

◆アストロデザイン：8K 活用リアルタイムモザイクシステム

8K はその高精細な映像とデータ量を活かして、放送以外の様々な用途で利用されている。インフラのメンテナンスや工場内監視でもアストロデザインの 8K 高精細映像技術が導



入されている。反面、8K 映像は肉眼で検知できる情報量を超えて、本来であれば表示されるべきではない細部まで映し出される可能性があり、個人情報の保護が問題となる場面も出てきた。今回は、情報量の多い 8K 映像においてリアルタイムでモザイク処理を行うシステムを紹介する。

AI モザイクの開発

8K 映像のデータ量は非常に膨大です。映り込んだ個人情報を手作業で取り除く場合、処理速度の問題に加えて作業時間やコストが上がり、使い勝手も悪く、映像利活用のハードルが高い状態でした。そこで、近年急速に進化している AI（人工知能）を活かして新たな解決策が生まれた。アストロデザインは、高精細な 8K 映像においてリアルタイムで人の顔などの個人情報をトラッキングし、自動的にモザイク処理を行う AI システムを開発した。ハイパフォーマンスワークステーションの Tamazone Station 上で動作させることで、情報量の多い 8K 映像においてもストレスなくモザイク処理を行うことができる。また 8K だけでなく、既に使用の HD や 4K のシステム内にも組み込むことが可能としている。人物検知の他にも、シリアルナンバーや文字情報等の保護にも対応。特定箇所へのモザイク付加機能により、高精細映像において保護が必要な部分をリアルタイムで守る。



アストロデザインのリアルタイムモザイクシステムは、人手不足を補い、作業時間の短縮と効率化を実現する。

実際の動作デモの体験可能。

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 計測事業部 営業

<https://www.astrodesign.co.jp/contact.html>

TEL:03-5734-6301

◆アストロデザイン：NxVi 社製 4K/8K デコーダー Theia D1 の国内販売を開始



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）は、NxViMicroelectronics Technology 株式会社（本社：中国山東省、以下 NxVi 社）の 4K/8K デコーダー「Theia D1」について、日本国内における販売代理店業務を開始した。2021 年に取扱を開始した 8K エンコーダー Theia T1 とともに、販売および技術サポートを行うとしている。

Theia D1 は HDMI 2.1 2x1 出力を有した小型で軽量な 4K/8K デコーダー兼プレーヤーです。H.265 等の圧縮されたビデオデータ ストリームの受信・再生が可能。市販の IP エンコーダー内蔵 8K カメラ等のビデオストリームをリアルタイムに受信し、HDMI 2.1 出力によって 8K 対応テレビやモニターに映像を表示できる。リーズナブルな 8K 配信や視聴システムの構築に役立つ。

特長

- ・シンプルなユーザーインターフェースで簡単操作
- ・安価な 8K 配信システムや 8K プレーヤーとして使用可能
- ・LAN に接続された PC 等の機器から Web ブラウザを介して遠隔制御可能
- ・自動スケーリング機能を搭載し、8K の映像を 2K・4K のテレビやモニターにも表示可能
- ・MPEG TS over UDP RTP, HLS, SRT 等の伝送プロトコル受信に対応
- ・USB 接続されたストレージ内の H.265/H.264/AV1 でエンコードされたビデオデータの再生に対応

製品情報 <https://www.astrodesign.co.jp/product/nxv850>

製品名：4K/8K デコーダー Theia D1 発売日：2024 年 2 月

アストロデザイン株式会社

超高精細映像技術、リアルタイム高速デジタル信号処理技術をベースに、8K をはじめとする高度な技術を要する分野において、さまざまなハードウェア ソフトウェア製品を展開。放送業界やディスプレイ業界など映像業界全般において、オンリーワンの製品を提供し続けます。

