

## ◆第15回アジア・フィルム・アワード The 15th Asian Film Awards NOMINATION LIST 第十五屆亞洲電影大獎入圍名單

アジア全域版アカデミー賞

「第15回アジア・フィルム・アワード」ノミネーション発表

日本より『偶然と想像』濱口竜介監督、『スパイの妻 劇場版』黒沢清監督などの話題作、役所広司さん、蒼井優さん、宇野祥平さん、蒔田彩珠さんなど多くの日本映画人がノミネート！

2021年10月8日（金）に韓国・釜山にて開催される、アジア全域版アカデミー賞「第15回アジア・フィルム・アワード」（AFA）の各ノミネーションが、本日発表された。日本からは作品賞および監督賞候補として濱口竜介監督の『偶然と想像』と黒沢清監督の『スパイの妻 劇場版』のほか、第13回AFAで主演男優賞およびExcellence in Asian Cinema Awardを受賞した役所広司さんが再度主演男優賞に、また主演女優賞候補として蒼井優さん、さらに新人監督賞候補として第29回TIFF日本映画スプラッシュ部門で長編初監督作品が上映された春本雄二郎監督『由宇子の天秤』など、14部門にてノミネートされた。本年は、チャン・イーモウ監督の『ワン・セカンド』中国、イ・ジュニク監督の『岫山魚譜チャサンオボ』韓国、チャイタニヤ・タームハナー監督の『夢追い人』インドが、日本の2作品と最優秀作品賞を競う。



第14回AFA受賞者左から加瀬亮さん（最優秀助演男優賞受賞、HIKARI監督最優秀新人監督賞受賞、久連石由文さん（最優秀音響賞受賞

審査員長は、国際的に高い評価を受ける韓国の巨匠で、第13回AFAでLife time Achi event Awardを受賞した、イ・チャンドン監督『オアシス』『ポエトリーアグネスの詩』『バーニング劇場版』が務めます。

アジア・フィルム・アワードの受賞式は、昨年初めて韓国・釜山での開催を予定していたが、新型コロナウイルスの状況を鑑み、公式YouTubeでのオンライン発表となった。今年も昨年に引き続き釜山国際映画祭の協力のもと、2021年10月8日（金）に釜山にて発表予定で、セレモニーはゲストを実際に釜山に招待しつつ、オンラインでも参加できるハイブリッド形式で開催する。

昨年は、加瀬亮さん『旅のおわり世界のはじまり』最優秀助演男優賞、HIKARI監督（『37セカンズ』最優秀新人監督賞）、久連石由文さん（『蜜蜂と遠雷』最優秀音響賞）が受賞した。今年も日本からのノミネート作品の受賞が期待されている。

## ◆ATV：営業拠点（東京オフィス）とショールーム移転案内

ATV株式会社（代表取締役社長 渋谷達郎）営業拠点（東京オフィス）とショールーム移転のご案内

さて、長引く新型コロナウイルスの蔓延により、リモートワークを中心とした働き方を政府から要望される中、弊社でも働き方改革の1つとして、リモートワークの継続と営業拠点の移転を行うことになりました。また同時に、ショールームはIT&エンターテインメント企業の「株式会社ラスファクトリー」様と提携し、製品プロモーションおよびミュージシャンからの試奏要望、デジタルレコーディングやATVの映像機器を活用した配信・収録スタジオとして「HARAJUKU eSTUDIO」を渋谷区原宿に開設する運びとなりました。

### ■ATV株式会社 東京オフィス

（住所）〒125-0062 東京都葛飾区青戸 3-31-4 磯太郎ビル 2F BIZcomfort 葛飾青砥 4号室

【開設日】2021年10月1日（金）から

※電話番号の変更はございません。（FAXは9月13日をもって廃止しております。）

ご発注はメールでいただけますようお願いいたします。

メールアドレス : sales@atvcorporation.com

### ■HARAJUKU eSTUDIO

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 3-27-15

HI サンロード原宿ビル 102 株式会社ラスファクトリー内

※直接上記スタジオへのご訪問・お電話はご遠慮いただけますようお願い申し上げます。



## ◆ITとエンターテインメントのラスファクトリーが電子ドラマメーカーATVと提携

～演奏体験の場と配信スタジオを兼ね備えた新スタジオ開設～

株式会社ラスファクトリー（本社：東京都渋谷区、代表取締役 志賀 紀之）と、ATV株式会社（本社：静岡県浜松市、代表取締役社長 渋谷 達郎）は、ATV社の電子ドラマの試打や録音・配信が可能なスタジオ「HARAJUKU eSTUDIO」を渋谷区原宿に2021年10月1日より開設いたします。

日本の電子ドラマメーカーとして世界の様々なアーティストやアマチュアドラマーに愛用されている電子ドラム「aDrums」[EXSシリーズ]を、最先端のアート・ファッション・カルチャーの発信地「原宿」で演奏体験できる場として、ATV社が全面協力のもと、同社の東京ショールームの機能を全面移設いたします。

同スタジオは、ATV社の電子ドラム製品の体験だけでなく、同製品の特徴であるデジタルレコーディング、さらにATV社が販売する映像製品を常設したライブ配信、収録スタジオとしても運用できるようになっております。

