

◆グラスバレー：ノンリニアビデオ編集ソフトウェア「EDIUS 9」の最新バージョン「9.2」をリリース

グラスバレー株式会社はスピード、創造性、柔軟性を強化した新機能を搭載したノンリニアビデオ編集ソフトウェア EDIUS 9 の最新バージョン「9.2」をリリースした。この最新バージョンでは、GV STRATUS ビデオプロダクション&コンテンツマネジメントシステムとのさらなる連携と、現在注目されているHDR 映像を効率良くパワフルに編集するための新機能などが含まれている。

EDIUS 9 Version 9.2 の主な新機能

- HDR 編集に対応した新しいビデオスコープ("nits" 表示、RGB バレードの追加など)
- カラースペースリストの編集機能
- カラースペースの追加(ARRI - ALEXA Wide Gamut/Log C ,DJI - D-Gamut/D-Log)
- EIZO 4K HDR モニターコントロール * EDIUS ターンキーのみ
- Mync の HDR 対応 (プレビュー、ストーリーボード編集、エクスポート)
- Canon Cinema RAW Light デコードパフォーマンスの向上
- Apple ProRes MXF インポート
- Sony VENICE RAW インポート
- Matrox IO hardware driver v8 対応

また、EDIUS 9.2 のリリースにあわせて、クラウドへの対応を可能にするフローティングライセンス版を用意した。放送局やプロダクションに向けて、短期利用、広域連携、稼働率に応じたスケールアップダウンといった新たなソリューションを提供する。

EDIUS 9 のユーザーには、9.2 へのマイナーアップデートが無償で提供される。

◆朋栄：株式会社フジテレビジョンより 4K/HD 対応リモートサブシステムなどを受注

株式会社朋栄はこのほど、株式会社フジテレビジョンより、VA スタジオ向けに4K 対応したスタジオサブシステム向けのリモートサブシステム、回線オペレーションセンター(以下FOC) 向けの4K 回線設備など、12G-SDI 対応機器を中核としたシステムを受注した。

■リモートサブシステムは4K/HD、HDR/SDR の制作に対応

VA リモートサブシステムは、これまでのベースバンド制作方法を大きく変えることなく4K/HD 制作、HDR/SDR 制作に対応できるよう 12G-SDI のシステムを中心に設計された。制作用途に応じて使用するシステムを切り替えることができる。リモートサブシステムの中核となるビデオスイッチャーとルーティングスイッチャーには、12G-SDI で48 入力に対応した3M/E ビデオ スwitchャーHVS-6000 と、12G-SDI で最大72 入力 x 72 出力に対応したルーティングスイッチャーMFR-4000 が採用された。これらに、3G-SDI 対応ビデオスイッチャーHVS-2000(本体のみ) と3G-SDI 最大128 入力 x 128 出力のルーティングスイッチャー MFR-5000 を組み合わせることで、HD から4K までさまざまな制作に対応する。HD/4K の解像度相互変換およびSDR/HDR のダイナミックレンジ相互変換には、高

機能シグナルプロセッサであるFA-9600 と、同機と同じアルゴリズムを活用しながらモジュール化したアップ/ ダウンコンバーターモジュールUSF-106UDC-12G などが多数採用された。4K スタジオであるVA スタジオ、V3 スタジオでは、4K 映像の収録・送出サーバーとして、12G-SDI で入出力4 系統を自由に切り替えて使用できるマルチチャンネルビデオサーバーMBP-1000VS-12G が採用された。さらに、次世代4K コンテンツ流通フォーマットとなる XAVC LongGOP 200Mbps をハードウェアコーデックとして搭載したインジェストレコーダーMXR-400 も両4K スタジオに配置され、ファイルベース運用との親和性を高めている。

■12G-SDI に対応した4K 回線システムなども受注

フジテレビジョンからはこのほか、FOC 内の次世代F-SAT 主局設備と4K 回線設備も受注した。次世代F-SAT 主局設備向けには、12G-SDI に対応した72 x 72 のルーティングスイッチャーMFR-4000 が、4K 回線設備向けには12G-SDI 対応144 入力 x 144 出力のルーティングスイッチャーMFR-6000 やシグナルプロセッサFA-9600 を中核としたシステムがそれぞれ導入される。

