VIRTUAL PRODUCTION STUDIO

KADOKAWA
角川大映スタジオ
KADOKAWA DAIEI STUDIO CO.,LTD.

- Digital Catalog -

Concept

調布（Chofu）の地で育ち、調布の地とともに映画・映像の歴史を作ってきた角川大映スタジオ。

2024年 4月、No.Cスタジオは
無限の可能性を創造する（Creative）ためのスタジオ『シー・インフィニティ』に生まれ変わります。

最先端のテクノロジーを用いたバーチャル空間と角川大映スタジオが誇る歴史ある美術製作技術を融合し、
リアルとバーチャルをコネクト（Connect）したボーダーレスを実現します。
唯一無二のハイクオリティな空間をご提供します。

バーチャルプロダクションを用いた撮影で重要なセクションのひとつである、
Virtual Art Department（VAD）による
プリビズなどのテック分野でのサービスも開始します。

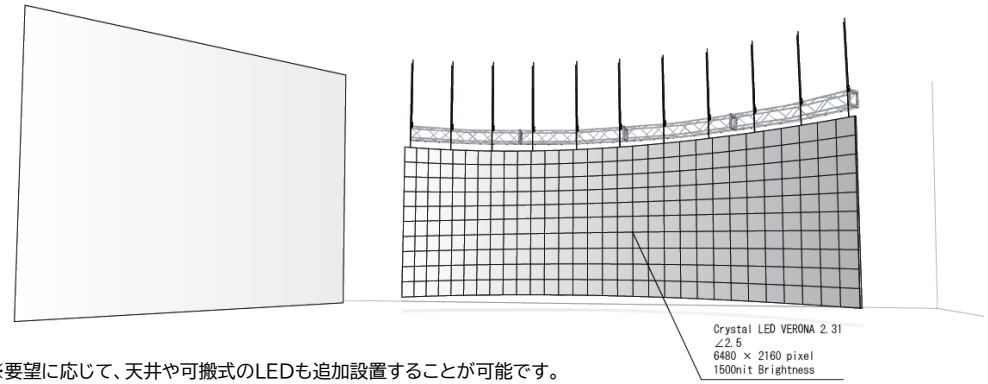
Studio Spec

＜スタジオ＞

面　　積	550㎡(167坪) W:20.0m × D:27.5m × H:8.0m
電 気 容 量	180kw(100V/200V併用)

＜LEDディスプレイシステム＞

L E D パ ネ ル	Sony製Crystal LED VERONA キャビネット数300 (W15.0m × H5.0m)
解　像　度	W6,480 × H2,160 pixel
設　　置	ROUND2.5° 吊り下げ昇降式(可動域 約2,200mm)
送 出 シ ス テ ム	IC-VFX:Unreal Engine 4.27/5.1/5.2/5.3対応
映　　像	ソニーPCL製 ZOET®4
プ ロ セ ッ サ ー	Brompton 4K Tessera SX40
トラッキングシステム	Mo-Sys “Star Tracker” Max
カ　メ　ラ	VENICE 2

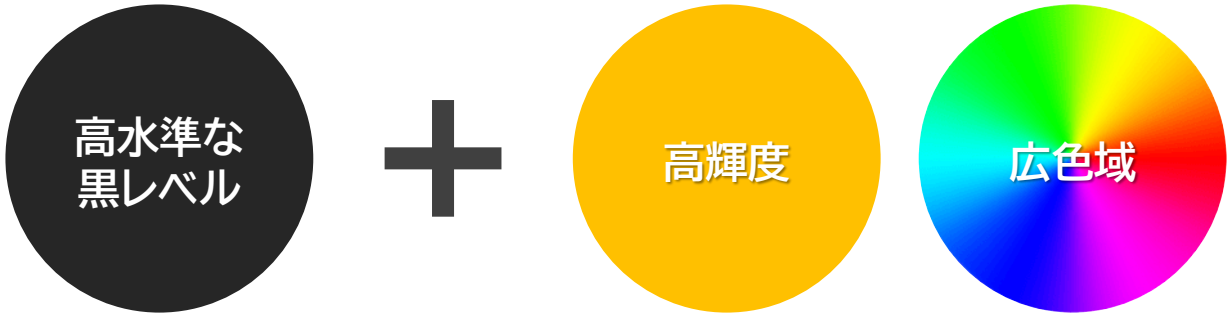


※要望に応じて、天井や可搬式のLEDも追加設置することが可能です。

Points_01: Crystal LED VERONA

バーチャルプロダクションの課題の1つが、LEDディスプレイの映像が、環境光や撮影用照明機材によって黒浮きしてしまうこと。
これらの黒浮きは現場で解決できないため、ポストプロダクションで修正する必要があり、時間とコストがかかってしまいます。