プロミュージシャンや一般ユーザーからの試打のリクエスト、ATV社の配信番組「ATV ライブチャンネル」などの番組配信などを通して、ATV製品のアピールだけでなく、ラスファクトリーのエンターテインメント事業の重要な拠点となります。

ラスファクトリーは、webシステム開発において数多くの実績を保有しており、クラウドサービスを活用した、技術コンサルティング、システム開発及び運用サービスを提供しています。同時にIT事業で培った技術力を活かし、楽器EC、音楽webメディアの企画・開発・運営、アーティストマネジメント等エンターテインメントとテクノロジーを融合させた事業展開を行なっております。当「HARAJUKU eSTUDIO」は今後、同社の音楽事業「ダンディーミュージック」ブランドの一つの柱とし、複合的なイノベーションを生み出すための場として展開させていく所存です。

エンジニア兼バンドマンが多く在籍するラスファクトリーが、ミュージシャン一人一人に寄り添う新たなエクスペリエンスを提供いたします。

一般の方の試打申し込みは、両者の問い合わせ窓口よりご予約の上、お申し込みいただけます。

### ◆試打のお申し込み

ATV お問い合わせ窓口：

<https://www.atvcorporation.com/inquiry/>

ラスファクトリー（ダンディーミュージックストア）：

<https://store.dandy-music.com/contact/>

### ■報道関係の方のお問い合わせ先

株式会社ラスファクトリー：石坂 (E-mail)

harajuku-e-studio@dandy-music.com

ATV株式会社：篠原 (E-mail) sales@atvcorporation.com

## 8K活用事例

# 最少人数での8K撮影と画面選択型配信



### ■背景

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、社会活動において「三密」（密集、密接、密閉）を避けることが強く求められている。今回はスタッフの数を最小限に絞りながら、オーケストラコンサートの撮影と配信を行った事例を紹介する。

### ■愛と戦闘のバレンタイン

2021年2月14日、新日本フィルハーモニー交響楽団 特別演奏会「愛と戦闘のバレンタイン～ふたりに贈るシンフォニー～」がすみだトリフォニーホールにて開催された。このコンサートは文化庁「文化芸術収益力強化事業」の採択を受けたヤマハ株式会社様が企画したもので、「多視点切り替え+ハイレゾ生配信」をコンセプトとしてオンライン生配信が実施されました。アストロデザインは株式会社コルグ様、株式会社インターネットイニシアティブ様、株式会社ねこじゃらし様と協力し、コンサートの撮影、配信における新たな試みを提案した。

### ■8Kカメラによる撮影の省人化

会場では撮影にかかわるスタッフを可能な限り少なくした。客席側からステージ全体を映す定点8Kカメラを1台、舞台側に指揮者の撮影用として4Kカメラ1台を設置。2台のカメラを編集ブースよりリモートで制御した。

正面から撮影した8Kカメラの映像は、Tamazone Workstation を使ってHDに切り出す。ズームによる映像の劣化も無く、リアルタイムに美しい映像を取り出すことができる。ステージ俯瞰、切り出し3か所、指揮者用HDカメラの計5視点をスイッチで切り替え、計4視点を送出した。観客席にカメラマンが滞在することなく、最低1名のスタッフで運用が可能な仕組みだ。



### ■高いクオリティで映像と音声を配信

映像配信は株式会社ねこじゃらし様の配信技術「Lumière（ルミエール）」を使用。切り出したHD映像を4画面合成して4K映像

として配信し、視聴者はPC、タブレット、スマートフォン等の手元の視聴デバイスで好きな視点を選びながら見る事ができた。固定の視点ではなく視聴者の嗜好に沿った映像を自由に選択したいというニーズは、今後も加速していくと考えられる。

音声は株式会社コルグ様の「Live Extreme」を使用。非圧縮形式の音声コーディング技術により、多楽器編成の複雑な音色を原音に近いクオリティで配信した。



### ●配信を視聴した方からは

「ふだん客席からは見られない、演奏者の表情がぼやけずにはっきり見えて新鮮に感じました」

「選んだ映像を好きな時間だけ楽しめて、画面を切り替えても遅延のストレスがありませんでした」との感想が寄せられました。

アストロデザインはこれからも8K技術を活用し、豊かな芸術体験のための技術的サポートを積極的に行っていく。

### 関連製品

- ・8Kカムコーダー AA-4814-B
- ・Tamazone Workstation AW-8800
- ・8Kコンバータ SC-8229
- ・4Kモニター OBM-U241

### 問い合わせ

〒145-0066 東京都大田区南雪谷 1-5-2  
アストロデザイン株式会社 事業本部（営業）  
<https://www.astrodesign.co.jp/contact.html>  
TEL:03-5734-6301

## ◆アストロデザイン：SMPTE ST2110対応 8K IP Gateway IG-5114 を発売

アストロデザイン株式会社(本社：東京都大田区、代表取締役社長：鈴木 茂昭、以下アストロデザイン)は、8K/4K/HDの映像信号に対応しSDI⇄IPの相互変換が可能なVideo over IP Gateway IG-5114を発売。