【フジテレビジョンの各設備に導入される主な朋栄製品】

- VA スタジオ スタジオサブシステム向け：ビデオスイッチャーHVS-6000/2000、ルーティングスイッチャーMFR-4000/5000、マルチビューワーMV-4210、ビデオサーバーMBP-1000VS-12G、インジェストレコーダーMXR-400、シグナルプロセッサFA-9600、12G-SDI/quad link 3G-SDI コンバーターMFC-2GB、4K 信号発生器ESG-4100、アップ/ ダウンコンバーターUSF-106UDC-12G ほか各種モジュール
- FOC 4K 設備向け：ルーティングスイッチャーMFR-6000、シグナルプロセッサFA-9600、4K 信号発生器ESG-4100、デジタルビデオ分配器USF-105DDA-12G ほか各種モジュール
- 次世代F-SAT 主局設備向け：ルーティングスイッチャーMFR-4000、マルチビューワーMV-1210、デジタルビデオ分配器USF-105DDA-12G

◆ソニー：AI を実現するディープラーニング統合開発環境クラウドで複数 GPU による高速学習サービスの提供開始

ソニーはディープラーニング(深層学習)のプログラムを生成できる統合開発環境「コンソールソフトウェア:Neural Network Console」のクラウドサービスで複数GPU による高速学習サービスの提供を開始した。

2017年6月にオープンソース化したディープラーニング開発のためのコアライブラリ「Neural Network Libraries (https://nnabla.org/)」に続き、同年8月に無償提供を開始したコンソールソフトウェア「Neural Network Console」は、Windows OS のみに対応していた。一方、同年11月よりオープンβ版の提供を開始したクラウドサービスでは、ネットワーク接続環境下においてウェブブラウザでアクセスすることにより、オペレーティングシステムにとらわれることなく、Mac OS やLinux OS でも「Neural Network Console」を利用できる。これにより、プログラムエンジニアやデザイナーは、プログラムのPC へのインストール作業から解放され、ウェブブラウザでアク

セスするだけで、本格的なGUIを持つディープラーニング統合開発環境であるコンソールソフトウェアを利用でき、直感的なユーザーインターフェースで、ニューラルネットワークの設計、学習、評価などを柔軟、かつ効率的に行いながらディープラーニングのプログラムを開発し、各種製品やサービスに搭載できるようになった。

今回新たに提供する高速学習サービスは、より大規模な学習の実行や、複数のプロジェクトの学習を同時に進行させたいユーザに向けて提供するもので、柔軟なオプションの中から最高で8台のGPUを用いた学習まで選択できる。

◆ソニー：平成30年度 全国発明表彰「朝日新聞社賞」を受賞

ソニーは、公益社団法人発明協会主催の平成30年度 全国発明表彰において、タッチ操作を用いたワイヤレス機器接続方法の発明で、「朝日新聞社賞」を受賞した。同賞は、科学技術の分野で秀でた進歩性を有し、かつ、顕著な実施効果を挙げている発明等が対象で、特別賞のうちのひとつ。今回の受賞は、タッチ操作を用いたワイヤレス機器接続方法に関する本発明が、ユーザーを問わないユニバーサルデザインを実現した製品の普及・発展に貢献した業績が高く評価されたもの。

本発明では、NFC(Near Field Communication)をはじめとする近距離無線通信手段と、Wi-Fi などの高帯域の無線通信手段を組み合わせ、ユーザーが接続したい機器どうしをワンタッチさせるとNFCによる通信が開始し、さらに実際の接続をWi-Fiなどに引き継ぐことで、ユーザーの簡単な操作で無線通信接続の確立を可能とした。

本発明は、NFC フォーラムのConnection Handover 規格としても国際標準化され、直感的な機器間接続技術として様々な製品に実装されている。

◆ソニー：2018～2020 年度中期経営方針

ソニー株式会社(以下、「ソニー」)は、経営方針説明会を開催し、社長兼 CEO の吉田憲一郎より、今後の経営の方向性と2018年度から2020年度までの3年間の中期経営計画(「第三次中期経営計画」)を発表した。

