

# デジタル時代の 映像関連用語解説

## No.150 – NAB2016 –

松野 美茂

今年もNABである。今年の会期は4月の16日から21日の6日間で若干スタートが遅い、何とは無くNABは4月の頭、前半ごろという意識があったので少々戸惑った事はあったが、いつも通りのラスベガス・コンベンションセンター開催である。

実は昨年でNABは見切りを付けるつもりであった。

映画、放送分野からくる革新が減り定常化した事と、新技術への展開が高解像度化一辺倒であったゆえに今後の変化を見定める必要が無くなったと考えていたからである。

もちろんコストも馬鹿にならない、15年以上の継続的な参加による継続性のある視点は個人的には惜しいがもう潮時と思っていた。

しかし、今年はバーチャルリアリティ・サミットが新設されていたので、どのような感じなのか様子を見に来てみたと言う事になってしまった。さほど期待はしていなかったのもりだったのである。

それでは先ずはNABのエキジビション会場からであるが、今年のキーワードはHDRと4K & UHDだった。

どこのブースを見ても必ずキーワードが掲げられておりHDRと4K & UHDに対

応していなければもぐりと言わんばかりであった。

4Kに関する表示はここ数年で普及が一気に進んだようで基本は4K対応と言う事になっている、逆にHDやSDに特化した場合は、それを大きく謳っている、Filmに関しても同様で今や希少価値なのだがフィルムスキャナーなどはHDRや5Kクラスのスキャンなどを口実にやや増えている気がする。よく考えればFilmはそもそもHDRなので、このHDRブームに乗っているのである。

HDRに関しては昨年度も随分多くのメーカーが掲げていたのであるが現在では小物を取り扱うような小さなブースまでもがHDRを謳っている。やはり特徴的なのはNABではHDRがとても重要なキーワードであると言う事だろう。

逆に言うと日本からの出展メーカーが強くHDRを謳っていない点に違和感を覚えるほどである、もちろんSONYはHDRをデザインロゴ化し露出を増やし認知度を上げて普及を促進しようと努力していたり、Canonは精力的なシアター展示を行いPanasonicもカメラでの展示を行っていた。

しかしアメリカの出展者との温度差は大

きかった様に思われた、それは未だ国内ではHDRの放送そのものが見えていない状態と同期するものがあるのではないだろうか。やはり日本では放送の規格化が重要で放送局がオンエアするのであれば対応するが放送出来るかどうかが決まらなければ絵に描いた餅と理解されてしまう傾向が有るのである。

逆にアメリカではFilm文化から始まり、映像エンターテインメントは映画が中心の文化でありFilmがHDRメディアである事から全ての映像機材にHDR機能を求めてしまうのではないだろうか。良くも悪くもアメリカの映像エンターテインメント文化のキングは映画であり、日本では放送なのである。

この差がHDR対応の敏感さに出ているのではないだろうか、現実的に言えばまだまだHDR放送を行う為の準備が世界的に出来ているとは言いがたい。

しかし、昨年度も報告した様にコンシューマーレベルではREADYの状態である。昨年は準備が出てきている家庭用テレビ受像機がハイエンド機で存在しているレベルであったが、今後はより一般的な機能となる傾向がある。これは4K放送が始まる前にコンシューマー機が出揃ってしまった事に

### 用語解説

#### 「Lytro」(ライトロ?)

このメーカーの呼び名がライトロで良いのかどうかは若干不安であるが、既に日本のコンシューマー市場で製品を販売しているので、コンシューマー市場での呼び方である「ライトロ」が良いのだらうと思っている。

さて肝心のNAB発表のLytró社のカメラであるがご存知の方もいらっしゃると思うが、いわゆるライト・フィールド・カメラであり通常のレンズを使った光学カメラとは違うものである。

とは言ってもレンズも使用しており撮像素子も従来と似たようなものである、何が違うかと簡単に言えば通常のカメラを立て横にずらっと並べて面を作った感じを想像して頂ければ良いと思う。

原理的な部分は検索して頂くとして、従来型カメラに対して何がアドバンテージであるかと言えば、撮影後にフォーカスを決める事が可能であり撮影したその時点で奥行き情報も取得できるという点である。

この機能を使えばグリーンバック要らずの撮影が可能になり画作りの多くの部分が撮影後にまわせる事となる。

また今回のカメラはハイスピード撮影も行っており後処理としてモーションブラーも調整可能なので、撮影後の選択肢は幅広い。

VFXに携わるものとしては夢のカメラが現実のものとなった訳である。今や、このカメラと現場で会う事が楽しみになっている。

非常に似通っているのではないだろうか。

アメリカと日本では同じようなコンシューマー機がリリースされてゆくだろうが、映像の現場での対応はアメリカが早そうである。

それは映画に近い臨場感が体験できるのであれば HDR を求めるユーザーが多い事と放送局以外での HDR コンテンツをリリースできるメディアが多いと言うことであろう。つまり 4K 放送でなくても HDR に対応した HD コンテンツがありうるという事でもある。