【製品に関する問い合わせ先】アストロデザイン株式会社

本社（営業）TEL：03 5734 6301

京都オフィス TEL：075 746 5605

<https://www.astrodesign.co.jp/contact.html>

◆ソニーピーシーエル：バーチャルプロダクション人材育成を目的としたカリキュラム“PXO” s VP Academy for VAD”の提供を開始。



ソニーピーシーエル株式会社（本社：東京都港区港南、代表取締役 執行役員社長 中村英明、以下、ソニー PCL）は、2024 年春より、日本国内におけるバーチャルプロダクション※¹ 人材育成を目的としたカリキュラ

ム“PXO” s VP Academy for VAD”の提供を開始する。ソニー PCL が提供する育成カリキュラムは、アカデミー賞®やエミー賞®、VFX 業界のアカデミー賞と呼ばれる VES アワードの受賞歴を持つ米国ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント傘下の VFX カンパニー Pixomondo Inc.（所在地：カナダ オンタリオ州 トロント、以下、PXO）が、バーチャルプロダクションで活躍できる VAD (Virtual Art Department) ※² 人材を育成するために開発したもので、すでにカナダ国内の教育機関で VAD アーティスト専門トレーニングとして提供されている。

ソニー PCL は、同カリキュラムの日本語対応と共に、理解を促進するための独自プログラムの開発を実施し、オンラインを中心に、スタジオでの実習も含めた複合的な育成カリキュラムの提供を行うとしている。

ソニー PCL、バーチャルプロダクション人材の育成カリキュラムを提供 2024 年春より、Pixomondo の VAD 入門プログラムを日本展開第一弾として、映像クリエイター向けのオンラインメディアを中心に事業を展開する、株式会社 Vook が運営する“Vook school”を通じて、プロフェッショナル向けの実践講座をオンラインで提供する。

■PXO” s VP Academy for VAD について

バーチャルプロダクションを活用した映像制作における新たな役割として期待される、VAD のベーシックスキル習得を目的とするカリキュラムです。オンラインでのオンデマンド学習を中心に、VFX の制作全般におけるバーチャルプロダクション活用の利点や必要とされるワークフロー、空間設計やライティングなどを含めた Unreal Engine の実践的な使い方など、必要な知識を習得することができます。

PXO” s VP Academy for VAD

公式ページ：<https://vook.vc/p/virtual-production>

■Vook school について

「映像クリエイターを無敵に。」をビジョンに掲げ、映像クリエイターを支援する事業を展開するインパクトスタートアップ企業 Vook が運営する、“プロの映像制作者を育てることに特化した実践型スクール”。
<https://vook.vc/school>

ソニー PCL は、自社が運営する「清澄白河 BASE」を拠点に、大型 LED ディスプレイを活用したバーチャルプロダクションの制作ソリューションを提供しています。コンテンツ制作からスタジオ構築に至るまで、バーチャルプロダクションの国内普及を目指した様々な展開で、クリエイターの思いを形にしてきた。

今回の取り組みにより、日本におけるバーチャルプロダクション技術の担い手の育成と、バーチャルプロダクションのさらなる普及拡大を目指すと共に、ハリウッド水準の制作技術や高品質コンテンツ制作のためのクリエイティブアプローチを学ぶ教育環境を提供することで、

コンテンツ制作環境の充実に貢献していくとしている。

※1 大型 LED ディスプレイ、カメラトラッキングとリアルタイムエンジンを組み合わせた撮影手法のひとつ。主に 3DCG で作成した背景（バーチャル背景）を大型 LED ディスプレイに表示し、その手前に実際のオブジェクトや人物を配置してカメラで再撮影することで、背景に映し出された場所で実際に撮影したかのような映像を制作する技術。

※2 プリビジュアライゼーションやバーチャルプロダクション向けに、キャラクター、小道具、環境を含むすべてのリアルタイム・アセットを制作する部門で、実用的なセットビルドおよびデジタルデザインの評価を行う。