■基本戦略

1. ユーザーに近い Direct to Consumer(DTC) サービスと、クリエイターに近いコンテンツ IP を強化し、それぞれに共通の感動体験や関心を共有する人々のコミュニティ「Community of Interest」を創り出す。
2. 映像と音を極める技術を用いてユーザーとクリエイターを繋ぐソニーブランドのエレクトロニクス(「ブランデッドハードウェア」)を、安定的に高いレベルのキャッシュフローを創出する事業、すなわち持続的なキャッシュカウ事業とする。
3. 人が生きる現実世界を向き、また感動をもたらすコンテンツの創造に欠かせない CMOS イメージセンサーの領域で、イメージング用途での世界 No.1 を維持し、センシング用途でも世界 No.1 となる。

■各事業の主たる取り組み

<ゲーム& ネットワークサービス>

・「プレイステーション 4」を中心に、ユーザーとクリエイター双方とつながるゲーム& ネットワークサービスの経営戦略として、年間の

売上が1兆円を超え、月間アクティブユーザー数が8,000万を突破し、世界有数のネットワークサービス「プレイステーション ネットワーク」(PSN)を一層成長させる。具体的には、サブスクリプションサービスである「プレイステーション プラス」の会員数を更に拡大することや、「プレイステーション ヴィーアール」やクラウドゲームサービスの「プレイステーション ナウ」、映像の「プレイステーション ヴュー」や「プレイステーション ビデオ」、音楽の「プレイステーション ミュージック」など、商品やさまざまなサービスをお客様にご利用いただくことで、PSN への訪問頻度と利用時間、すなわちユーザーエンゲージメントを高めていくことに取り組んでいく。また、コンテンツ IP については、1st Party における IP の創出と活用、アドオンコンテンツ等の領域における成長機会を捉え、一層強化していく。

<音楽>

- ・音楽分野の基本戦略はコンテンツ IP の強化。ストリーミング市場の伸びから得られる事業機会を最大化するため、コンテンツ IP の質と量を強化するとともに、アーティストの発掘や育成を通して、新たな IP を生み出していく。
- ・音楽の IP に加えて、アニメーションの IP も当セグメントの重要な資産であり、引き続き強化していく。

<映画>

- ・映画分野は、IP の強化と活用、インドを中心としたメディアネットワークの展開を基本戦略として、引き続き利益率の改善に取り組んでいく。
- ・映画製作部門においては、2015年より、ストーリーに軸足をおき、脚本への投資、ライブラリの再活性化、保有する有力 IP の積極利用などの施策を進めてきた。その成果の一つが1,000億円超の劇場興行収入をあげた「Jumanji Welcome to Jungle」。
- ・ソニー・ピクチャーズエンタテインメントのチャンネル事業であるメディアネットワークにおけるインドでの展開も重要な戦略。2024年には人口が世界一になると予測されるインドにおいては昨年買収した TEN Sports を含め、31チャンネルを有しており、大きな強みであると考えている。

<ブランデッドハードウェア>

- ・ソニーブランドを冠するホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)、イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)、モバイルコミュニケーション(MC)の三つのエレクトロニクス事業セグメントで構成される領域をブランデッドハードウェアと定義し、ソニーグループが今後も成長投資を続けていくためのキャッシュカウと位置づける。ブランデッドハードウェアは2017年度の最高益の原動力となり、また今後3年においても最も安定してキャッシュフローを生む事業となると見込む。この領域においては、引き続きいたずらに規模は追わず、プレミアム路線を堅持する。
- ・また、ブランデッドハードウェアで培った技術を活かし、「医療」と「AI×ロボティクス」などに長期的に取り組んでいく。

<半導体>

- ・CMOS イメージセンサーは、IoT、AI、自動運転等、今後発展が期待される領域におけるキーデバイスであり、同社が CCD の時代から長年培ってきたアナログの技術が競争力の源泉。イメージング No.1

