

バーチャルプロダクションを中心としたソニーPCLの取組み

ソニーPCL株式会社
代表取締役 執行役員社長 中村英明

A group of people are gathered around a screen, looking intently. In the foreground, a man with dark hair and glasses is pointing at the screen with his right index finger. Behind him, a woman with long dark hair wearing a black and white striped shirt is also looking at the screen. In the background, another person wearing a white face mask is partially visible. The scene appears to be a collaborative work environment or a meeting.

Behind The Scenes of "RETAKE"

<https://www.youtube.com/watch?v=W1hT6rJsQ3M>

ショートフィルム「リテイク」での 海外VFX企業 PIXOMONDOとの連携

背景制作



本番撮影



プリビズ制作/調整



バーチャルプロダクションの普及を目的とした ソニーPCLの取り組み

連携を深めていくためのイベント開催



年に数回、業界関係者を集め、ワークショップを中心とした情報交換の場を提供。
さらに昨年は、エピックゲームズと連携し、実際に作品制作に取り組むさまざまなプロデューサーや監督、技術者など国内外から幅広く登壇者を集めたイベントも実施した。

教育プログラムの提供



ピクソモンドが独自開発したバーチャルプロダクション人材の教育プログラムを、オンラインで日本展開している。

同プログラムは、北米を中心に複数の国へ提供が始まっている。

バーチャルプロダクション 活用のメリット

- 技術的メリット
- ①その場にいる全員に、イメージをリアルタイムで共有できる
 - ②天候や時間に左右されないなど 制作効率を向上させる
- 例：子役のナイトシーン撮影、移動時間の短縮、夕焼けを1日中撮影ができる(天気予備不要)

- 新たなメリット
- ①新たなワークフローを検討するきっかけになる
 - ②人材交流を生み出したり、新しい技術の導入を検討にもつながる

日本国内における バーチャルプロダクション技術普及に向けた 現状の課題

①VP技術を気軽に制作で使うには
「環境」と「人材」が不足している

②映像業界の中で、
VP技術の経験者“ユーザー”が少ない

③従来とワークフローが一部変わる

1. LEDのある撮影環境を拡充していく
・常設スタジオはもとより、レンタル環境の提供も検討
2. バーチャルプロダクション人材不足の解消を目指す
3. 制作ワークフローの積極的な共有