●岡林 豊（ソニー PCL 取締役 執行役員常務）のコメント

新しい技術を手掛けるクリエイター人材の育成は、日本での本格的なバーチャルプロダクションの普及に向けて大きな課題となっています。今回、最高峰のバーチャルプロダクション技術を持つ PXO のノウハウを日本で提供することは、コンテンツ表現の可能性を高める最高の機会だと信じています。

●Mahmoud Rahnama (Pixomondo, Chief Innovation Officer) のコメント

PXO がソニー PCL と Vook の協力のもと、日本で VAD 教育を提供することは、将来を志す学生にとっても、映像業界のプロフェッショナルにとっても、画期的な一歩です。我々のバーチャルプロダクションのノウハウは、より実践的な学習効果を革新的にもたらすものです。今回のパートナーシップは、ナレッジを共有していくと共に、未来を創造していきます。そこはテクノロジーとクリエイティビティのボーダーを変え続ける世界だと考えます。

Pixomondo とは

Pixomondo (PXO) は、プレミアム映画やエピソードコンテンツ向けに、業界をリードするバーチャルプロダクションとビジュアルエフェクトを提供しています。米国ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントの傘下である PXO は、20 を超える業界アワード受賞とノミネート実績を誇り、世界中のストーリーテラーや制作総指揮者たちにとって信頼できるパートナーです。2001 年以来、マーティン・スコセッシ監督のアカデミー賞受賞作『ヒューゴの不思議な発明』や HBO のエミー賞受賞作『ゲーム・オブ・スローンズ』から、Amazon の『ザ・ボーイズ』、HBO の『ハウス・オブ・ザ・ドラゴン』、Netflix の『ほの蒼き瞳』など、象徴的な作品の制作に携わってきました。

バーチャルプロダクションでは、制作からポストプロダクションに至るまで、クライアントのクリエイティブビジョンの実現をサポート。PXO は、インタラクティブ技術と独自のソフトウェア、ソリューションを駆使し、クリエイティブプロセスのすべての段階を通じて、映画制作者が想像した世界にバーチャルに没入することで、アイデアに命を吹き込みます。LED を活用し制作した PXO の最新作品には、『ハウス・オブ・ザ・ドラゴン』、『スター・トレック：ディスカバリー』、『スター・トレック：ストレンジ・ニュー・ワールド』、Netflix『アバター：伝説の少年アン』が含まれます。米国、英国、ドイツ、カナダに 7 つのスタジオを保有し、3 つの LED ステージを運営しています。

<https://www.pixomondo.com>

ソニー PCL とは

先端テクノロジーを駆使した多彩なソリューションにより、クリエイターの思いを具現化するクリエイティブカンパニー。体験型デジタルコンテンツ、8K/16K、VR、HDR などのハイスペック撮影技術、ポストプロダクション、空間企画デザインまで、多様なユーザー体験を開発している。2020 年より、バーチャルプロダクション技術の開発および国内での事業推進を開始。2022 年 2 月に、新しい映像表現を開発するクリエイティブ拠点「清澄白河 BASE」を開設。以来、バーチャルプロダクションのみならずリユメトリックキャプチャ技術など、先端テクノロジーをいち早く実際の映像制作で活用できる環境を提供している。<https://www.sonyplj.jp>

◆ブラックマジックデザイン：アンソロジーマovie 「WHAT DOESN' T FLOAT」、撮影と編集に BLACKMAGIC DESIGN 製品を使用

Blackmagic Designは、新作アンソロジーマovie「What Doesn' t Float (原題)」がBlackmagic Pocket Cinema Camera 4Kデジタルフィルムカメラで撮影され、ポストプロダクションの編集とカラーグレーディングにはDaVinci Resolve Studioが使用されたことを発表した。



監督のルカ・バルサー (Luca Balsar) 氏は、同カメラのコンパクトな設計と多様性によって、制作チームはニューヨーク・シティ中の様々な環境で簡単に撮影を行うことができたと評価している。

