



メタバースプロダクション "Metaverse Production" とは、 東北新社・電通クリエーティブ X・ヒビノ・電通クリエーティブキューブ による 4 社共同プロジェクトとして 2021 年 12 月に発足しました。





PX Service 開発提供

温室効果ガス削減

プロセス効率化

大型 LED 使用の バーチャルプロダクションの普及浸透

インフラ配備

CG/実写アセット開発

温室効果ガス排出量算出カリキューレーターの制作

映像制作における『温室効果ガス削減』・『プロセス効率化』を目指し、
PX(プロダクション・トランスフォーメーション)サービスを開発 / 提供。
その一つとして高精細大型 LED を使用したバーチャルプロダクションを推進。
上記を未来視点で推し進め、映像制作領域から『メタバース市場』への参入を模索しています。

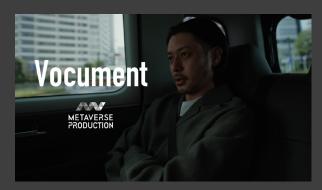


大型 LED を使用したバーチャル プロダクションとは?

3DCG空間/既存の風景映像/別場所にて撮影された背景素材などの素材を予め用意し、高精細大型 LED ディスプレイに投影し、被写体(人物)を LED ディスプレイ前に立たせて撮影することで、実際にその場所で撮影されたものと遜色ない撮影が可能になるシステム。

背景が 3DCG の空間の場合、センサーを用いた In-Camera VFX 技術を

主な事例



Vocument #1 『今、映画監督オダギリジョーが立つ場所。』



Metaverse Production デモ映像



YSF 鶴見スタジオのトリビュートフィルム 「SONG for YSF」

スタジオのご案内 - studio PX SEIJO -



住所

東京都世田谷区成城 1-4-1 東宝スタジオ内 No.11 ステージ

スタジオ仕様

面積:194坪/640平米(29.3m×21.8m)

高さ:9.2m(キャットウォーク下)