イベントやライブビューイング、医療分野などにおいて高画質な映像伝送の需要が高まっています。IG-5114は8K非圧縮映像の低遅延伝送を実現する。

### 特長

- Video Over IPの標準規格に対応
  - ・ SMPTE ST 2110-20/30/40に対応し、Video、Audio、アンシラリデータをIPで伝送可能
  - ・ SMPTE ST 2059-1/-2に対応し、BMC (Best Master Clock)での運用が可能
  - ・ SMPTE 2022-7 (Hitless)による回線冗長が可能
  - ・ LLDP/DHCP/DNS/NMOS/SDPに対応し、設定・運用の自動化
  - ・ IPv4 マルチキャストのサポート
- SDI to IP/IP to SDIに対応
- QSFP28 (100GbE)のトランシーバーを装着可能
- 外部同期信号 (HD3値、BB)に対応
- タイムパルス (1PPS) 出力に対応

製品情報 <https://www.astrodesign.co.jp/product/ig-5114>

型名	発売日
IG-5114	2021年9月

### 【製品に関するお問い合わせ先】

〒145-0066 東京都大田区南雪谷 1-5-2  
アストロデザイン株式会社 事業本部 (営業)  
TEL:03-5734-6301 FAX:03-5734-6102  
<https://www.astrodesign.co.jp/contact.html>

## ● 4K8K 周辺情報について 2021/9/24 田口旬一

### ◆地上放送高度化方式の大規模野外実験

#### 地上波によるスーパーハイビジョン放送

一般社団法人放送サービス高度化推進協会 (A-PAB) は、総務省から、『放送用周波数を有効活用する技術方策に関する調査検討』の委託を受け、2019年度から東京地区、名古屋地区、大阪地区、福岡地区において、地上テレビ放送の高度化 (4K・8K等への対応等) に向けた実証実験を実施している。

また、愛知県弥富市及び三重県津市・伊勢市において、2021年3月より、チャンネル及びフィールドを増やし実証実験を実施している。

4K8K地上波デジタル放送の実験を東京 (港区)、愛知県 (名古屋)、大阪府、福岡県、三重県で、2019年から行われている。

2021年9月から12月までの電波発射のスケジュールを次ページに明記いたしました。

2022年3月に実験が終了することになっている。(伸びる可能性があります)。実証実験が無事終了となった場合、2022年4月以降、電波法の改正に着手することになります。4K8Kの地上波での放送が始まるのは、2022年4月以降かと。

### ◆薄型テレビの動向

日本の総人口：123,842,701人 (令和3年1月1日時点)

日本の総世帯数：57,854,887戸 (令和3年1月1日時点)

※総務省調べ

テレビの国内出荷、約半数が4Kモデルに。金額ベースでは8割弱に迫る。

4K (対応) テレビは23万4,000台 (前年比131.8%) を出荷し、薄型テレビに占める割合は49.5%となった。4K (対応) テレビの出荷金額は335億円、薄型テレビの出荷金額440億円に占める割合は76.2%となった。

なお有機ELテレビは出荷数量2万8,000台で、出荷金額は82億円。ハイブリッドキャスト対応テレビは22万9,000台 (前年比110.7%) を出荷し、薄型テレビに占める割合は48.3%だった。

新4K8K衛星放送対応テレビは7万2,000台を出荷し、出荷金額は101億円。発売開始からの累計出荷台数は43万1,000台となり、累計出荷金額は662億円となった。

また、新4K8K衛星放送対応チューナーは5,000台を出荷し、出荷金額は2億円。発売開始からの累計出荷台数は、19万9,000台です。

1世帯あたりの所有台数が、2台以上にまで普及している薄型テレビは、言うまでもなくAV商品の代表的な商品である。2011年の地上アナログ停波に伴い、当時のエコポイント制度もあって買い替えが一気に進み、2010年には、約2,500万台が出荷され需要のピークを迎えた。それまでが、年間700~800万台の市場だったことを考えると、3年分以上の需要が地上アナログ停波前に集中したことになる。その反動は大きいものがあり、2012年以降は市場の縮小傾向が続いていたが、2017年に底を打ち、2018年から再び増加に転じている。商品では大画面化が進むとともに、高画質な映像が楽しめる4Kテレビ、55型以上ではさらに画質の良い4K有機ELテレビが増えている。

## ◆ 4K8K 映像編集の技術情報

### 8K60p 映像編集向け仕様

CPU	22コア以上：ベースとなるクロック周波数：3.0GHz以上 (コア数は、マルチCPUでも可)
メインメモリ※1	32GB~192GB (ソフトウェアによって、使用するメモリの大きさが異なる)
システム用ストレージ	SSD (SATA) を推奨 (OS/ソフトウェアのインストール用であるため500GBでも問題なし)
編集用ストレージ	SSD (NVMe) 推奨：容量については、編集する尺に応じて対応
データ用ストレージ	SSD (SATA) 推奨 (サーバーから素材を持ってくる場合はでもSSDが必要)
PCI-E	PCI-E 3.0 x16=4/PCI-E 3.0 x8 (in x16 slot)=3
GPU	メモリ容量：16GB以上