「What Doesn' t Float」は、途方に暮れるニューヨークerたちの7つの物語だ。このダークコメディの出演者は、ポーリーン・シャラメ (Pauline Chalamet)、ラリー・フェセンデン (Larry Fessenden)、シンディ・デ・ラ・クルーズ (Cindy De La Cruz)、ロジャー・ハワース (Roger Howarth) など。

2台のPocket Cinema Camera 4KでBlackmagic RAWで撮影したことで、カメラの多様性を活かし、あらゆる環境で簡単に作業できたとバルサー監督は話す。「ニューヨーク・シティの様々な場所で撮影しましたが、それらの多くが秋と冬の屋外で、寒い夜も多々ありました。フォート・ティルデンからロッカウェイ、ヘルズ・キッチン屋根の上、スタテンアイランドのポートヤードなど、あらゆる場所で撮影しました。」

「カメラが小さいので、非常に特殊な空間にも持ち込めました。携帯性が極めて高く、他の撮影場所へとすばやく効率的に移動できましたね」と彼は言う。「あるストーリーでは、カメラ



を小さな漁船で持ち出し、ロウワー・ニューヨーク湾の荒れた海域で撮影を行いました。小さくて携帯性が高いので非常に助かりました。オートバイやカヌーでの撮影を含め、様々な場所や環境で使用しましたが、Pocket Cinema Camera 4Kは極めて柔軟に対応してくれましたね。」

「『What Doesn' t Float』は、アンソロジーマovie形式とニューヨーク・シティに対する愛からインスピレーションを受けた作品です。私が子どもの頃から訪れていた場所の多くで撮影しました。それらの多くは、郊外の水辺の近く、孤独と寂しさを感じる場所でした。ニューヨークは歴史的には港町ですが、ほとんどの人が水に関わっていないという事実を、私は常に興味深く見ていました。Pocket Cinema Camera 4Kのおかげで、私たちはそれらの場所で簡単に撮影を行いました。大型で高価なカメラでは不可能だったと思います」とバルサー監督は説明する。

ポストプロダクションに関してバルサー監督は言う。「編集に作品のルックと雰囲気を作り上げることが重要でした。この作品に

とって光と質感は重要な要素なので、フラットなファイルやベシックなLUTで編集を行っては処理が台無しになってしまいます。DaVinci Resolveは非常に直感的に使用できるソフトウェアで、カラーページとエディットページを簡単に切り替えられるのは本当に便利でした。編集しながらルックを作り上げることができましたね。」

バルサー監督は、ポストプロダクションでDaVinci Resolve StudioとUltraStudio Monitor 3G再生デバイスを使用して主に編集とグレーディングを行ったが、FairlightオーディオページとFusionビジュアルエフェクト (VFX) ページも併用した。「オフライン編集を待つ間に、Fairlightページを使用して仮のミックスを作成し、サウンドデザインとスコアリングの処理を開始しました。同じプログラムの中にオーディオ専用ページがあることは非常に大きく、おかげでストーリーテリングに不可欠なサウンドに集中することができました」とバルサー監督。「また、この作品はほとんど実写ですが、特定の要素を塗りつぶさなくてはならないショットではFusionページが役立ちました。」



「あらゆるNLEソフトウェアに言えることですが、理想は、技術的な問題に手こずるのではなく、作品のクリエイティブな面に集中できることです。DaVinci Resolveを使用したことで、非常に自然な編集プロセスを体験できました。VFX、オーディオ、カラーに簡単に切り替えられるのは本当に特別です」と同氏は加える。「DaVinci Resolve Studioは極めてパワフルなプログラムで、他のソフトウェアを一切使用せずに全ての処理を完了できました。同期、編集、ミキシング、グレーディングのすべてを直感的かつ安定的に行えました。」