電気容量:400Kw まで対応

LED ディスプレイ・システム

背景エリア / 超高精細 1.56mm ピッチ ROE Visual「Ruby 1.5F」 全幅 12m× 高さ 4.5m、W7,680×H2,880pixel

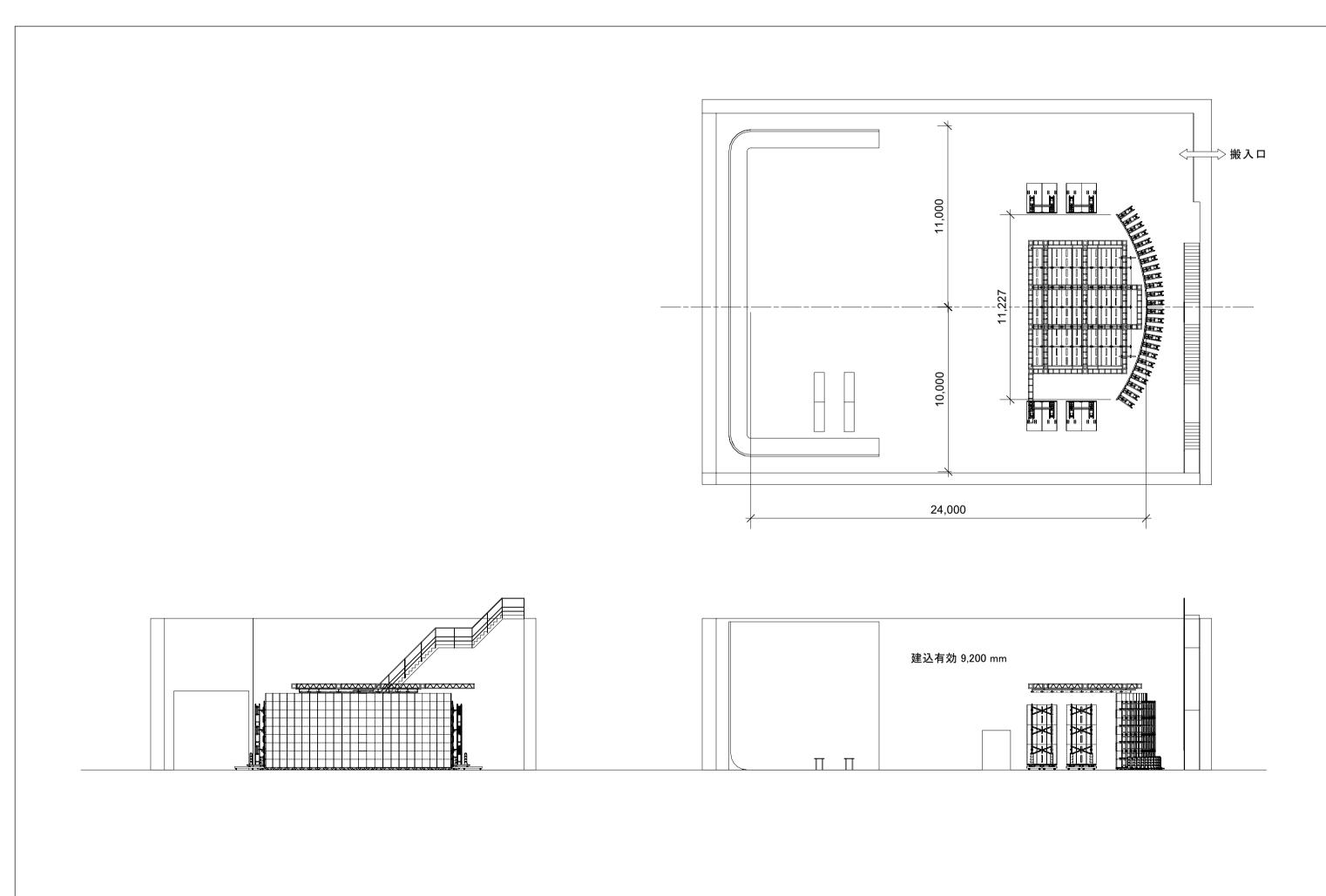
環境光用ディスプレイ(天井)/ 高輝度 5.77mm ピッチ ROE Visual「Carbon5」 幅 7.2m× 奥行 6m

環境光用ディスプレイ(側面)/ 高輝度 5.77mm ピッチ ROE Visual「Carbon5」幅 1.8m× 高さ 3.6m×4 式 (移動可能)

4K LED プロセッサー / Brompton 「Tessera SX40」

In-Camera VFX システム

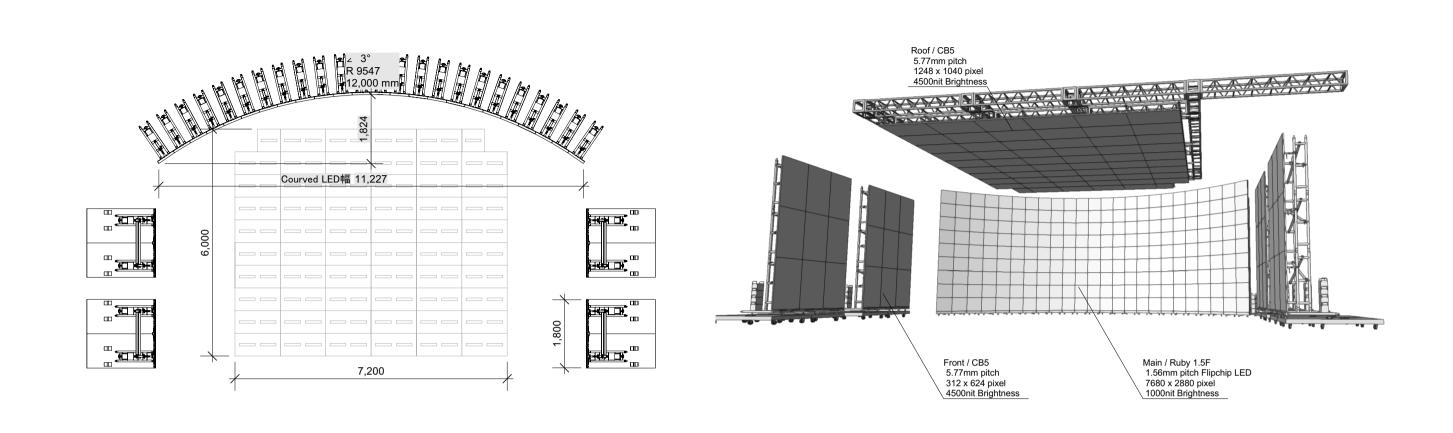
メディアサーバー / disguise「vx4」 レンダリング専用サーバー / disguise「rx II」 (Cluster Rendering 対応可能) カメラトラッキング・システム / stYpe「RedSpy」

