshop CC ・ Adobe Illustrator CC
 ・ Adobe Premiere Pro CC ・ Adobe After Effects CC

導入メリット

チームの共同作業を効率化



様々なアプリ間の連携がスムーズなため、社内をCreative Cloudで統一

VR対応のエフェクトやプラグインが充実



従来の動画と近い感覚で、編集作業を進められ、高度なストーリーテリングが可能に

時間やコストの圧縮を実現



編集時の作業確認や、クライアントチェックがスムーズに行える

立体視やVR180をサポート



3DやVR180の素材に対応しているため、ニーズにあったコンテンツを提供可能



株式会社360Channel

映画・バラエティ・音楽・スポーツ、そして、ライブまで、様々なVRコンテンツを制作、マルチデバイスに対応した独自のプラットフォームへ配信するサービスを行っている。昨年の4月からは有償でのコンテンツ販売も開始。また、B to B向けに、企画立案から撮影、編集、配信、リアルイベント、システムやアプリ開発、効果測定までを一括して提案する、VR PARTNERSという受託制作システムのセクションも立ち上げられた。平均年齢30歳のフレッシュなスタートアップ企業だ。



株式会社360Channel
 VR PARTNERS
 プロデューサー / 技術統括
 宮崎 智弘氏

株式会社360Channelは、2015年の設立以来、バラエティ・スポーツ・ドキュメンタリー・音楽・観光・教育など、年間500本以上、累計で2000作品もの多彩なVRコンテンツを制作、配信してきた。最近では他社からコンテンツを調達するケースも少しずつ増えているが、毎日2〜3本、月に50本ほどの作品を制作しつづけている。同社では企画から撮影はもとより、ステッチや編集まで、その作業を殆ど社内で完結させているという。

4Kや8K、3DといったVR動画の重いデータをチーム内で扱い、VRビデオ表示をおこないながらタイトルやテロップ、エフェクトなどの編集作業がおこなわれていく現場では、VR機能が手厚くサポートされたPremiere ProやAfter Effectsが欠かせず使用されている。Adobe Creative Cloud エンタープライズ版の導入の経緯と、そのメリットについて、同社に伺った。

■ 導入の経緯

同社の設立時には実写VRコンテンツを制作するノウハウがなく、0からのスタートだった

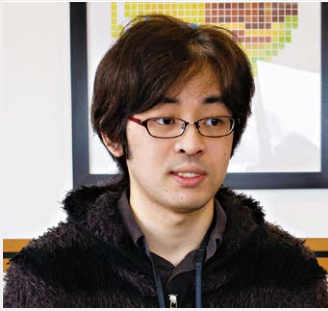
「社内には元テレビ局のディレクターや、CM制作会社出身のプロデューサーが多く在籍しますが、当初はVR動画の撮影時間に従来の動画撮影の1.5〜2倍かかることや、プレビュー環境がないことなど、VR動画制作という先進領域における作業への戸惑いも多かったです。

Premiere ProやAfter Effectsはいち早くVR制作において様々な機能を搭載していたので、従来の動画制作のフローを大きく変えずにVR制作が行えるのではないかと考え導入を決めました」

また、スマートフォンゲームやモバイルネットワークゲームを運営する株式会社コロプロが親会社である同社は、CG制作やアプリ開発などの人的リソースが豊富にあることが強みであり、デザイナーの作業領域ではIllustratorやPhotoshopはすでに使われていた。



株式会社360Channel
VR PARTNERS
プロデューサー / ディレクター
小林 昭弘氏



株式会社360Channel
デザイナー
赤嶺 一希氏

USER PROFILE

株式会社360Channel

所在地: 〒150-6011 東京都渋谷区恵比寿
4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー 11階

創業: 2015年11月2日

資本金: 9億円 (資本準備金含む)

事業内容: 360度動画関連事業



詳細情報

adobe.com/go/cce_jp



アドビ システムズ 株式会社
〒141-0032 東京都品川区大崎1-1-2
ゲートシティ大崎イーストタワー
www.adobe.com/jp/

Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com

「様々なアプリ間の連携が良いので、弊社ではアドビ製品で統一しています。社内では4~50のアカウントがあります。1つのコンテンツの制作に最大4~5名のスタッフに関わることがありますが、作業の経過は“プロジェクト”で共有しています。独自のファイル管理・バックアップシステムを通して6台の編集機に自動でバックアップを取りつつ共有できるようになっています。編集時には書き出し時などの作業ミスを防ぐため、“ダイナミックリンク”などの連携機能も積極的に活用しています」と株式会社360ChannelとVR PARTNERSのVRプロデューサー / 技術統括を兼任する宮崎 智弘氏は語る。

■ 導入効果

従来の編集フローを変えることなくVR編集やエフェクト/プラグインを活用

イマーシブビデオのエフェクトやトランジションは、VR動画編集には必須の機能である。

「正面の方向を指定したり、水平を直したりするときには「VR投影法」を必ず使用します。タイトルやテロップをつくる場面では、「VR平面として投影」のエフェクトを活用していますね。また、弊社では昨年の発売と同時にプロ向けVRカメラ Insta360 Pro2を導入して、撮影に投入していますが、Premiere Proと相性が良いので助かります。ノーステッチ編集のプラグインを利用するとステッチ前の素材のファイルそのまま読み込めるので、従来の動画編集の要領で編集をスタート出来るので大変便利です。その他、底面のオブジェクトの消去などの目的で、サードパーティ製のプラグインのMochaVRを使用することがあります」(宮崎氏)



また、株式会社360ChannelとVR PARTNERSのプロデューサー / ディレクターである小林 昭弘氏は「6K、8Kなど、データがどんどん重くなる中で、いかに軽くして編集するかが課題です。VRカメラなどの進歩に伴って4Kはもちろん8Kのリソースの取り扱いが増えている中で、プロキシファイルを活用してマシン負荷を抑えて、素早く編集できるのは便利です」と話した。

レンダリングせずVR素材を確認でき、作業が効率化

クライアントチェックの際もPremier ProやAfter Effectsから、直接Oculus RiftやHTC VIVE、Windows Mixed Realityシリーズのヘッドセットに出力、視聴がスムーズにできるため、効率がよいという。

「毎回レンダリングしていると時間やコストもかかるし、作業の間違いを発見したときもダメージが大きいので、編集の途中に仕上がりを確認する際、レンダリングなしにVR素材をヘッドセットでプレビューできる点は画期的な進化でした」(宮崎氏)

■ 今後の展望

収益化を目指しつつ、高品質のVR動画コンテンツを制作していきたい

最後に設立から4年目を迎えた同社のこれからのビジョンについて、宮崎氏は次のように語った。

「VRというワードの認知は広がりました。これからは他社とも協業しながら、ターゲットをアーリーアダプターから一般のユーザーへと、裾野を広げていきたいですね。ビジネスモデルとしては、今後は収益を期待しつつ、コンテンツの有償化にも注力していきたいですね。また、シネマティックVRといわれるような、エンタメの最高峰を目指して、高品質のVR動画コンテンツをCreative Cloudを活用してつくっていきたく考えています」

取材協力: Vook