

デジタル時代の 映像関連用語解説

no.158 ー未来予測 2017ー

松野 美茂

2017年、トランプ大統領がアメリカで誕生し不確定と言われる世界を更なる変化の中へ突き動かそうとして新年が始まった。

そんな今年もまた懲りもせず未来予測をやって見たいと思う。

昨年の映像業界はどの様だったかと振り返ってみると、一時の映像業界不況はややなりを潜め安定飛行に移った様である。

この様に表現すると映像業界の景気が回復したかのように感じられるかも知れないが、実際は低空での安定飛行である。

過去から比べると平均単価は低下し続け、限界近くに着たので底を打ったと言う事で

あろう。に映像業界の中でもCGを中心としたデジタル映像に関する業種は遊技機業界の低迷を受け一昨年より大きく落ち込んでしまった様である。

丁度、昨年末にはカジノ法案も通り遊技機業界は息を吹き返すかもしれないが、その流れがCG映像業界を好転させるかは今だ予断を許さない状態である。

また、CM映像制作は制作本数は回復し、本数もやや増加傾向にあるものの制作単価が慢性的な価格低下圧力にさらされており、全てのCM映像制作関連会社を今後賄えるとは考えづらいと言う状況である。

これはTV放送の価値低下によるTV用CMの変調に來たす所が多いのであろう、TV放送の価値が急激に回復する事は簡単ではないので今後はTV以外のCMから収益を度のように上げて行くのかが重要なポイントとなるだろう。

昨年は大ヒットが続いた邦画の映画業界も大きく伸びた収益とは裏腹に、多くのコストをかけて映画作品作りを行う事には消極的の用である。これは映画コンテンツが当たり外れの大きさをバクチ化しており、儲からない方に照準を合わせて制作予算を組んでしまうので安いコストに収斂してし

用語解説

「SIGGRAPH ASIA 2016」(シーグラフ・アジア)

2016年12月5日から8日までの4日間、中国のマカオでSiggraphAsia2016が開催された。

展示会であるエキジビションは6日から8日までの3日間で一日欠けただけの日程で進められていた。

個人的にはSiggraphAsiaは未だ2回目の参加で、昨年の日本開催の神戸以来である。

10年近い開催の歴史なかで今だ2回目と言うのも遅れ馳せながらなのだが、これからは定点観測して行きたいと考えている。

マカオと言う都市も個人的には2回目なのであるが、こちらもおよそ10年前の訪問であるので随分変貌をマカオは遂げていた。

当時は中国に返還されて急速な開発と発展を遂げている最中で巨大な建設中のカジノがラスベガスそっくりのビルを建てていた事が印象に残っていた。このとき聞かされたのはホテルが立ち並び海岸の先、つまり沖にもっと巨大なカジノエリアが構築されると言う計画だった。

今回、マカオに行ってみて聞かされた工

リアが完成したのだと言う実感と過去に訪れたマカオは既に旧市街と言われていた事だった。

当然コンベンションは新しいエリアで開催されており新設されたマカオ空港とは目と鼻の先立った。ちなみに日本からの直行便は存在した。

コンベンションエリアは当時見学したカジノエリアのスケールを倍にした様な規模で建築されており、ラスベガスのホテルたちが小さく感じるサイズだった。

コンベンション内容は本家のSiggraphよりはやはりコンパクトで中国地元の展示と発表が多かったが、アメリカからVFXのレンジェンドも講演しており、充実させようと言う熱心な力を感じた。

特に中国の大学と民間は活気があってCG映像業界を中国として発展させようと言う意欲に満ちていた事が印象的であった。

そして2018年には日本の東京でSiggraphAsiaの開催が決まった事をお知らせしておく。



まうという事である。

誰も自分のプロジェクトで失敗をする事を避けたい気持ちが先行してしまい、保守的になっている。もちろん低コストでもバクチ的に大当たりが出ない訳でもないの
でコストをかける理由にならないと言う事
になってしまうのであろう。

つまり映画業界からの需要はあまり期待
できないと言う事になってしまう。

このような流れから CG 系の映像制作会
社は現状では最も活気のあるアニメ業界に
ビジネスの方向を定める会社も多く出て来
ている。

正しアニメ映像業界が安住の地かと言え
ば、そうでもない。最近ネット上でも有
名であるがアニメ業界は映像業界の中でも
歴史的に単価が低い事で有名である。

それでもアニメ業界に多くの CG 映像制
作会社がアニメ目業界に向かうのはアニメ
作品の制作本数の数の多さである。現在の
アニメ業界は過去に遡っても現在の製作本
数が最も多いのではないだろうか。

実際に 2000 年初めにアニメバブルと言
われた時期があった。その頃は作品本数は
生産量の限界を超えた数をアニメ業界が受
注してしまった為に放送が落ちたり、DVD
等の発売が予定日に間に合わなかったりと
事故が多発した時期で有った。現在はその
時期の生産量を超えていると言われている。
アニメバブルの時期も現在もアニメ制作の
為の関係者の数が大きく増加などして変わ
っている訳ではないので、過去最高の生産
量が企画製作されていると言う非常に不思
議な状態が現在であると言える。