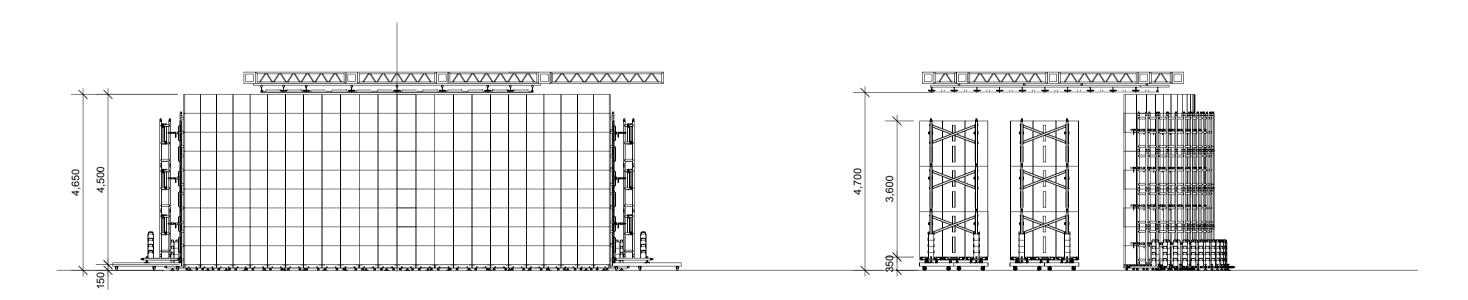


METAVERSE PRODUCTION

Project : Drawing:

studio PX SEIJO
studio layout





studio PX SEIJO
Vertual Production Screen "Ruby 1.5F"

Date : '22/09/019		Scale : 1:100 / A3
, 00, 0.0		
Drawn :	File Name :	Sheet :
miura	studio_PX_SEIJO_RB1.5F.vwx	
	'22/09/019 Drawn :	'22/09/019 Drawn : File Name :

スタジオのご案内 - studio PX HIBINO -



住所

東京都港区海岸 2-7-70 ヒビノ日の出ビル 3F

スタジオ仕様

面積:55.66 坪/184 平米(18.8m×9.8m)