ネット上の動画配信では既に HDR コンテンツのリリースが始まっており、今後は UHD ディスクでもリリースが可能になると思われる。自宅のホームシアターで映画館に近づくと言うクオリティ体験が HDR を推進して行く力なのだと考える。

この様な社会的バックボーンの違いが NABSHOW の中でアメリカと日本の温度差になっているのではないだろうか。

そう考えると放送局が大得意の SONY が以外にも日本メーカーで HDR に熱心なのはアメリカマーケットにテレビ受像機をもっと売って行きたいと言う方針の表れとも言えると思っている。

さて、それでは冒頭でも触れた VR 関連の展示はどのようなものであったのかについてだが、一言で言えば驚いた！である。

NAB における VR の広がりや、かつての立体視 3D フィーバーを連想させるものであった。これ程までに NAB、アメリカの映画と放送の業界が VR に注目しているとは想像の外の出来事である。

日本国内でも IT 系を中心に VR ブームと言えるものが進行しているが、日本国内での放送、映画業界はそれほどの注目をしていない状態でありゲーム業界や遊園地などの施設が現在 VR に対しては進んでいると言う現状から考えると驚きである。

勿論、アメリカでも IT 系企業を中心に VR や AR に関しては激しい動きが有る事は知っていたのであるが、放送業界や映画業界が此れほどの興味を持っているとは考えられなかった。

今年新設された「Virtual Reality Summit」は会期の終盤である水曜日の午後からで、気の早い人たちは帰り支度する



タイミングである。しかし会場は収容人数を遥かにオーバーして立ち見どころか床に座り込む人も続出する様な盛況振りであった。

セッションチェアへの VR の現状報告から始まった VR サミットであったが、その後の VR におけるライブストリーミングのセッションではスポーツやコンサートイベントなどで大きく実績を上げているケースも報告され、VR に対する現場の反応の速さを見せ付けられた。その次のセッションでは VR のビジネスとしての話に移ったが、このあたりからやや変調が見られてきた。

VR ライブストリーミングではスポーツ等の活用の有効性が示された訳であるがビジネス面ではいまひとつで大ブレイクとは行っていない様である。

それはもちろん体験できるシステムの普及率の問題であり、ストリーミングの現場からは離れた問題であり答えの出しように窮する場面も見られた。

ビジネス化の点は未だ問題点も多く、特に映像コンテンツ業界としては大きな課題が残っている認識である。

最後のセッションは VR オーディオに関してであったが、こちらは技術的にも未解決な部分が多く VR コンテンツがポストプロダクションでどの様にストーリーを構成し、それに合わせた 3D 空間における立体音響の有り方は従来の

映画などで培われたノウハウがまったく通用しないとの認識で一致し会場には重苦しい雰囲気漂っていた。

この立体音響空間のリアルタイム処理に関してはゲーム業界に一日の長があり、ここから学ぶべきだとの意見もあったが総じてゲームコンテンツの音響クオリティに多くの参加者が疑問を持っており映画のストーリーを語る音響技術のノウハウの VR への転化が今後の課題ではないだろうか。

この様に NAB 全体でも注目を浴びていた VR 技術であるが、VR を冠にしたセッションや VR に言及したセッションは全て含めると 43 にも上っており、その熱狂ぶりがわかっていただけだと思う。

忽然と現れた VR 映像であるが来年の NAB キーワードは HDR を押しつけて VR かも知れないと感じたのである。

果たして日本では VR 映像はどの様に取扱いられてゆくのであろうか、なんだか楽しみになって来たのである。

Yoshishige Matsuno  
VFX スーパーバイザー

**SWE DISH**

**SMART SNG**  
HD TV, 3D TV and IP OVER SATELLITE ECO OPERATION

スマート・サテライト・ニュース・ギャザリング

<http://www.bizsat.jp>

ニッサン新エルグランド4WD  
5名定員  
1.2m径・自動捕捉アンテナ搭載  
車高2.2m 以下 (地下駐車場可)  
3.6 KVA NMG アイドリング運用  
水圧エコ・ポール4m 搭載  
強化サスペンション  
国内 (100V) 海外 (240V) 対応  
IPコントロール  
ハイビジョン映像伝送  
運転席からワンマンオペレーション

設計・製造・衛星通信のことなら  
エーティコミュニケーションズ株式会社  
TEL: 03-5772-9125

A Communications k.k.