

2022年度 映文連 技術セミナー (Zoom ウェビナー)



【講師】
ソニーPCL株式会社
クリエイティブ部門
ビジュアルソリューションビジネス部
統括部長
小林大輔氏



【講師】
NHK
放送技術局
制作技術センター
制作推進部 CG/VFX エキスパート
伊藤崇仁氏

バーチャルプロダクションと リアルタイムCGの最前線

日時：2022年12月8日（木曜日）16:00～18:00
Zoomウェビナーにて開催

定員：200名（申込み先着順、満員になり次第締め切ります）

申込方法：別紙申込書に必要事項を記入の上、**12月5日（月）**までにメールまたはFAXしてください。

申込先：〒103-0016 東京都中央区日本橋小網町17-18 藤和日本橋小網町ビル7階

（公社）映像文化製作者連盟（TEL:03-3662-0236/FAX:03-3662-0238/info@eibunren.or.jp）

受講料：会員3,000円、一般3,500円（1名・税込）

主催：公益社団法人 映像文化製作者連盟

2022年度 映文連 技術セミナー
(Zoom ウェビナー)

バーチャルプロダクションと リアルタイムCGの最前線

近年のLEDの高性能化とCGのリアルタイムレンダリング技術、これにコロナ禍という特殊環境が加わり、バーチャルプロダクションは急速に進化してきました。今回は特にLEDを背景に用いたバーチャルプロダクションとそれを構成する技術要素、加えて重要なファクターの一つであるリアルタイムCGの現状について、制作事例等を含めてお話させていただきます。今後の皆様のコンテンツ制作の参考になれば幸いです。

技術委員会 委員長 新村 秀樹

I. バーチャルプロダクションを構成する技術と制作事例

講師：小林 大輔（こばやしだいすけ）氏

ソニーPCL株式会社 クリエイティブ部門 ビジュアルソリューションビジネス部 統括部長

■プロフィール■

インハウスR&D部の統括部長を経て、2020年より日本国内におけるバーチャルプロダクションを含むコンテンツ制作事業を統括

■講義内容■

常設のバーチャルプロダクションスタジオを備える「清澄白河BASE」でのLEDウォール＋In-CameraVFXを使用したバーチャルプロダクションの技術、制作ワークフローの変化などを制作事例を交えて紹介。さらにxRコンテンツへの応用や今後のVPの可能性にも言及します。

II. リアルタイムCG最前線～技術とデザインの融合～

講師：伊藤 崇仁（いとう たかひと）氏

NHK 放送技術局 制作技術センター 制作推進部 CG/VFX エキスパート

■プロフィール■

2007年 NHK 入局。2016～2017 MIT メディアラボ客員研究員としてVR を研究。東京 2020大会において国立競技場スタジオのAR システム・コンテンツ開発を担当

■講義内容■

ライブ（生放送）におけるCGについて、最新の番組事例を紹介。ゲームエンジンを利用した多彩なバーチャルプロダクションの裏側を公開する。リアルタイムで描くCGが高品質になりCGと実写が融合していく世界。その表現を支えているのは、技術とデザインの高度なコラボレーションにある。

III. Q&Aコーナー

※受付後、追って事務局よりメールにてオンライン参加方法をお知らせいたします。

※受講できる環境をご自身で整えてくださいますようお願いいたします。

※Zoom を初めて利用される方は、下記URL から事前にダウンロードをお願いいたします。

<https://zoom.us/download> 詳細はZoom サイトにてご確認ください。

主催：公益社団法人 映像文化製作者連盟