有効高:約5m

LED ディスプレイ・システム

背景エリア / 超高精細 1.56mm ピッチ ROE Visual「Ruby 1.5F」 全幅 9m× 高さ 4.5m、W5,760×H2,880pixel

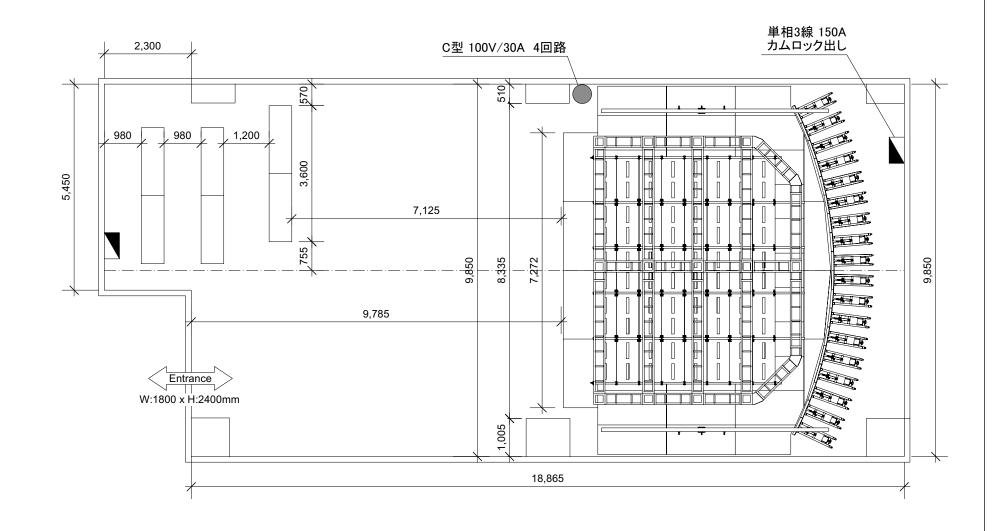
環境光用ディスプレイ(天井)/ 高輝度 5.77mm ピッチ ROE Visual「Carbon5」 幅 6m× 奥行 4.8m

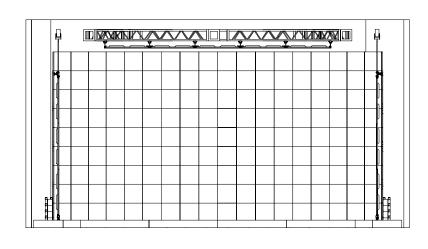
環境光用ディスプレイ(側面)/ 高輝度 5.77mm ピッチ ROE Visual「Carbon5」幅 1.8m× 高さ 3.6m×2 式 (移動可能)

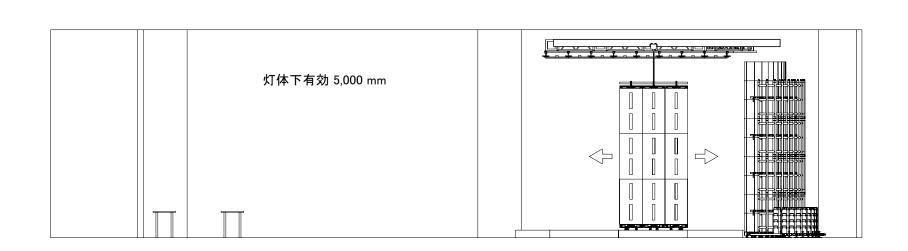
4K LED プロセッサー / Brompton [Tessera SX40]

In-Camera VFX システム

メディアサーバー / disguise「vx4」 レンダリング専用サーバー / disguise「rx II」 (Cluster Rendering 対応可能) カメラトラッキング・システム / stYpe「RedSpy」