予算も制作方法も限られている中で、バルサー監督は実現可能な制作方法のひとつであったアンソロジーマovie形式に興味を持ったという。「ストーリーを1つ撮影することに休みをとって、その間に次のストーリーのファンドレイジングを行いました。編集しながらグレーディングも進めていたので、途中で誰かに見せるサンプルも、一般的なラフカットや予告編よりも洗練されたルックになっていました」と同氏。

「予算は非常に限られていましたが、これらのカメラの映像はそれを感じさせません。カメラ自体も低価格なので、2台購入して、複雑なシーケンスではマルチカム映像を撮影できました。」彼は最後にこう結んだ。「手作りの制作において、高品質の作品を作り上げる方法と性能をもたらしてくれたんです。多くの人に、この作品はどんなフィルムで撮影したのかと聞かれました。彼らは皆、これがデジタル撮影だと知って驚いていましたよ。この事実が、Pocket Cinema Camera 4Kの画質

とDaVinci Resolveのパワフルなグレーディング機能の素晴らしさを物語っていると思います。カメラのMFTセンサーのサイズは、16mmネガで撮影できるものに近く、ピンテージレンズとこのセンサーの組み合わせは、映像に素晴らしい質感を与え、16mmフィルムのような映像が得られます。」 www.blackmagicdesign.com/jp



◆ブラックマジックデザイン：ドキュメンタリー「Bad Axe」の撮影に Pocket Cinema Camera 4K を



使用

Blackmagic Design はこの日、数々の賞を受賞したドキュメンタリー「Bad Axe（原題）」の撮影に、Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K デジタルフィルムカメラが使用されたことを発表した。同カメラのポータブル設計と優れた画質により、デヴィッド・シーヴ（David Siev）監督は、コロナ禍で人種間の緊張が高まる中、アメリカの片田舎で暮らす仲睦まじい家族の親密な生活を撮影できた。

「Bad Axe」は、分断されたコミュニティからの反発、パンデミックによる経済的なストレス、世代間のトラウマなどに直面する中、ミシガン州の田舎でレストランを存続させ、アメリカン・ドリームを追い続けるシーヴ監督の家族を追っている。クリティクス・チョイス・アワードの作品賞、SXSW のドキュメンタリー長編部門の審査員大賞など、数々の映画祭で 20 以上の賞を受賞した同作は、最近 Hulu でプレミア配信された。



シーヴ監督は同作の撮影も手掛けたが、Pocket Cinema Camera 4K のポータブル設計のおかげでフレキシブルな撮影が可能だったという。

「『Bad Axe』はシネマベリテスタイルのドキュメンタリーなので、ラン&ガン撮影を行いました。被写体は私の家族で、コロナ禍の最中の撮影だったので、他の撮影スタッフはいませんでした。撮影日やスケジュールも特に決めず、機会がある時に撮影するという感じでした。何か興味深いことが起きたらカメラを構えるという感じだったので、常に手の届くところにカメラを置いていつでも撮影できるようにしていました。」「私の家族のアメリカン・ドリームのストーリーを共有したいとずっと考えていました。私の父はカンボジア難民です。1979年に、「キリング・フィールド」から逃れて無一文でアメリカにやってきました。」シーヴ監督は続ける。「最初にカメラを手にした時、私は、大量虐殺を生き延び、トラウマ、

喪失感、PTSD を克服するという父の人生をモチーフにした脚本を書いている最中でした。元々ドキュメンタリーを作ろうとは考えていなかったのですが、2020年の夏に、私がずっと共有したかったこのアメリカンドリームのストーリーは、現在のアメリカンド



リームというコンテキストで語られるべきだと思い始めました。」

「パンデミックだけでなく、人種間の緊張の高まりや政治的分裂など、アメリカンドリームがこれまでにない形で危機に見舞われていたため、緊急でこのプロジェクトに取り掛からなければならぬという気になったんです。Pocket Cinema Camera 4K といったツールが手元にあったので、このような普遍的問題を、パーソナルかつシネマライクなレンズを通して観客に見てもらえるような方法で撮影することができました。」