※1：メモリは、Da Vinci resolveが、32GB以上、Media Composerが、128GB以上、PremiereProが、192GB以上をソフトウェア開発メーカーが推奨している。

※上記仕様については、ブラックマジックデザイン社、AVID Japan、Adobeの開発エンジニアの方々に直接ヒアリングした内容となっています。

### 4K60p 映像編集向け仕様

CPU	12コア/ベースクロック：3.0GHz以上推奨
メインメモリ ※1	32GB~64GB以上推奨
システム用ストレージ ※2	SSD (SATA) 推奨
データ用ストレージ	SSD (SATA)
GPU	8GB以上推奨

※1：メモリは、Da Vinci resolve、Media Composer、PremiereProによって、推奨容量が異なる。

※2：4Kでは、SSDが必須ではありませんが、HDDだと読み込み/書き込みにそれなりの時間がかかることは否めない。

## ◆ソニー新商品：映像制作ワークフローを一新するカメラ連携クラウドサービス「C3 Portal」提供開始

～スマートフォンを活用し、効率的なクラウドへの素材転送やメタデータによるコンテンツ管理を実現～



「Xperia PRO」を介して「C3 Portal」使用中の「PXW-Z280」のイメージ

ソニーは、パブリッククラウド型のパッケージソリューション（SaaS ※ 1）である、カメラ連携クラウドサービス「C3 Portal（シースリーポータル）」の提供を開始する。本サービスは、現場で撮影された素材を、スマートフォンを介して効率的にクラウドへ転送できるなど、映像制作の迅速化をサポートする一連の機能を搭載している。

サービス名	提供開始予定時期	サービス利用料
カメラ連携クラウドサービス「C3 Portal」	11月下旬以降	135,000円～/月

\* サービス利用料は基本パッケージ（テナントライセンスおよびデバイスライ

センス5台分など）の価格です。別途、追加デバイスライセンス、拡張ライセンスも販売予定です。

「C3 Portal」は、映像制作のワークフローを一新するサービスです。新開発のスマートフォン用アプリケーション「C3 Portal App（シースリーポータル アップ）」※<sup>2</sup>を使用することで、スマートフォンを経由して対応カメラ※<sup>3</sup>がクラウドと接続します。接続後には、収録現場で撮影されたハイレゾ（高解像度）クリップまたはプロキシクリップの高速ファイル転送※<sup>4</sup>、メタデータとAI※<sup>4</sup>を活用した効率的なコンテンツ管理、プロキシ（低解像度）ベースでの先行編集などが可能になります。即時性が要求される報道用途に加えて、さまざまなコンテンツ制作において、制作に携わる現場クルー、ディレクター、編集者、プロデューサーやクライアントが同時にクラウドへアクセスし、リモートで作業に参加できるようになる。

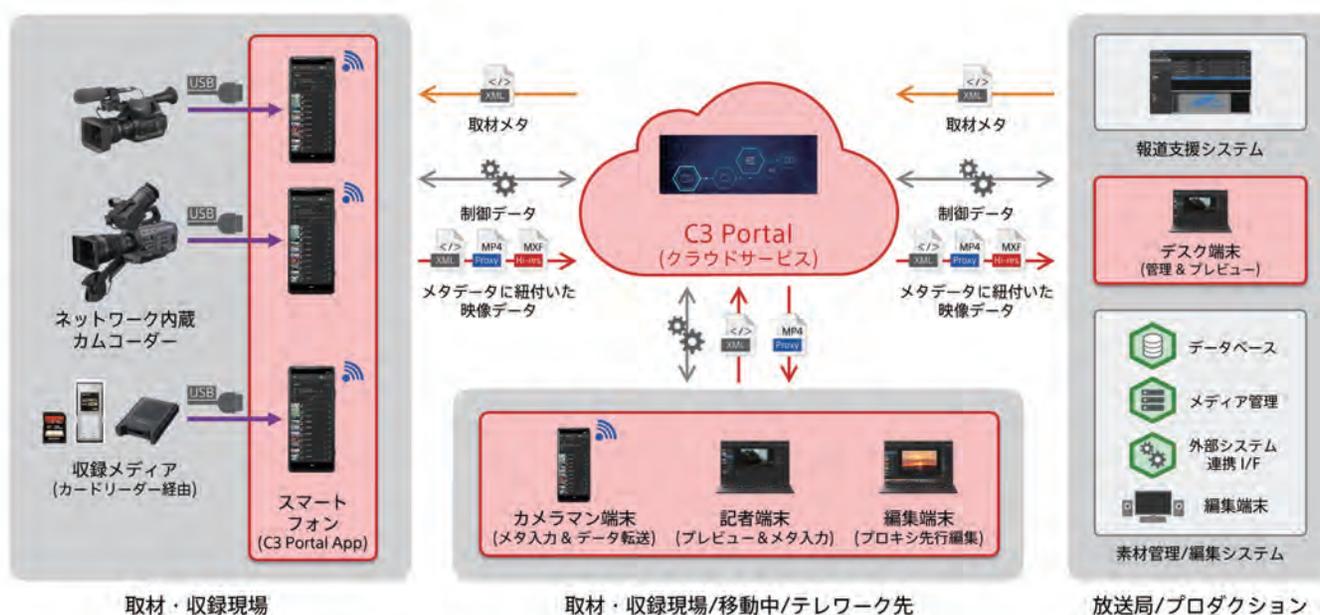
今後、「C3 Portal」はバージョンアップにより対応カメラの拡大や機能拡張、ソニーの各種クラウドソリューションや他社サービスとの連携を予定している。