今回、『C∞』に導入されたSONY製のCrystal LED ”VERONA”は、
低反射かつ圧倒的な黒レベルを両立する新ソニーコーティングが用いられており、コントラスト差が小さく、リアリティの高い映像を実現することが可能です。



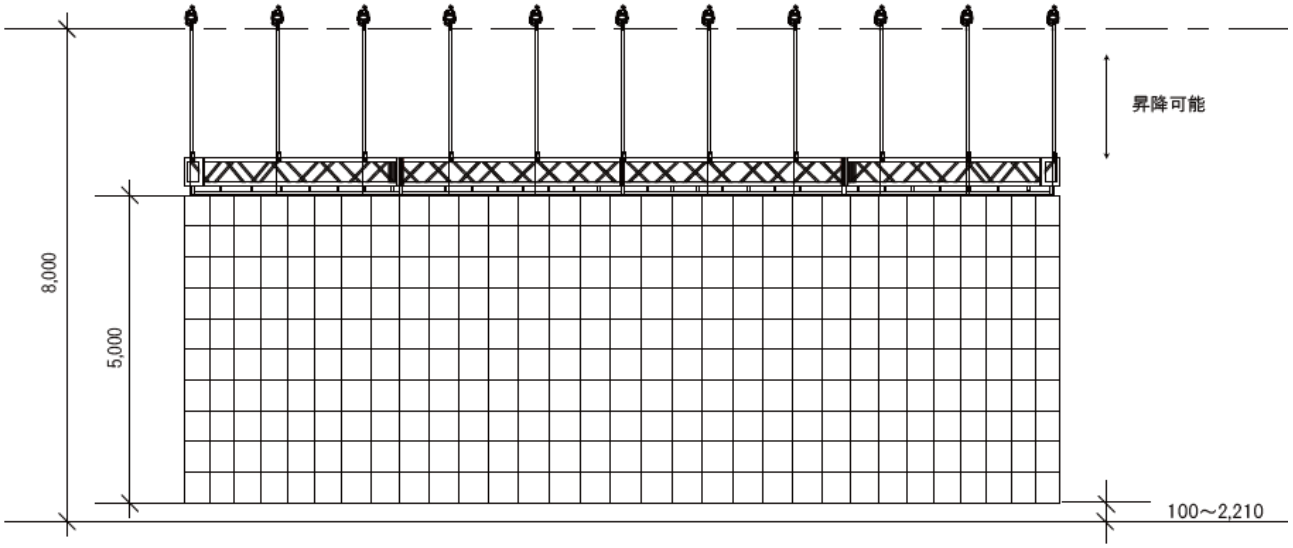
1,500 cd/㎡

DCI-P3 約98%

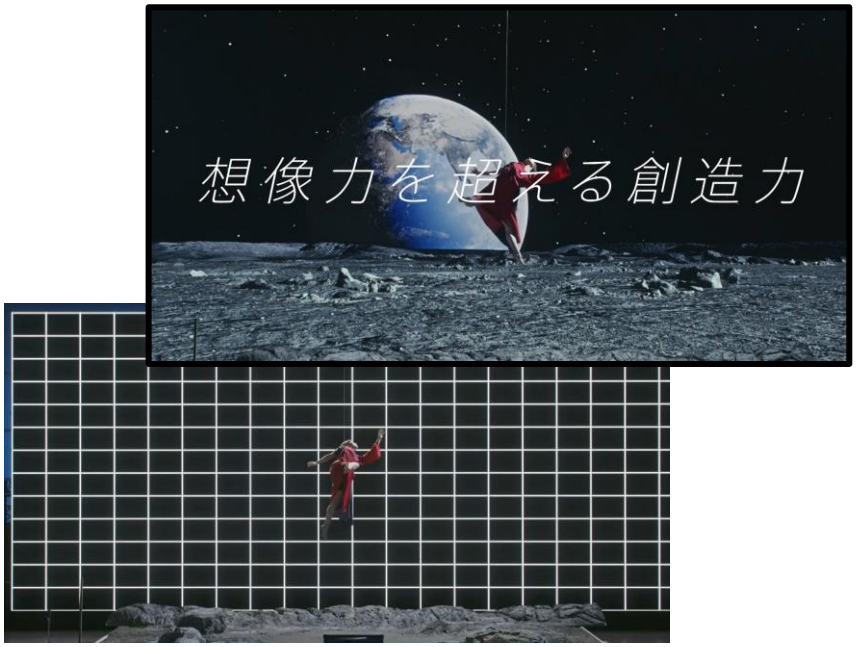
Points_02: 昇降システム

～希少なLEDディスプレイ昇降システムを採用～

幅15m×高さ5.0mのメインLEDディスプレイを電動ウインチで制御し、約2.2mの範囲で昇降させる事が可能です。
これによりアングルやセットの高さの制限が解消され、自由な画作りが可能になります。



Points_03：角川大映美術 × VAD



～リアル美術とバーチャル美術の融合～

最先端のテクノロジーと歴史ある美術製作技術力を用いてバーチャル空間の美術製作を行い、
作品のクオリティを左右するリアル美術とバーチャル美術世界のボーダーレスを実現します。

美術デザイナーの鈴木一弘氏を「VAD」として招聘し、
細部にまでこだわった唯一無二のハイクオリティな美術空間をご提供します。