それでは何故、現在の生産量が保たれて
いるかと言えばアニメ制作工程のデジタル
化が寄与している部分が大きいのと考えら
れる、2000 年初頭のアニメバブル自体はア
ナログのセル（透明プラスチックのシー
ト）に絵を書き込んで、それらを重ねて光
学撮影するアナログ方式からデジタルへの
端境期で工程をデジタルに移し変える事そ
のものに精一杯でデジタル化の恩恵をさほ
ど受けていなかったのである。

現在では、セルは存在せず紙で描いた絵
をスキャニングしてデジタル化し、その後
の工程はフルデジタルである。

フルデジタル化した工程は紙の移動など

の物理制約も無く、工程上のリメイクも以
前よりも遥かに簡単に可能で納品も直前ギ
リギリでも可能にしている。

この様にデジタル化した工程はある意味
柔軟で無かったはずの時間をギリギリまで
使うと言う事で、見かけ上の形で時間を生
み出してしまったのである。

この様により納品ギリギリまでを使う事
により、なんとか生産力を保持している
と言う事が現状になっている。

本来であれば現場の生産性が向上する事
により納期が短縮されたり生産量が増え
たりする訳だが、現実には誰かの時間を喰
い潰してカバーしていると言う事になる。

この様なトリックに近い形で爆発的に増
えてしまったアニメ需要を賄っており、こ
の事からアニメ工程における CG 需要も爆
発していると言う仕組みである。

アニメ業界はコスト単価は安い、番組
形式をとるか長編の映画形式をとる事が多
いので、関連制作会社としては関わってい
る受注期間、もしくは拘束期間が長いので
安定した収入を見込めると言うメリットが
ある。

例えば TV シリーズで 2 クール物であ
れば、およそ 1 年から 9 ヶ月。1 クールで
も半年は仕事の期間が見込める訳である。

映画の場合も 1 年から 2 年、少ない場
合でも 6 ヶ月は制作に関わる事になるので、
経営的には安定するのである。

この様な事からアニメ業界を目指す、映
像制作関連会社は多く今年はその傾向が
益々顕在化するのではないだろうか。

それ以外での映像業界における伸びしろ
は、やはり VR 関係と言わざるを得ない。

2017 年と言う年は国際的には VR コン
テンツが起動する事になっている。

VR 系のデバイスも既にアナウンスされ
ているものは、ほぼ出揃った。コンテンツ
リリースのアプローチも様々な形式が立ち
上がりとしている年である。

この立ち上がりの時期には様々な実験コ
ンテンツが必要とされる、そして実験を行
う為には従来からの映像業界が蓄積した技
術が必要となると言えるだろう。

勿論、最終的には映像業界の手を離れて
しまうかも知れないが確実に立ち上げ時は
必要とされ多くの人々がリクルートされて

ゆく事だろう。

VR コンテンツと言っても、その定義の
範囲は技術的には広い。実写系のコンテン
ツとして既にポピュラーなのは 360 度定
点実写 VR 映像であるが、それに加えて
カメラが移動するウォークスルータイプの
360 度実写動画もある。

これらの実写映像をステレオ視化された
コンテンツも存在している。もちろんヘッ
ドマウントディスプレイ（HMD）で鑑賞す
るのであるから立体ステレオ視は当たり前
であるのだが、現在は撮影上の問題が多く
参入ケースは少ない。同様に立体ステレ
オ視では音響も 360 度である必要がある、
これもまた制作のハードルを上げている一
員である。

これらの問題を簡単に解決できる手法と
してフル CG によるレンダリング映像ベ
ースのコンテンツが数多く制作されている。

こちらはカメラの物理的制約に囚われる
ことが無いので、比較的参入しやすいの
ではあるが、360 度立体音響は相変わらず障
壁である。

これを解決する方法としてはゲームの技
術をベースにリアルタイムレンダリングで
コンテンツを構築する手法である、この方
法では映像、音響共に立体ステレオ視に関
しては十分解決できる事となり有望なので
あるがコンテンツ制作の為のスタッフ数が
大きく膨らむと言う弱点がある。

初出の実写から CG 映像、ゲーム的制
作とどんどん制作チームの規模が大きくな
り技術的な要素も多くなってしまうので、VR
コンテンツに挑戦しようとするチャレン
ジャーからすると痛し痒しの部分が多くな
ってしまうのである。

しかし技術的ハードルが高ければ高いほ
ど新規参入を狙うチームにはチャンスが広
がる部分も多く、技術さえあればベンチャ
ー的に参入が可能な新しい映像制作分野な
のである。

技術を持った若さ溢れる新人たちのチャ
レンジに期待したいものである。

Yoshishige Matsuno
VFX スーパーバイザー