「Bad Axe」は、Blackmagic RAW で撮影され、カラーグレーディングとコンフォームには、DaVinci Resolve Studio が使用された。「12-bit RAW で撮影できることは、まさにゲームチェンジャーですね。特に本作のようなラン&ガンのドキュメンタリー撮影では、照明のコントロールができない状況でイメージを調整できる柔軟性がようになってくるので、特に重宝しました。また、デュアルネイティブ ISO や、即断で撮影する場合に素早く使用できるメニューレイアウトも大きな利点でした。全てのカメラのメニューが Blackmagic Design カメラのように直感的であればよいのと思います。」「手軽にカメラを構えて家族の親密な時間を撮影したというアプローチにより、「Bad Axe」は、いくつかの意味において、ホームムービーのような雰囲気になっています。しかし、一般的なホームムービーと異なるのは、フレーミング、構図、ストーリーテリング、全体的な画質など、映画制作に必要な技術であることは明らかです。Blackmagic Design は、5 万ドルや 6 万ドルの価格帯のカメラでなくても、美しいシネマライクな映像を撮影できるという点で、インディーズ映画制作を根本的に変えたと言えますね。」シーヴ氏は最後こう結んだ。



www.blackmagicdesign.com/jp

◆テレビ北海道・テレビ東京・テレビせとうち：TX のマスター室から TVh と TSC の両マスター設備をリモートで統合監視する実証実験を行うと発表した。

テレビ北海道 (TVh) とテレビ東京 (TX)、テレビせとうち (TSC) の 3 社は、TVh が開発したマスター設備のリモート監視システム「バーチャルマスターオペレーター」(VMO) を使い、TX のマスター室から TVh と TSC の両マスター設備をリモートで統合監視する実証実験を行う。期間は 3 月 11 日から 22 日の 12 日間。民放キー局とローカル局が共同で、マスターの統合監視実験を行うのは初。実験を通じ、TVh と TSC で監視業務をどれだけ省力・効率化できるのかを検証する。

マスター統合監視の実証実験 (概要)

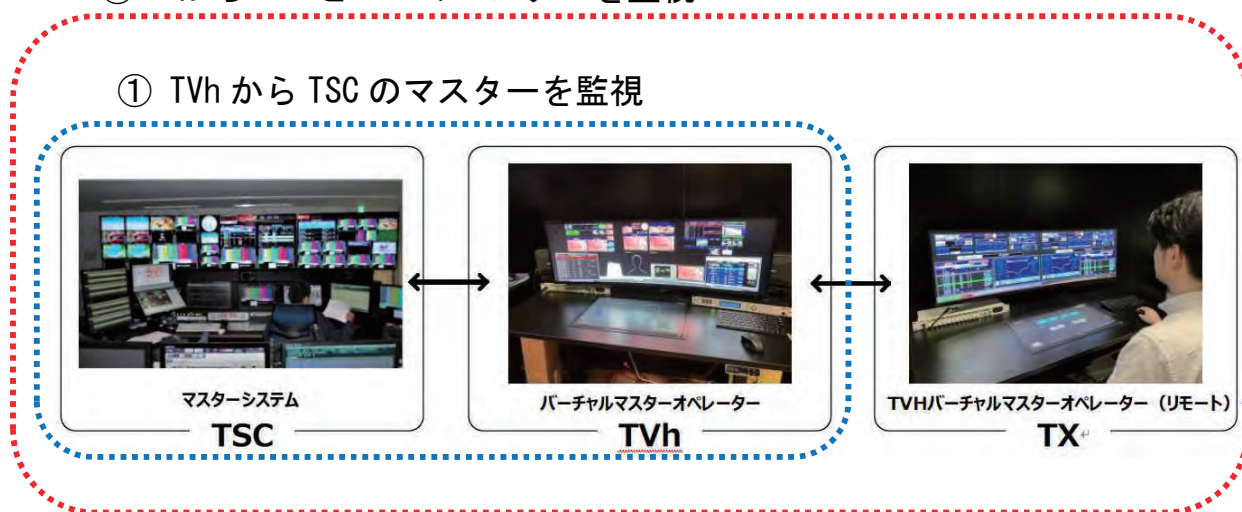
① VMO を TVh に設置して TSC と TVh のマスター室を CG で再現。TVh にあるパソコン上に表示し、TVh 側で両マスターをリモート監視する。