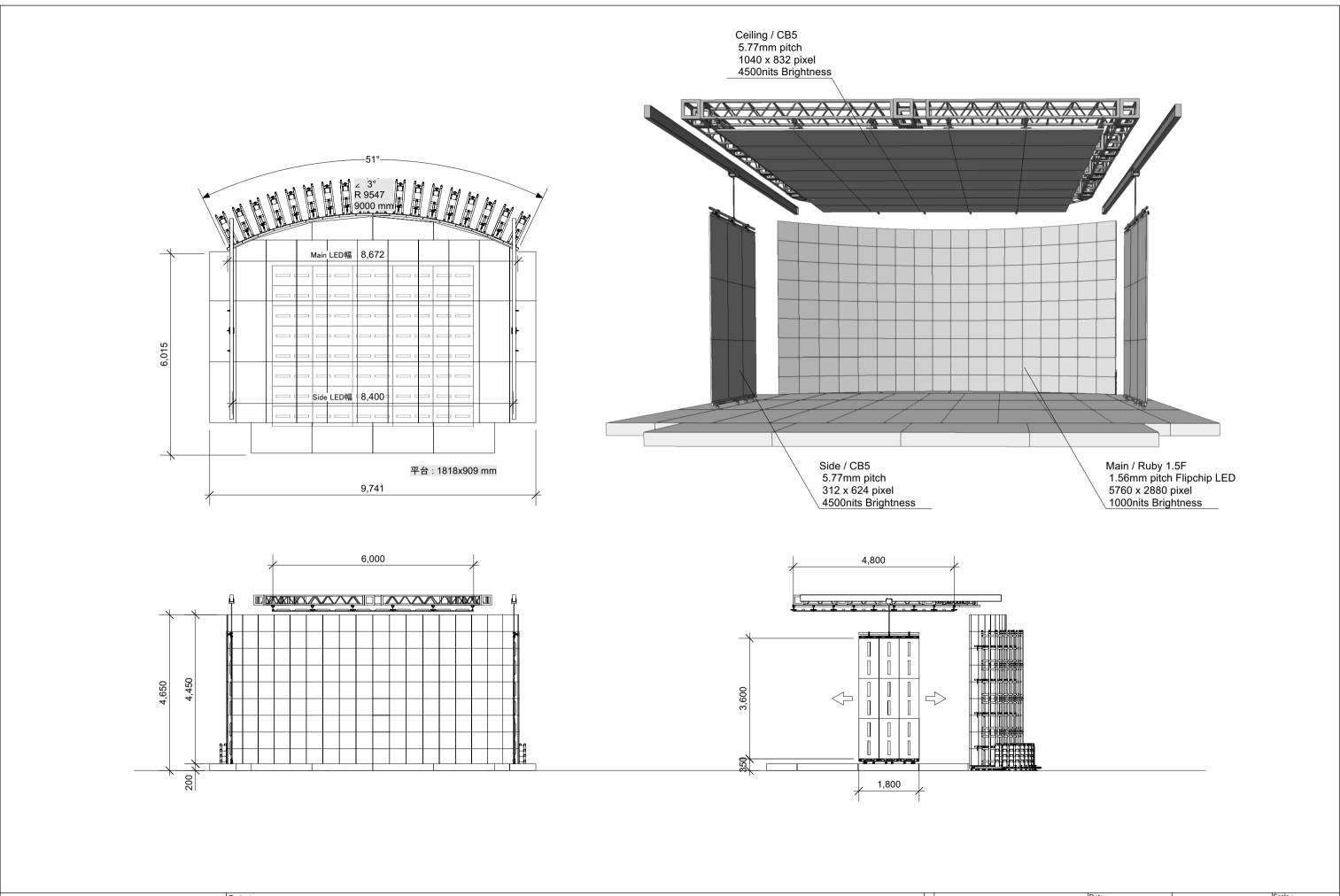






METAVERSE PRODUCTION Project :
Drawing:

studio PX HIBINO
studio layout



METAVERSE PRODUCTION

studio PX HIBINO

Vertual Production Screen "Ruby 1.5F"

'22/06/13 1:100 / A3 '22/12/02: 天井LEDサイズ変更 miura '22/06/13:画面構成変更

3DCG アセットラインナップ / Virtual House Studio (VHS)

※原則アセット権利元での案件に合わせたカスタマイズ利用が可能

−Virtual House Studio A-











-Virtual House Studio B / Day & Night



















−Virtual House Studio C











3DCG アセットラインナップ / Vocument Series

※原則アセット権利元での案件に合わせたカスタマイズ利用が可能

Classroom



Route66







- Izakaya











-Ryokan-









- Shosai





-Yokohama-











3DCG アセットの前提

MVPで展開している CG アセットはバーチャルプロダクションで使用されており、StudioPX のサービスで問題なく使用できることが確認されています。

原則、CGアセットの開発を担当したCG制作会社によるカスタマイズが可能です。

CGのカスタマイズには別途費用と時間がかかります。

内容により、改めて Studio PX で事前のテストが必要となります。
*(大型 LED ディスプレイでの動作確認など)