を堅持することに加え、将来はセンシングでもグローバル No.1 を目指す。スマートフォン向けのセンシングアプリケーションから事業を展開し、車載センシングなどの新しいアプリケーションを育てていく。

<金融>

・継続的に高収益を実現し、ソニーグループの安定的な利益基盤の一つである金融分野は、お客様と直接、かつ大変深いつながりを有する事業領域。フィンテックでさらにお客様に近づくことを目指す。

■長期的ビジョンと社会価値

- ・ソニーは経済価値の創出に加え、地球環境も含めた社会価値での貢献を見据えて、経営に取り組んでいく。
- ・感動をミッションとするソニーは、「Community of Interest」を創造し、人々の心を豊かにすることに貢献することによって社会価値を生み出していく。
- ・同時に、地球環境や社会があって事業が成り立っているという認識のもと、環境、人権などに対する取り組みを、長期視点でサプライチェーン全体にわたり継続していく。
- ・イメージングやセンシング技術で、自動運転時代のモビリティの安全への貢献をすべく、事業の育成に取り組んでいる。
- ・広義での教育(クリエイターの育成、子どもたちへのプログラミング教育ツールの提供、事業インキュベーション)にも取り組む。

■第3次中期経営計画 数値目標

- ・経営をより長期視点で行っていくため、経営指標には3年間累計の指標を用いる。
- ・今回の中期経営計画の期間においては、営業キャッシュフロー(営業CF)を最も重視する経営指標とし、3年間で、金融分野を除くベースで2兆円以上の営業CFの創出を目指す。
- ・創出されたキャッシュの配分については、設備投資に約1兆円を支出することを計画している。残る1兆円については、戦略投資を最優先としつつ、財務体質強化及び株主還元にも適切なバランスのもと配分し、更なる企業価値の向上を目指す。株主還元については、配当の長期、安定的な増額を進めていく方針。
- ・連結株主資本利益率(ROE)は10%以上の水準を継続することを目指す。

◆キヤノン: AI を活用した授業支援クラウドシステム「in Campus Scan」を提供開始

キヤノンマーケティングジャパン株式会社(以下キヤノン MJ)とキヤノン IT ソリューションズ株式会社(以下キヤノン ITS)は、AI 技術を活用した授業支援クラウドシステム「in Campus Scan」を6月1日より提供開始する。本システムはテストやレポート等の採点集計を自動化し、学習成果や成績処理の業務の効率化を実現することで教員の働き方改革を支援する。

近年、教職員の業務の長時間化が課題となっており、2017年12月に文部科学省が学校の働き方改革における緊急対策を取りまとめるなど、各教育機関では、教職員の業務分担や適正化、IT を活用した環境整備など様々な方策が検討されている。

キヤノンMJ とキヤノンITS は、2014年より、明治大学と共同で開発した授業支援システム「Oh-o! Meiji システム」をベースに独自開

発した教育機関向けソリューション「in Campus Series」を展開してきた。本ソリューションは、学内情報発信の窓口となる「ポータル」と授業で利用される「LMS(学習管理システム)」を中心に他のシステムにも連携が可能な汎用性の高いシステム。学生や教職員が情報を共有・発信するツールとして活用することができ、最適な授業環境を提供する。

このたびキヤノン MJ とキヤノン ITS は「in Campus Series」に授業支援システムとして「in Campus Scan」を追加することでラインアップを拡充した。本システムはキヤノン ITS の R&D 本部がディープラーニングを用いた AI 技術を活用して開発したもので、採点済みの手書きの英数字を読み取り、学生情報のリストと照合させることで採点結果を自動集計し、学習成果や成績処理の業務効率化を実現した。また、2018年内には、「in Campus Series」とキヤノンの複合機「imageRUNNER ADVANCE」との連携機能を追加する予定で、採点結果の集計から学生・生徒へのテストやレポートの返却までの一連の工程を「in Campus Series」上で実現することが可能になる。

◆リーダー電子: 新製品展示会 / 技術セミナー同時開催

リーダー電子は2K/4K 対応波形モニターの刷新および拡充し、新製品展示会と技術セミナーを東京と大阪で行う。波形モニターとラスタライザーの新機種である「ZEN シリーズ」は4k やIP にも対応可能で、1台で様々なシーンで使用できる。



