

2010年2月【最新スタジオ見学・3D映像制作技術者との交流】(JDSF 会員限定)

技術交流WG報告(今回はJDSF 会員限定のイベントでしたが、概要を報告致します。)

2/12(金)株式会社キュー・テック(<http://www.qtec.ne.jp/>)にて、JDSF 技術交流WG主催JAVCOM様(<http://www.javcom.gr.jp/>)ご協力のもとに、【最新スタジオ見学・3D映像制作技術者との交流】のタイトルにて、3D試写室の定員の関係で参加人数をJDSF 会員20名に限定し、見学会・勉強会を開催しました。

今回のイベントコーディネーターでJAVCOM 技術研究委員会員のキュー・テック 達富様・坂本様による本日のスケジュールの確認と、JAVCOM 技術研究委員会大竹委員長よりJDSF との交流の意義についてご挨拶を頂きました。

本社ビル内の3D映像試写室にて円偏光フィルターによるREAL-D方式のメガネをかけ、最新3D映画の映像を見て、従来の飛び出すだけの3Dとは異なる新しい世界を実感しました。続いて、速い動きを3Dは得意ではないという概念を打ち破る、3D-CGアニメーションのテスト映像を見て、想像を超えるスピード感と、画像のリアルさに圧倒されました。「アルピン号の深海探検」「劇場版・遊戯王」等2D-3D変換技術による劇場作品のトレーラーも上映され、日本の3D作品制作事例として、とても興味深く感じました。

4種類の3D映像方式の違い・特長・マーケット状況や試写ルームの映像機器の構成・設備費用、DCPのJPEG2000方式のデータ量、映像配信方法などについてJDSF 会員からの質問に対し、キュー・テック 技術担当者より丁寧な回答があり、参加者全員が今後の3Dの更なる発展に思いをめぐらせました。

約20室のスタジオでは、テレシネからリニア編集・ノンリニア編集への流れをよく理解することができました。またサーバールームで使用されているストレージ機器の選定理由など、各部屋で技術担当者との数多くの質疑を行い参加者の疑問がその場で解決され何よりでした。

その後で場所を徒歩5分のオーサリングセンターに移動し、DVDやBDのオーサリングの現場を見学して実際の編集方法の説明を聞き、映像編集の流れが非常によく理解できました。最後に会議室にてトータルの質疑を行い、キュー・テック 様が3Dコンテンツの制作に先進的に取り組んでいることがよくわかり、予定の3時間を10分ほどオーバーしましたが無事終了いたしました。

今回の見学会・勉強会は、普段は立ち入ることが出来ない試写室・スタジオ・オーサリングの現場を見ることが出来、それぞれの場所で技術担当者がJDSF 会員からの活発な質問に丁寧に

ご回答頂けたことに感謝します。

最後になりましたが、今回の場を設定して下さいました、JAVCOM様、キュー・テック様に感謝します。

ありがとうございました。

尚、次回の技術交流WGの勉強会は、今回の反響を確認し企画します。

ご意見・ご要望はJDSF事務局 info4@jdsf.gr.jp にご連絡下さい。

宜しくお願いします。

2010年2月15日

技術交流WG 部会長 岡本 隆行