詳しくは、問い合わせ窓口までお問い合わせください。

実写アセットラインナップ

2D+360°素材

TAXI DAY (A)

TAXI DAY (B)



TAXI NIGHT 01 (B)

TAXI NIGHT 02 (A)

TAXI NIGHT 02 (B)













TAXI NIGHT 03 (A)

TAXI NIGHT 03 (B)

TRAIN 01 (A)

TRAIN 01 (B)

TRAIN 02 (A)

TRAIN 02 (B)













SHOTENGAI 01



SHOTENGAI 02

SHOTENGAI 03







UNDERPASS 02



UNDERPASS 03



SCHOOL 01



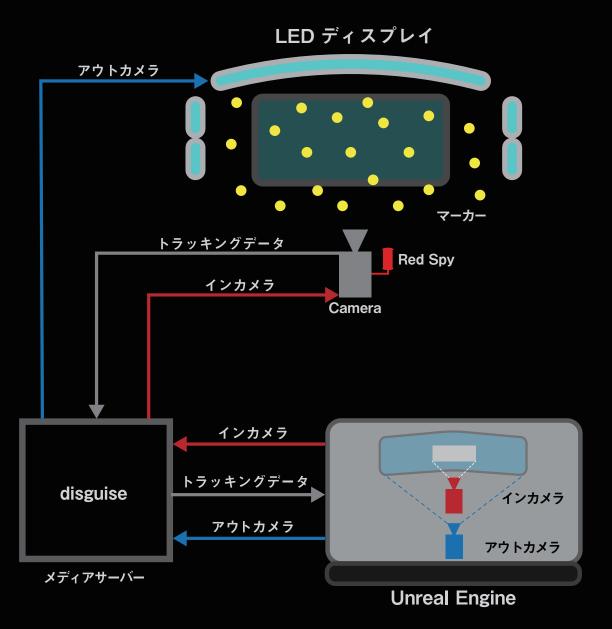
SCHOOL 02



ATAMI GINZA

360°素材

撮影時のスタッフ体制



カメラ前

キャスト・監督・制作部・撮影部・照明部・美術部・録音部

中継

CG: VP VFX スーパーバイザー

CG アセットの作成範囲など中身を理解し、 カメラ前のスタッフと円滑にコミュニケーションを取り、 調整が必要な際などは的確に UE アーティストへ指示を出す。

LED: In-Camera VFX ディレクター

背面 LED・環境光 LED(天面部・側面部)に対しての調整が必要な際に、 オペレーターに指示を出す。

バックヤード

CG: UE アーティスト

背景アセットの制作者であり、現場で調整が必要な際に作業する。

LED: disguise / LED オペレーター

LEDへの送出の全てを司る。背景送出担当・LED 自体の調整の担当がいる。

DIT / カラリスト

DIT は、In-Camera VFX の技術を理解があると色味などの調整に対して、CG・LED チームとのコミュニケーションがより円滑に進む。

カラリストは必須ではないが、実写背景の際には現場でのカラコレなどの 対応が出来るため、場合によっては現場に呼ぶことが望ましい。

大型LEDを用いたワークフロー【CG背景の場合】

【オリジナル CG 制作 (約 10 週想定) の場合】-

介面

プレゼントトト企画決定

スタッフ編成 VP経験のあるスタッフをアサインすると効果的

演出コンテ発注▶⋈▶▶□演出コンテ決定

美術発注

Sketch Up 等を使用することで CG 作成時に活用できます。

美術プラン①

メインスタッフ打ち合わせ

CG 発注 モデリング

CG チェック①

オールスタッフ打ち合わせ バーチャルアングルハンティング

美術プラン②

※配置図面共有(平台等)

※デジタルダブル確定

CG チェック②

バーチャルアングルチェック or LED 映写テスト

CG 最終調整

美術建て込み / LED 映写テスト 前日ライティング&アングルチェック

撮影(VPスタジオ)