ソニーは、リモート制作や分散制作のニーズが高まる中、柔軟性と拡張性の高いクラウドソリューションを導入することで、放送局、制作会社やさまざまなクリエイターへ効率的で高品質な映像制作環境を提供する。

※ 1: SaaS = Software as a Service の略。

※ 2: Android™ 10以降、iOS 14以降対応。「C3 Portal」のサービス開始以降、Google Play、App Storeにて提供予定。

### ■主な特長



「C3 Portal」活用時のワークフロー



『Xperia PRO』と HDMI 接続した『FX9』の使用イメージ

- ※ 3: 提供開始時点で、XDCAM™ メモリーカムコーダー『FX9』・『PXW-Z280』、Cinema Line カメラ『FX6』、XDCAM ショルダーカムコーダー『PXW-Z750』・『PXW-Z450』・『PXW-X400』・『PXW-X500』が対応する。『FX9』での利用時には、拡張ユニット『XDCA-FX9』が必要。
- ※ 4: 高速ファイル転送および文字起こしは、拡張ライセンスとしてオプション提供される。文字起こしは利用に応じた従量課金が発生する。

## 1. スマートフォンとアプリケーションを活用した迅速なクラウド接続

新開発のスマートフォン用アプリケーション「C3 Portal App」<sup>※2</sup>にログイン後、カメラ<sup>※3</sup>と USB 接続することで、スマートフォンを介してクラウドとの接続が確立されます。一部の対応カメラ<sup>※5</sup>では、カメラの LCD モニター上に表示された QR コードを「C3 Portal App」<sup>※2</sup>で読み取るだけで、迅速かつ簡単にクラウドとの接続が可能。

また、「C3 Portal」では、スマートフォンの内蔵カメラを中継用カメラとして使用できる、別のスマートフォン用アプリケーション「XDCAM pocket (エックスディーカム ポケット)」をサポートしており、ソニーのプロフェッショナル向け 5G ミリ波帯対応デバイス『Xperia PRO (エクスペリア プロ)』と組み合わせた場合、HDMI 入力からのストリーミングも可能です。

- ※ 5: サービス開始時点では、『FX9』・『PXW-Z280』が対応予定。11 月下旬以降に実施予定のファームウェアアップデートで対応する。

## 2. 映像素材の高速転送と効率的なワークフロー

5G を含む高速なネットワーク通信機能を有している最新世代のスマートフォンと連携することで、ファイル転送の即時性を高めています。複数台のスマートフォンのモバイル回線を活用した新開発の高速化アルゴリズム「マルチ・モバイル・リンク・トランスファー (MMLT)」<sup>※6</sup>により、さらに高速にファイルをアップロードすることも可能です。カメラからのファイル転送はバックグラウンドで行われるため、撮影者は個別に転送操作を行う必要がなく、撮影に集中できます。一部の対応カメラ<sup>※5</sup>では、チャンク形式でのプロキシクリップの収録にも対応しているため、撮影中クリップのファイル転送も可能です。

また、カメラからスマートフォンへのファイル転送は高速な

USB 接続で即座に完了できるため、撮影終了後、速やかにスマートフォンをカメラから取り外すことができます。カメラクルーはすぐ次の現場へ移動できるだけでなく、「C3 Portal App」を使用して移動中の空き時間にプレビューやファイル転送の継続もできます。

- ※ 6: サービス開始時点では Android のみ対応。

## 3. メタデータと AI による効率的なコンテンツ管理

「C3 Portal App」を通じて取材 / 収録項目名、記者 / ディレクター名、撮影者名などのプランニングメタデータを撮影されたクリップと紐付けることにより、クラウド上にメタデータを持つフォルダーが自動的に作成され、ファイル転送されます。転送されたクリップはフォルダーのメタデータとリンクされた状態で管理されるため、個別にメタデータ入力を行うことなく、効率的なコンテンツ整理が行えます。メタデータは、撮影中や撮影前後を問わず、「C3 Portal App」で入力・編集することが可能で、現場のカメラクルーやスタッフが撮影内容を入力する際や、重要なポイントや制限事項を申し送りする際にも活用できます。

また、ソニーの AI プラットフォーム「Media Analytics Portal (メディア アナリティクス ポータル)」と連携した音声認識エンジンにより、クラウドに転送されたコンテンツの音声を自動でテキストとして文字起こし<sup>※4</sup>を行うことも可能です。文字起こしされたテキストは、撮影素材の内容チェックや検索などに活用できるほか、メタデータとしても出力できます。