■展示会内容

- ・ZEN シリーズ4 機種
- ・IP SMPTE2110 及びSMPTE2022 の対応デモ
- ・IP 及びSDI のハイブリッド同時測定
- ・12G EYE 測定
- ・HDR 測定
- ・CIE 測定
- ・チャンネルディスプレイによる4 システム独立測定
- ・エンハンスドレイアウトによる自由な画面デザイン
- ・カメラID 及びタリー対応
- ・HD4 入力対応
- ・LT4611 新シンクジェネレーター
- ※展示会はフリーで来場できる。

■技術セミナー

- 基調講演
- 講師: 総務省総合通信基盤局電波部移動通信 課長補佐 中川拓哉氏
- 「5G の現状と今後の展開」(11:00 ~ 12:00)
- ・5G の展開に向けた技術面、企画面、利用面における世界的動向
- ・総務省としての取り組み
- ・今後の展開

事前申込制

● 技術セミナー 1

講師：リーダー電子 技術開発部 グループマネージャー 鈴木則行
「目前に迫る4K/8K 放送の規格 / 運用解説」 (13:00 ~ 14:00)
・地デジ放送とくらべて4K/8K 放送で何が変わったのか (インターフェイス、色域、HDR、V-ANC)

事前申込制

● 技術セミナー2

講師：コーポレートディレクション プリンシパル 米倉淳一郎氏
「IPの国際的展望」 (15:00 ~ 16:00)

- ・IPの規格化に向けた動向
- ・世界的なIP 導入事例
- ・課題と今後の展開見通し

■開催場所

●東京会場：フクラシア東京ステーション

開催日：2018年6月13日(水)、14日(木)
開催時間：10:00 ~ 17:30 (最終日は17:00)

●大阪会場：ホテルメルパルク大阪

開催日：2018年6月26日(火)、27日(水)
開催時間：10:00 ~ 17:30 (最終日は16:30)

※受講料は無料。

◆ヴィレッジアイランド：DekTec ISDB-S3 変調対応版を6月初旬リリース

DekTecでは、次世代の4K/8K 衛星デジタル放送を実現する標準規格「ISDB-S3 (Integrated Services Digital Broadcasting for Satellite, 3rd generation)」変調に対応したオプションのリリースを予定している。

次の2機種をISDB-S3 変調に対応させ、6月初旬にリリースする予定



■DTU-315 USB-3 ユニバーサルマ

ルチスタンダードモジュール

■DTA-2115B ハイエンドマルチスタンダード変調PCI Express カード

・対応周波数帯：2.4GHz 以下

・対応フォーマット：合成TLVの再生に対応

◆NHKメディアテクノロジー：JDI と NHK メディアテクノロジーが共同研究開発した「17型ライトフィールドディスプレイ」に動画再生機能を追加し3D専用メガネを必要としない次世代3D動画を実現

株式会社ジャパンディスプレイ(代表取締役会長 兼 CEO 東入来 信博、以下 JDI) と、株式会社 NHK メディアテクノロジー(代表取締役社長: 松本睦雄、以下 NHK-MT) は、次世代映像に向けた共同研究開発中の「17型ライトフィールドディスプレイ」に動画再生機能を追加し、3D 動画の再生を実現したことを発表した。本製品は2019年度の生産開始を予定している。

JDIの17型8K 高精細液晶ディスプレイをベースとした「17型ライトフィールドディスプレイ」は、見る位置に応じた物体からの反射光を再現することにより、3D 専用メガネを使わなくても実物を見ているかのような立体感のある映像を表示することができる。今回新



たに、複数の光線画像をタイル状に並べた映像から、リアルタイムにライトフィールドディスプレイに適合した画素配列に変換するシステムを開発し、実用的な再生装置による8K ライトフィールド映像の再生が可能となった。また、コンテンツについても、最新のデジタル技術、CG 制作技術を駆使し、奥行きを非リニアなカーブで圧縮することにより、これまでにない自然な映像表現を実現した。

