

多彩なデスクトップアプリを駆使して 魅力あるTV映像コンテンツを生み出す



「局内の映像制作ワークフロー全体をカバー。
万全なアカウント管理のもと、スピーディな制作を支援してくれます。」

株式会社テレビ東京 技術局 制作技術センター 映像技術 (CG) 副参事 太田 佳彦 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 Character Animator ・ Adobe Premiere Pro ・ Adobe Illustrator ・ Adobe Photoshop

導入メリット

番組制作に欠かせない部分 を担うアプリケーション



画像の切り抜き・テロップ入れから、高度な映像編集・加工までサポート

優れたユーザー インターフェース



どのアプリも直感的に操作でき、ツール間の連携性も抜群

ライセンスの追加と 管理が容易

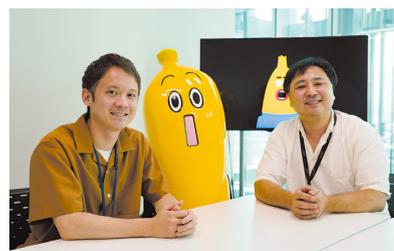


即座にライセンスを追加でき多数のアカウントを一元管理

ライブモーション キャラクターを簡易に作成



動きのある2Dキャラクターのライブ配信が可能に



株式会社テレビ東京

1964年の開局以来、常に「個性と独自性」を意識し、報道、バラエティ、スポーツ、アニメなど幅広いジャンルで独創的なコンテンツ作りを徹している。2010年10月、テレビ東京、BSジャパン（現・BSテレビ東京）、テレビ東京ブロードバンド（現・テレビ東京コミュニケーションズ）を傘下に置く認定放送持ち株会社「テレビ東京ホールディングス」を設立。



株式会社テレビ東京 技術局
制作技術センター 映像技術 (CG) 副参事
太田 佳彦 氏

関東広域圏を対象とする地上波テレビジョン放送を行う株式会社テレビ東京（以下、テレビ東京）は、放送やネット配信、各種イベント向けの多数のコンテンツを制作・配信している。番組制作においては、独自のアイデアで魅力あるコンテンツ作りをしているのが特色であり、「他局にない発想」を大切にする姿勢は、『バス旅』シリーズや『家、ついて行ってイイですか?』をはじめとする人気番組の数々に結実している。

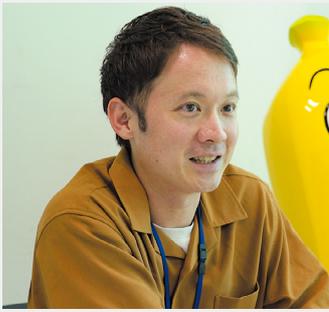
■ 導入の経緯

ETLA契約で一元的なアカウント管理とフレキシブルなライセンス取得が可能に

同社のコンテンツ制作をサポートするのが、放送業界でスタンダードなツールとなっている Adobe Creative Cloudだ。スタジオやロケで撮影された映像は、番組ディレクターがPremiere Proで大まかに編集してからポストプロ（ポストプロダクション=映像の仕上げ編集）に回される。テロップ制作や番組のタイトルロゴ、キャラクターの広報用の加工ではIllustratorやPhotoshop、プロ野球中継で配球を表示する仕組み作りにはAnimateが使われるなど、多様なツールは局内のさまざまな現場で日常的に活用されているという。

撮影した映像をディレクターがPC上で手軽に編集できることから、同社はCreative Suite 2以降の Adobe 製品をコンテンツ制作に利用。2016年に新社屋が完成して放送設備も一新されたのを機に、ETLA（エンタープライズチームライセンス）契約で Adobe Creative Cloud が利用されるようになった。

「ETLAによって万全なアカウント管理ができるようになり、放送素材の漏えいリスクも低減しました。急ぎょ利用ユーザーを増やしたい場合でも、各部署の必要に応じてライセンスを即時発行できますし、予算が不足している場合は翌年度の予算枠に回せるのも非常に便利です」と技術局 制作技術センター 映像技術 (CG) 副参事の太田 佳彦氏は語る。



株式会社テレビ東京
アニメ・ライセンス本部 ビジネス開発局
ビジネス開発部 主任
香月 翔氏



株式会社テクノマックス
放送技術本部 編集技術部 主事
米沼 元之氏

USER PROFILE

株式会社テレビ東京

<https://www.tv-tokyo.co.jp>

所在地：東京都港区六本木3-2-1 六本木グランドタワー

開局：1964年4月

資本金：89億1,095万7,000円

従業員数：787名（2019年4月1日現在）

事業内容：放送法によるテレビジョン放送事業、放送番組の制作・販売、ライセンス事業、文化事業、その他放送に関する一切の事業



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1-11-2
ゲートシティ大崎イーストタワー
www.adobe.com/jp/