## 4. 撮影中の映像ファイルの先行編集

一部の対応カメラ<sup>※5</sup>からチャンク形式で転送されている撮影中の映像ファイルは、「C3 Portal」上でプレビュー可能となり、IN/OUT 点を指定して、新規クリップとして切り出したり、プロキシクリップで先行編集を行ったりすることも可能です。プロキシクリップでの先行編集の結果はカットリストとして出力でき、同時収録されたハイレゾクリップとの再リンクが可能で、現場で撮影しながら迅速に編集作業を開始することができます。

### ■ 主な仕様

主な仕様や詳細については、以下のサイトを。

「C3 Portal」サービスサイト:

[https://www.sony.jp/professional/solution/cloud\\_pp/C3\\_Portal/](https://www.sony.jp/professional/solution/cloud_pp/C3_Portal/)

- ※ 記載されている会社および商品名は、各社の商標または登録商標。

## ◆ブラックマジックデザイン：Ninja Kidz の動画を Pocket Cinema Camera 4K で撮影、DaVinci Resolve でグレーディング

Blackmagic Design はこの日、世界的な人気を誇る YouTube チャンネル、「Ninja Kidz」が、最近アップした「Dinosaur In Our Home（家に恐竜が）」の



動画を、Pocket Cinema Camera 6K Pro で撮影し、DaVinci Resolve Studio でグレーディングしたことを発表した。この動画には、3～4メートルの恐竜たちや生きているヘビが登場するアクションシーンが含まれている。アップされて1ヶ月弱で、視聴回数は700万回に届く勢いだ。

Ninja Kidz TV チャンネルは2017年にスタートし、家族向けのエンターテインメントを提供。視聴者に対し、冒険を求めること、新しいスキルを学ぶこと、自信をつけること、そして健康的なライフスタイルを提唱している。同チャンネルは、武道の訓練を積んだ4兄弟、ブライトン、アシュトン、バクストン、ペイトンが出演しており、1550万人以上の登録者と70億回以上の再生回数を誇る、世界で最も人気のある YouTube チャンネルのひとつである。

Ninja Kidz では、恐竜の攻撃やハチャメチャな騒ぎが繰り返されるテーマとなっている。これらの動画の多くは、非常にリアルな可動式の恐竜を使って撮影されており、Ninja Kidz は、様々な段位の黒帯や体操のトレーニングを活かして、すべてのスタントを自分たちでこなしている。今回の動画では、それらすべてに加えて、実写やCGのヘビ、家の中に侵入して来るストップモーションの植物などが登場。

Ninja Kidz はビデオゲームの中に囚われており、ゲームを終わらせるためには、パーツを探し出して新しい恐竜を作らなければならない。

この動画は、マット・オリベイラ (Matt Oliveira) 氏が監督・制作を担当し、アルベルト・ヌネス (Alberto Nunes) 氏が撮影を担当。これまでに映画、テレビ番組、CM、MMA (総合格闘技)、子役を含む多くの YouTube ビデオなどを手がけてきたオリベイラ氏は、多くのプロジェクトで Blackmagic Design のカメラや DaVinci Resolve を使用しており、Pocket Cinema Camera 6K Pro が今回のプロジェクトに必要な柔軟性と画質を提供してくれると確信していた。



オリベイラ氏は語る。「Pocket 6K Pro は、多くの理由によりこの作品に最適なカメラでした。私は、このカメラが実現できるカラーとダイナミックレンジの虜なんです。また、フルサイズのシネマカメラとほぼ同じリグを組んだにもかかわらず、リグ全体のサイズと

重さを抑えることができたので、少人数のスタッフですばやく移動でき、シネマライクな映像を撮影できました。」

今回のプロジェクトでは、キッチン、リビング、廊下などの室内で、兄弟全員が恐竜や生きた巨大なヘビと接触するシーンも撮影した。オリベイラ氏とヌネス氏は、狭いスペースですべてのアクションを撮影しつつ、ポストプロでCGの毒ヘビを追加できるようなダイナミックレンジのショットを撮影する必要があった。

オリベイラ氏は語る。「撮影では、1つの重さが15～23キロある作り物の恐竜や、生きた動物を使用しました。そして子供達です。通常、撮影現場に子供や生きた動物がいると、撮影が非常に困難になりますが、Ninja Kidz はとてもよくやってくれて、スムーズに仕事をすることができましたね。しかしヘビはキツかったですね。私はヘビが苦手なんですよ。」



オリベイラ氏は続ける。「例えばキッチンのシーンでは、『ジュラシック・パーク』のように、子供たちがカウンターの後ろに隠れていて、小型の肉食恐竜が彼らを探しているような場面を再現しようと考えていました。頭の中にそのシーンがあり、何をどう撮影すれば良いか分かっていた。これを実現できたのは、小型の Pocket 6K Proのおかげです。」

オリベイラ氏とヌネス氏は、このシーンを Pocket Cinema Camera 6K Pro と15mmの広角レンズで撮影した。これにより、セット全体と子供達、そして背後から近づいてくる肉食恐竜をすべて画面に収めることができた。