3D 専用メガネを必要としない立体感のある動画は、眼や脳への負担が低く、デジタルアーカイブの再生、教育・医療分野での活用など、さまざまな場面での使用が期待できる。

◆アストロデザイン：大阪芸術大学との産学共同研究に調印

アストロデザイン株式会社は、かねてより最先端技術の芸術表現に取り組んでいる大阪芸術大学写真学科(大阪府南河内郡 学長: 塚本邦彦 学科長: 織作峰子)との産学共同研究の枠組みで、新しい8K 技術を用いた映像表現コンテンツの制作において、相互間協力で継続的に新たな表現方法に向かうことで合意した。

◆CEATEC JAPAN：スタートアップと大学研究室のための特別エリア 出展申込受付

2018年10月16日(火) ~ 19日(金)に開催するCEATEC JAPAN 2018では設立9年以下のスタートアップと大学研究室のための特別エリアを設置する。展示に必要なブース装飾は出展料に含まれ、手頃な料金で効果的な発信が期待できる。また今年は、出展者の成長に少しでも寄与したいとの想いからエリア出展者だけが参加できる3つの限定イベントを開催する。

■出展対象

- ・成長を目指す設立9年以下(2009年10月以降に設立)のスタートアップ
- ・研究成果の社会実装を目指す大学・教育機関

■エリア限定イベント

スタートアップ&ユニバーシティエリアの出展者だけが参加できる日替わりのエリア限定イベントを開催。事前申込は不要、毎日、閉場後17時にスタート。

- ・Day 1 10/16(火) After Party
- ・Day 2 10/17(水) 500 Startups Japan
マネージングパートナー 澤山陽平氏によるトークセッション
- ・Day 3 10/18(木) 知的戦略勉強会

◆オタリテック：Zähl Elektronik Tontechnik 社製品の取り扱い、製品受注開始

Zähl Elektronik Tontechnik 社のウェブサイトを開発し 2018 年 5 月 24 日にオープンし正式な取り扱いを開始した。また同社 500 シリーズモジュール「EQ1」ステレオ・イコライザー・モジュール、「IM1」マスター・インサート・モジュールの販売・受注受付を開始する。「EQ1」、「IM1」は同社のアナログ・ミキシング・コンソール「AM1」の EQ 部分、マスター・セクション部をそれぞれ 500 シリーズモジュール化した製品。

◆エムアイセブンジャパン：Studio One 4 日本語版リリース開始

エムアイセブンジャパンは64Bit デジタルオーディオワークステーションソフトウェア PreSonus 社 Studio One 4 日本語版をリリースした。3年ぶりのメジャーバージョンアップで、ユーザーからのフィードバックを反映し、よりクリエイティブに進化したとのこと。Studio One 独自のコード・トラックとハーモニー編集機能により、ノート・データとオーディオのトランスポーズ、転調、コード置換がフレキシブルに行うことができる。ドラムモジュールの Impact XT にサンプラーとして Sample One XT にアップデートされている。

要望が多かった AAF ファイル形式のサポート、Studio One ソングデータのインポート機能、ナレーション編集やビートのマッシュアップに理想的なリップル編集モード、UI をバージョン 2 の様なライトなルックスに変更できるカラー・スキームの拡充、ミックス・コンソールのより落ち着いたデザインなど、多数のユーザーからのフィードバックが生かされている。



◆ティアック：放送局、スタジオ、PA 現場、設備音響に便利な D-sub 25pin と XLR 端子/Euroblock 端子の変換ブレイクアウトボックスを発売開始

ティアック株式会社は、D-sub25pin から XLR や Euroblock に変換するブレイクアウトボックス『BO-16DX/IN』、『BO-16DX/OUT』、および『BO-32DE』の 3 製品を販売開始する。D-sub 25pin 端子付きの機器と接続や、TASCAM 製アナログ Dante コンバーター『ML-32D』、『ML-16D』と接続することにより、放送局、スタジオ、PA 現場ならびに設備音響といった様々なシステムの構築を容易にする。