② 上記で再現した TSC と TVh のマスター室の画面を、VMO を活用して TX のパソコン上に再現し、TX 側で両社マスターを監視する。

※今回の統合監視実験の制御項目については、放送本線に影響を及ぼさない監視系が対象です。放送データの変更、放送素材の変更、電波の発射・停止などの制御は含みません。

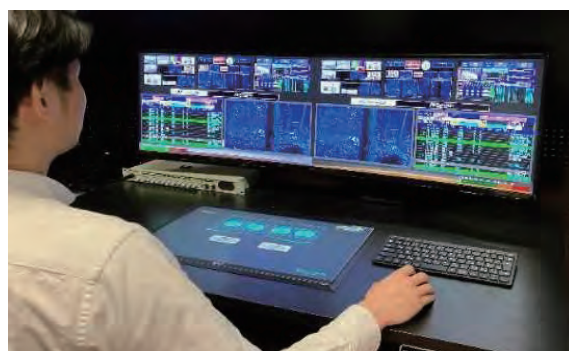
②TX から TSC と TVh のマスターを監視

① TVh から TSC のマスターを監視



▼バーチャルマスターオペレーター：TVh が開発し、マスター業務をリモート運用できるシステム (写真下)。パソコン画面にマスター室を忠実に再現し、実際のマスター室にいるのと同様にリモートで監視・制御ができます。既設のマスター設備を改修せずに低コストかつ迅速に導入でき、監視制御サーバーを設置することで複数拠点の同時監視も可能です。

▼マスター室(主調整室)：番組・CM の切り替えや送出・調整・監視などを行います。放送はすべてマスター経由で電波として送出されるため「放送局の心臓部」ともいわれます。



「バーチャルマスターオペレーター」は 2023 年日本民間放送連盟賞の技術部門で最優秀を受賞した。

(<https://www.tv-hokkaido.co.jp/special/virtualmaster/>)

問い合わせ先 株式会社テレビ北海道 技術・DX 推進局 高橋康二

札幌市中央区大通東 6 丁目 12 番地 4 Tel : 011-232-1122 Mail : kohji@tv-hokkaido.co.jp

◆ビジュアルプロセッシングジャパン：ax 社と協業し、VPJ が提供するデジタルアセット管理システム「CIERTO」に高度なAI 技術を搭載した新バージョンを発表した。

東京ビックサイト東ホールにて、開催された DX - デジタルトランスフォーメーション- EXPO / Japan Web3 Week 2024 春 東京 / ビジネスイノベーション Japan 2024 春に出展し



た(株)ビジュアル・プロセッシング・ジャパン（本社：東京渋谷区代表取締役社長 三村 博明、以下 VPJ）は、最先端の AI 技術を提供する ax 社と協業し、デジタルアセット管理「CIERTO」の最新バージョンにおいて AI 機能の強化を実現したことを発表。

同社は、最先端の AI SDK を開発する ax 株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長 寺田健彦、以下 ax 社）と協業し、VPJ が提供するデジタルアセット管理（DAM）システム「CIERTO」に高度な AI 技術を搭載した新バージョンをリリースしたことを発表した。