フッターは、編集とカラーグレーディングのためにジョシュ・ガレストン (Josh Garretson) 氏の元へ送られ、カラーの作業には DaVinci Resolve Studio が使用された。Pocket Cinema Camera 6K Pro で撮影した映像をそのままポストプロで使用することで、オリベイラ氏は貴重な時間とリソースを節約することができたという。

「Blackmagic カメラを使うと、ポストプロダクションの作業が本当に簡単ですね。何を撮影したとしても、ポストプロの作業は楽しいです。イメージを驚くほど柔軟に調整することができました。Pocket Cinema Camera 6k ファイルのカラーの作業のシンプルさには本当に助けられましたね。」オリベイラ氏は最後こう結んだ。Ninja Kidz、そして動画「Dinosaurs In Our Home」は、こちらから視聴可能。[www.youtube.com/NinjaKidzTV](http://www.youtube.com/NinjaKidzTV)  
詳細は [www.blackmagicdesign.com/jp](http://www.blackmagicdesign.com/jp)



## ◆ブラックマジックデザイン：カンヌ国際映画祭出品作「Gaey Wa' r」、DaVinci Resolve Studio でグレーディング



中国、北京 2021年9月29日 - Blackmagic Designはこの日、2021年カンヌ国際映画祭の「ある視点」部門に選出されたの中国の劇場映画、「Gaey Wa' r」が、北京に拠点を置く Cutting Edge Pictures の Junkun・シェン (Junkun Sheng) 氏により、DaVinci Resolve Studio および DaVinci Resolve Mini Panel を使用してグレーディングされたことを発表した。

ナー・ジャズウォ (Na Jiazuo) 監督による「GaeyWa' r」は「Streetwise」のタイトルでも知られ、2000年初頭の中国の低開発地域から第一級都市への人口移動を背景にしている。小さな町を離れようとして結局は失敗してしまう若者たちに焦点を当て、彼らの生活や人生に対する独特の姿勢をリアルに描くことで、彼らの内面を探っている。



「Gaey Wa' r」のグレーディングを担当した Junkun・シェン氏は、2015年以降、同氏が手がけたほぼすべての作品で DaVinci Resolve Studio を使用している。これらの作品には、金鶏奨を受賞した「十二公民」、金馬奨の最優秀映画賞を受賞した「八月」、「我的戦争」、「八月未央」など、中国でよく知られた作品が数多く含まれる。

「私が DaVinci Resolve に移行した理由は、パワフルで包括的なカラーグレーディングツール、直感的な UI、柔軟性の高いノードベースワークフローを使用できることです。エディットページも好んで使用しています。」とシェン氏。

「GaeyWa' r」は、深い被写界深度で撮影されているので、作品中の大部分で、背景が非常にクリアになっている。シェン氏は、日中

のシーンを統一性のある反復的なルックにすることで、夜の熱狂的なシーンと対比させたという。「反復的なルックに合わないエレメントは、Resolve のキーイングツールとマスキングツールを使用して、可能な限りマッチさせました。」シェン氏は続ける。



「また、登場人物が様々な照明条件の場面を移動するロングテイクも多くありました。主人公がどのような環境にいたとしても、彼の着ている赤いシャツの色が常に視聴者にとって最も心地良い色になるように、キーフレームツールを多用しました。」

DaVinci Resolve Studio の最新バージョンに関しては、最近のメジャーアップデートの中では最も大規模なカラーページのアップデートであったとシェン氏は語る。「新しいHDR グレーディングツールは、ルミナンスをより細分化できるので、HDR グレーディングに非常に有効です。新しいカラーワーパーは、サチュレーションと色相を同時にコントロールでき、効率がアップします。しかし、最も優れたアップデートは Resolve のカラーマネージメントだと思います。というのも、現在は多くのメーカーのカメラが使用されており、多様なカラースペースでの納品が求められるため、シンプルで効率的かつ科学的なカラーマネージメントが必要なのです。この新しいカラーマネージメントにより、多くの問題を解決することができました。」

「DaVinci Resolve は、エンド・トゥ・エンドのポストプロダクションアプリに進化を遂げました。私はカラーグレーディングの専門家なので、他のページでの作業にはそれほど精通していません。しかし、納期が非常に厳しい場合などは、基本的な VFX や編集、オーディオポストプロダクションをカラー部門で行うことができると、部門間でのやりとりにかかっていた時間を節約できるのでとても助かりますね。」シェン氏は最後こう結んだ。



## ◆ドルビージャパン：最新技術を活用したゲーム制作・体験のオンライン・イベント「Dolby x Game」クリエイションの現場からゲームプレイまで

ドルビージャパン株式会社（本社：東京都中央区、代表取締役社長：大沢幸弘）は、立体音響技術「Dolby Atmos®(ドルビーアトモス)」,及びHDR映像技術「Dolby Vision®(ドルビービジョン)」(以降本技術)による臨場感あふれるゲームコンテンツの制作や体験について、ゲーム業界やユーザー向けにオンラインで発信するイベント、「Dolby x Game」(以下、本イベント)を開始する。