【シリーズ共通特長】

- 端子上部に信号系統などのラベルを張り付け可能なスペースが確保
- D-sub25pin は AES59-2012 準拠、TASCAM ピンアサインを採用
- ラックマウントアングルは前後どちらにも取り付け可能で自由な設置が可能
- ラックマウントアングルを取り外しても使用可能
- 1U、奥行45mmのコンパクトサイズ

■ 天地逆転の設置を考慮したパネル表示

◆ティアック：TASCAM SD カードに 32GB が新登場

同社は、SD カードの 32GB モデル「TSQD-32A」を販売開始する。

【主な特長】

- TASCAM 製品で動作確認済み SD カード
- TASCAM 独自のメディア評価により部品を選定し、安定性を確保
- ランダムアクセスに強く、SDHC 規格に対応した一般の製品でも安定した動作を実現
- メディアメーカーとの連携により、使用パーツを固定することで安定性を実現
- 容量 32GB、録音時間:29 時間 20 分(1760 分) @48k/24bit、ステレオ収録時
- スピードクラス 10/UHS スピードクラス 1 対応
- フォーマット済の SD カードを出荷(個別不良流出の抑止)
- SD カード不良時の解析に対応
- 著作権保護機能対応

◆ティアック：RECORDING THE MASTERS のテープのみを販売開始、スプライシングテープとメタルリールも

ティアック株式会社は、ティアックストアにて販売しているオープンリールテープ『RECORDING THE MASTERS』のラインナップを拡充する。『RECORDING THE MASTERS』は優れた録音とサウンド再生の品質を提供するアナログオーディオテープの大手メーカーで、世界中のレコーディングスタジオで使用されている。



- 『sm911 R34130』スタンダードバイアスのスタジオマスタリングテープ
- 『lpr35 R34530』スタンダードバイアスのプロ用テープ「SM911」の長時間録音用ロングプレイテープ
- 『R39200』スプライシングテープ
- 『R39600』10号空メタルリール

◆SKIP シティ：SKIP シティ国際 D シネマ映画祭 2018 開催

7月13日(金)~22日(日)にSKIPシティにおいて15回目となるSKIPシティ国際Dシネマ映画祭2018が行われる。本映画祭のメインとなるコンペティション部門をリニューアルし、「国際コンペティション」「国内コンペティション(長編部門、短編部門)」の2部門3カテゴリーで実施する。今年の国際審査委員長には、俳優の渡辺真起子氏を迎え、映画祭最終日に各賞を発表する。また、15周年特別企画と題し、3つの特集企画が行われる。

◆ザクセル：VR 対応ドームスクリーンシステム、zDome プライベートデモを開催



株式会社ザクセル（代表取締役社長 鈴木則久 本社：東京都大田区）は5月16日～17日にサンエテレビ株式会社（東京都江東区東雲）にてVR対応ドームスクリーンシステム zDome のプライベートデモを行った。zDome は半球状のドームスクリーンへプロジェクタ2台で映像を投影することによりVRゴーグルや3Dメガネをかけなくても立体感、没入感を体験できるシステム。イベント会場など複数人が同時にVR体験できるようになっている。zDome システムは直径1.8mの亚克力製ドームスクリーン、4K対応VRコンテンツ再生ワークステーション、プロジェクタ2台、架台からなっており、システムがシンプルなため簡単に設置できるようになっている。VRコンテンツは4K解像度までの360°エクレクタンギュラー形式、ドームマスター形式、16:9などの通常の矩形映像などに対応し、ゲームパッドやキーボードなどで自由に映像をリアルタイムにスクロールすることができ、コンテンツ全体を余すことなく視聴できる。またVR製作で使われるゲームエンジンのUnityやUnreal EngineのコンテンツもzDome上でそのまま動作させることが可能なためVRゴーグルを必要としなくても立体感のあるインタラクティブコンテンツを体験可能。工作精度の高い亚克力製ドームスクリーンは表面にプロジェクタからくる光の乱反射を抑える特殊な塗料が塗付されており、コントラストの高い映像を表現できる。使用するプロジェクタは顧客の要望により変更することができ、4Kレーザープロジェクタやより高い輝度のプロジェクタに換えることができる。