グレーディング オフライン編集 試写 オンライン編集 / MA 初号試写 納品

【CG アセットからのカスタマイズ(約8週想定)の場合】

企画 企画段階から、VP 経験のあるスタッフを参加させると効果的 プレゼン ▶▶▶▶▶ 企画 決 定 スタッフ 編 成

CGアセットシナハン

演出コンテ発注▶◎▶▶◎演出コンテ決定

美術発注

Sketch Up 等を使用することで CG 作成時に活用できます。

美術プラン①

CG 発注 _{モデリング}

CG チェック(1)

オールスタッフ打ち合わせ バーチャルアングルハンティング

美術プラン②

※配置図面共有(平台等)

※デジタルダブル確定

CG チェック②

バーチャルアングルチェック or LED 映写テスト

CG 最終調整

美術建て込み / LED 映写テスト 前日ライティング&アングルチェック

撮影(VPスタジオ)

グレーディング オフライン編集 試写 オンライン編集 / MA 初号試写 納品

大型LEDを用いたワークフロー【実写背景の場合】

【事前に背景素材を撮影(約9週想定)の場合】

企画 プレゼン ▶▶▶▶▶ 企画決定 スタッフ編成

演出コンテ発注▶⋈▶▶□演出コンテ決定

ロケ地発生 ロケ地リサーチ / プレロケハン

ロケ地確定

スタッフロケハン

美術発注

ロケ準備

ロケ(背景撮影)

グレーディング

背景素材データ確認

美術プラン

オールスタッフ打ち合わせ バーチャルアングルチェック or LED 映写テスト

撮影準備

美術建で込み / LED 映写テスト 前日ライティング&アングルチェック

撮影(VP スタジオ)

グレーディング オフライン編集 試写 オンライン編集 / MA 初号試写 納品

【既存の実写アセットを使用(約6週想定)の場合】

企画 プレゼン >>>>> 企画決定 スタッフ編成

実写ロケーションアセットセレクト

演出コンテ発注▶⋈▶▶ 図演出コンテ決定

美術発注

アセットグレーディング

背景素材データ確認

美術プラン

オールスタッフ打ち合わせ バーチャルアングルチェック or LED 映写テスト

撮影準備

美術建て込み / LED 映写テスト 前日ライティング&アングルチェック

撮影(VPスタジオ)

グレーディング Premiere 編集 / MA 初号試写 納品

問い合わせ先

スケジュールや料金などは下記までお問合せください。

studio PX SEIJO

株式会社 東北新社 Production 3 BLUE

担当:金子 涼平 E-mail:mvp@tfc.co.jp

studio PX HIBINO

ヒビノ株式会社 ヒビノビジュアル Div.

Hibino VFX Studio

担当:東田 / 菊地 E-mail:VFXstudio@hibino.co.jp

メリット / 留意点

>> バーチャルプロダクションにおけるメリット

- ・撮影現場にて、完成形のイメージ共有が容易に出来る。
- ・撮影後のポストプロダクションフローの簡略化。
- ・天候 / 時間 / 場所 を問わない撮影手法である。
- ・瞬間的に背景アセットの切り替えが可能なため、撮影時間の短縮にもつながる。
 - ex:出演者などの撮影時間が限られている

多くのバリエーションが必要なコンテンツ (動画 /GR、人物撮り / ブツ撮り、どちらでも有効)

- ・一度制作使用した背景アセットを繰り返し使用可能。
 - ex:レギュラー案件で、毎回似たイメージの背景セットを作っている
- ・温室効果ガス排出量を抑えた、環境を考慮した制作スタイルである。

得意先が「SDGs」「温室効果ガス削減対策」に積極的に取り組んでいる場合に有効

>> バーチャルプロダクションにおける留意点

- 早いカメラワークへの対応。
- ・床面が抜けているアングル(床面に LED 増設 or リアル美術設置で解決可能)
- ・LED の仕様として HS 撮影には 100fps までの対応となる。
- ・事前にオフィス / 会議室にて PC 画面でチェックした背景素材の実際の LED での投影テストの必要がある。