本イベントでは、ゲーム業界に於ける、制作、技術のスペシャリストが登壇するパネルディスカッションを配信する。本技術によって、ゲームコンテンツの制作や体験がどのように変わるのか、今後のゲーム業界の変革と期待などについて、熱く語り尽くす。加えて、ゲームタイトルなどのデモクリップを特設サイトよりリリースする。

ドルビージャパン(株)代表取締役社長、大沢幸弘は、次のように述べる。「近年、ゲーム領域に於いて、イマーシブサウンドやHDR映像の採用が広がりつつある中、ゲーム業界関係者の方々から、『どうしたら導入できるのか?』といったお問い合わせを多数いただいております。その声にお応えする形で、この度「ドルビービジョン」、「ドルビーアトモス」を用いたゲーム制作やユーザー体験について、本サイトから情報発信を始めることとしました。より豊かなゲームの体験を届けることが、ひいては日本のゲーム業界発展の一助となることを切に願っています。」

### 1. 「Dolby x Game」特設サイトの開設

概要：本イベントのパネルディスカッションの配信、本技術を活用したデモクリップ、本技術を使用したゲーム制作のワークフローなどについて情報発信する。

URL：https://www.dolbyjapan.com/game

### 2. パネルディスカッションの無料配信

#### 「Dolby Vision x Game」

概要：最先端の制作現場から体験まで、ゲーム映像制作に関わるスペシャリストがHDR技術「ドルビービジョン」の活用と魅力を語るパネルディスカッションの様態を配信する。

登壇者：

西川 善司治氏 (モデレータ)	テクニカルジャーナリスト
川瀬 正樹氏	シリコンスタジオ株式会社 テクノロジー事業本部 研究開発室 室長 兼 ミドルウェア技術部 フェロー
中村 雄太氏	ルック・デベロップメントディレクター
マット・スミス氏	マイクロソフト株式会社 ゲーミング・エコシステム・ オーガナイゼーション (GEO) デベロッパーパート ナーマネージャー
水野 俊哉氏	パナソニック株式会社 AP社 SLBD VSBU 技術センター 電気設計部 電気設計一課 第一係 係長
近藤 広明	ドルビージャパン株式会社 ライセンス&エコシステム テクニカル・セールス・マネージャー ゲーム担当

#### 「Dolby Atmos x Game」(近日公開)

概要：最先端の制作現場から体験まで、ゲーム制作に関わるオーディ

オ技術のスペシャリストが立体音響技術「ドルビーアトモス」の活用と魅力を語るパネルディスカッションの様態を配信。

登壇者：

西川 善司氏 (モデレータ)	テクニカルジャーナリスト
牧村 亮治氏	株式会社 Cygames サウンド部 サウンドデザイン チーム サブマネージャー / オーディオディ レクター
染谷 和孝氏	株式会社ソナ 制作技術部 副部長
マット・スミス氏	マイクロソフト株式会社 ゲーミング・エコシ テム・オーガナイゼーション(GEO)デベロッパー パートナーマネージャー
光田 康典氏	作曲家、プロキオンスタジオ
牛島 正人氏	Audiokinetic 株式会社 プロダクトエキスパート
近藤 広明	ドルビージャパン株式会社 コンテンツ・ゲー ムビジネス テクニカルマーケティングマネー ジャー

### 3. デモクリップの無料配信

概要：「ドルビーアトモス」を活用したゲームコンテンツ3作品を特別にダイジェスト編集したものおよび、「ドルビービジョン」によるリアルタイムレンダリングのデモ映像を届ける。

#### < Dolby Vision 対応クリップ >

- ・「4K HDR Real-time 3DCG Tech Demo」  
© Silicon Studio Corp.

#### < Dolby Atmos 対応クリップ >

- ・「BIOHAZARD VILLAGE」© CAPCOM CO., LTD
- ・「DEVIL MAY CRY 5 Special Edition」© CAPCOM CO., LTD
- ・「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS M ♪ RS」  
© Konami Digital Entertainment

各種イベント視聴方法：本イベント特設サイトにて公開。

URL：https://www.dolbyjapan.com/game

ドルビーラボラトリーズ (NYSE: DLB) は、サンフランシスコを拠点とし、世界の20か国以上にオフィスを展開している。ドルビーは音響と映像の科学技術からスペクタクルな体験を作り出してきた。革新的な研究とエンジニアリングに加えて、アーティストから企業、消費者までの広範囲にわたる協力関係に基づいたエコシステムを築くことにより、ドルビーは世界の数十億の人々に画期的な体験を届けている。ドルビーシネマ、ドルビービジョン、ドルビーアトモス、ドルビーオーディオ、ドルビーボイスによる体験は、映画館、外出先、家庭、職場でのエンタテインメントとコミュニケーションを大きく変革している。

Dolby、ドルビー、Dolby Atmos、Dolby Vision、Dolby Audio、Dolby Voice、およびダブルD記号は、アメリカ合衆国と/またはその他の国におけるドルビーラボラトリーズの商標または登録商標。

その他の商標はそれぞれの合法的権利保有者の所有物。

#### 【本リリースに関する問い合わせ先】

Dolby Japan 株式会社 金重 聡一郎

e-mail: Soichiro.Kaneshige@dolby.com