ザクセル社 鈴木社長は「現状では、VRビデオ（360度動画）の臨場感を味わうにはVR用のゴーグルを着用して見るしか方法が有りません。しかし、VRゴーグルには欠点もあり、・周りにいる人たちに何をみているのか共有できない。・博物館とか、ショーウィンドウなどで通りがかりの人に簡単に見せる事が難しい。・児童がVR視聴するにあたっての医学的なエビデンスが確立していないためゴーグルを使用する事を控えさせられたりするといったことが挙げられます。zDomeはそれらの問題を克服し、気軽に安全に没入感と立体感のあるVR体験ができるシステムとなっています。」と述べている。

デモ会場にはVRコンテンツ制作会社、ドローン映像制作会社、ゲームデベロッパー、広告代理店、映像システム販社などが来場し自由な意見交換などが行われた。

zDomeのシステム価格はオープンプライスで、システム一式のレンタルも行っているとのこと。

6月6日～8日までラスベガス・コンベンションセンター（LVCC）で開催されるInfocomm 2018にキヤノンブース（セントラルホール C2929）でzDomeの普及版であるzDome uniが展示される予定。zDomeから使用するプロジェクタを単一にしドーム径を小さくしたものでキヤノンの短焦点プロジェクターREALiS WUX500STが使用される。

◆株式会社東京サウンド・プロダクション：DaVinci Resolve StudioとUniversal Videohubでスタジオを新設

Blackmagic Designは、株式会社東京サウンド・プロダクションがスタジオの増設にあたり、Blackmagic Designの製品を数多く導入したことを発表した。導入された製品の中には、Universal Videohub 72、Smart Videohub 40x40、Videohub Smart Control、MultiView 16、ATEM Television Studio HD、DaVinci Resolve Studio、DaVinci Resolve Mini Panel、HyperDeck Studio、Audio Monitor、UltraStudio HD Miniが含まれる。

株式会社東京サウンド・プロダクションは、1963年に設立され、都内7箇所にスタジオおよびオフィスを構えている。主にテレビ番組やビデオソフト企画の制作、撮影技術、ビデオ編集・MA技術、音楽制作および音響効果・選曲に関わる制作プロダクションである。同社は、昨年夏に株式会社ビデオ・パック・ニッポンとの合併を経て、EXスタジオに新フロアを増設した。新フロアには、リニア編集室が2部屋、ノンリニア編集室が2部屋、MA室とマシナールームが各1部屋となっている。ノンリニア編集室には、DaVinci Resolve StudioおよびDaVinci Resolve Mini Panelが導入されている。

マシナールームに導入されたUniversal Videohub 72およびSmart Videohub 40×40が、ルーティングの中心となっている。リニア編集室にはMultiView 16が導入されており、Universal Videohub 72のルーティングをVideohub Smart Controlで切り替える際には、MultiView 16で映像を確認している。SDIのAはメインのスイッチャーに送り、BはMultiView 16に送っている。Videohub Smart Controlでルーティングする時には、必ずMultiViewの方の出力と、本来スイッチャーに入ってくるべき出力がリンクしているという形にしている。

スイッチャーには、タイムコードが表示されていない映像を入れて、MultiViewの方は、タイムコードの表示された映像をルーティングをしている。

「今回、Universal Videohub 72のシステムを導入する決断をしたのは、4年前からUniversal Videohub 72を別のフロアで導入しており、使いやすさを知っていたからです。ルーティングを変えたり、別のVTRが増えても、PC上でのGUIの管理が楽なので、ストレスなく作業できています。マシナールームに導入しているHyperDeck Studioは、お客様に最後にデータで欲しいと言われた際に、一度ノンリニアのソフトで取り込む手間を省きたかったので、導入しました。編集ソフト上で出来あがったものをベースバンドで送出しつつ、ボタン一つで収録できてしまうのは大変便利です。さらにProResも含めて、DNxのコーデックにも対応しているのは、大変メリットに感じています。この2種類のコーデックに対応していることで、HyperDeck Studioは他社のノンリニアのソフトウェアとの高い互換性を持っていると思います。」と室井氏は結んだ。