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

■ 導入効果

高度な編集技術を要するポストプロ作業も効率化

Adobe Creative Cloudのデスクトップアプリは、ポストプロを担うテレビ東京グループの株式会社テクノマックスでも用いられている。

「ポストプロのメインツールとしてPremiere Proを活用するようになってからは、ディレクターがオフライン編集をしたシーケンスを、そのまま引き継いで仕上げの工程に進むことができるので、作業効率が大幅にアップしました」と話すのは、放送技術本部 編集技術部 主事の米沼 元之氏。CG合成や色調整、デフォーカスなど、より複雑な映像加工にはAfter Effectsが活用され、Premiere Proと連携しながら同一のタイムライン上で編集できるのが利点だという。

「編集後は、音楽やナレーションなどを付け加えるMAに渡すファイルや、ディレクターにプレビューしてもらうためのファイルに変換します。これまでエンコード（ファイル作成時の書き出し）は時間がかかる作業でしたが、Media Encoderを使用すれば、複数のエンコードを効率的にこなしてくれるので、トータル的な編集時間の短縮に貢献してくれています」

米沼氏はそのように評価したうえで、「Premiere ProとAfter Effectsの機能が一体化し、アプリ間連携というより1つのアプリとして編集作業ができるようになれば、さらに作業効率がアップし、クリエイティブな表現を高めることができる」と、エディターならではの視点から要望を述べる。

リアルタイムで動く2Dキャラクターが生放送に登場

テレビ東京は、2Dキャラクターからアニメーションを作成するCharacter Animatorにもいち早く着目。アニメ番組『テレビ野郎ナナーナ』のスピノフキャラクター「ナナオハ」を作成し、2019年4月には子ども向けバラエティ番組『おはスタ』の生放送に登場させた。

「2018年4月にラスベガスで開催された全米放送機器展『NAB』でCharacter Animatorのデモを見て、キャラクターがリアルタイムに表情を動かすのに目を奪われました。Adobe Creative Cloudエンタープライズ版でコンプリートプランを利用しているユーザーは、このツールをそのまま即座に使えることを知り、ぜひ当社のコンテンツ制作に活用したいと思いました」と語るのは、当時テレビ東京 技術局に所属し、現在はビジネス開発部の香月 翔氏。

Character Animatorはキャラクターを演じる人物の顔をトラッキングしながら、Photoshopに登録された複数の画像レイヤーをデータベースとしてスピーディにアニメーション化する。

「既存の手法で同じことをしようとすると大がかりなプログラミングを要しますが、Character Animatorにはそれと同様の仕組みが備わっています。アニメーションのライブ配信が、既存の機材のセッティングだけで簡単にできることに驚かされました。レイヤーを追加すれば表情や動きのパターンを無限に増やせるのも魅力です」（太田氏）

「今後は、Character Animatorで作成したオリジナルのアニメーションを、放送のみならずイベントなどでも積極的に活用していきたいとも考えています」（香月氏）

■ 今後の展望

新技術も積極的に採り入れながらより高品位なコンテンツを制作する

「独自の発想」をコンテンツ作りの根幹に置くテレビ東京にとって、Adobeのツールは自分たちのアイデアをミニマムコストで具現化するために不可欠なものだという。両氏は、Adobe Creative Cloudに対する期待を次のように語った。

「Photoshopで作った素材をPremiere Proに取り込み、それをAfter Effectsで加工するというように、Adobe製品のラインアップの中でコンテンツ作りのワークフローが完結します。どのアプリのユーザーインターフェースもある程度共通していて、初めて使うソフトでも直感的に操作できるのも魅力です。ただしその活用レベルにはスタッフによりバラつきがあるのが現状なので、今後は全社的にツールの習熟度を高め、より高品位なコンテンツ作りを目指すつもりです」（太田氏）

「最近では放送業界でもAIの活用が注目されており、Adobe Senseiのような最新技術をコンテンツ作りを活かすことで、これまでになかった表現を生み出したり、製作時間を短縮したりできるのではないかと考えています。AIの利用でコンテンツ作りがもっと効率化し、人間は企画などに注力できるようになれば、コンテンツプロバイダーとしてさらなる発展ができるのではないかと考えています」（香月氏）

※掲載された情報は、2019年9月現在のものです。



カメラから動きを取り込みリアルタイムでアニメーション化。顔の動きはもちろん、体の揺れにも対応。