デジタルアセット管理システム「CIERTO（シエルト）」は、企業の事業活動（広報・宣伝・販促・営業活動）における媒体・コンテンツ制作に関わるあらゆる情報をクラウドやライセンスベースで一元管理するシステムであり、コンテンツ制作に関わる各関係者は、CIERTO を中核にオンラインで制作工程を進行することにより、媒体制作における生産性向上やリモートワークが実現する。CIERTO は商品に関わるマスタ情報を一元管理し、EC サイト、Web-CMS への情報配信も支援する。統一された情報を多メディアに展開することでのブランド管理やチャンネル配信のリードタイム短縮を実現し、企業の販促活動をサポートする。

新たにリリースされた「CIERTO」には、メタデータの自動入力や類似画像検索など最新の AI 機能が搭載されており、これまで以上に直感的で効率的なコンテンツ管理運用が可能になりました。VPJ と ax 社では今後も継続的に AI 機能の強化を計画しており、OCR 機能や音声認識機能など利用者にとって最適なデジタルエクスペリエンスを提供する予定である。

なお、CIERTO は日本国内における実績と先進性を評価されて総務省が支援する「ASPIEC クラウドアワード 2019」において総合グランプリを受賞しています。2022 年には「APAC CIO Outlook」において「2022DAM ソリューションプロバイダ TOP10」に出展されている。



<https://www.vpj.co.jp> ▶

お詫びと訂正

弊社 2 月号 Information and Topics 31 ページ掲載記事の中で下記製品の型名及び価格、メールアドレスに間違いがありました。この事により株式会社朋栄様及び関係者様に多大なご迷惑をおかけいたしました。深くお詫びして訂正いたします。

◆朋栄：キャラクタージェネレーター（送出機）VWS-1100 シリーズを出荷開始

HD 送出 2 系統および 1 系統モデルを設定。動画オプションで AVC Intra MXF 動画送出に対応



株式会社朋栄（代表取締役社長：清原克明、本社：東京都渋谷区）は、1 月よりキャラクタージェネレーター VWS-1100 の HD 送出 2 モデルを出荷開始いたしました。今回の 2 モデルは、2 系統送出の VWS-1100 と 1 系統送出の VWS-1100-C1 となります。

型名：VWS-1100

発売中（2024 年 1 月～）希望小売価格：540 万円（税別）～

備考：※ HD 2 系統送出モデル

型名：VWS-1100-C1

発売中（2024 年 1 月～）希望小売価格：360 万円（税別）～

備考：※ HD 1 系統送出モデル

型名：VWS-11MOV MXF-SO

発売中 希望小売価格：25 万円（税別）

備考：動画オプション

VWS-1100 シリーズは、放送局内で使用されるサーバー/クライアント型キャラクタージェネレーターの VWS システムと連携し、スポーツコーダー、L 字・速報、選挙システムの送出用にも使用される、3RU サイズのテロップ送出機です。VWS システムでテロップの作画を行ったのち、その作画データを用いて VWS-1100 シリーズから HD1080/59.94i で送出する仕組みです。

VWS-1100 シリーズは、システム用 SSD を RAID1 ミラーリングで搭載し、電源二重化により安定運用を可能にしています。

システム用 SSD とは別に、データ用の SSD を最大 4 台実装可能です。Video/Key 処理を行うためのマルチレイヤーミキサーを 2 系統搭載しており、動画像へのスーパーインポーズや 3D テロップ合成をした映像を送出可能です。

VWS-1100 では PGM V/K、PREV V/K、V/K の静止画キャプチャーを各 2 系統、VWS-1100-C1 では PGM V/K、PREV V/K、V/K の静止画キャプチャーを各 1 系統の送出に対応しています。さらに、動画オプション VWS-11MOV MXF-SO を追加することにより、VWS-1100 で 2 系統、VWS-1100-C1 で 1 系統の AVC Intra の MXF ファイルの動画送出に対応可能。AVC Intra 100 コーデックの動画にテロップを載せて HD 送出することも可能になります。

【製品に関する問い合わせ】株式会社朋栄 国内営業本部

TEL：03-3446-3121 FAX：03-3446-4451

e-mail：ad@for-a.co.jp