Points_04：スタジオ設備

305坪のスタジオを1つ、167～200坪超のスタジオを5つ有しています。
企画に応じて併用することでクリエイティブの幅も広がります。
同一の撮影所で撮影することでタレント等の拘束時間も縮小できます。

No.Gスタジオ

面積：1,007㎡（305坪）
W：25.0m × D：40.3m × H：10.5m

No.A/Bスタジオ

面積：690㎡（209坪）
W：20.0m × D：34.5m × H：9.0m

No.Dスタジオ

面積：550㎡（167坪）
W：20.0m × D：27.5m × H：8.0m

No.1/2スタジオ

面積：660㎡（200坪）
W：22.0m × D：28.0m × H：9.0m

No.S1/S2スタジオ

面積：60㎡（18坪）
W：6.0m × D：9.3m × H：5.0m

『C∞』は、4階にあるスタジオですが、大型エレベーターによる搬入出が可能です。

On-set Virtual Production

Screen Process

※撮影イメージ

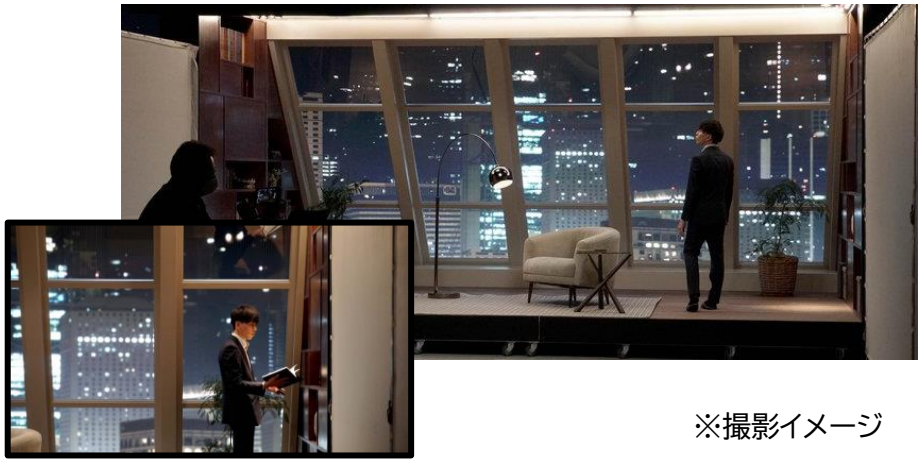
あらかじめ撮影した風景などをLEDウォールに映写し、
その前景の被写体などを**1画面に再撮影する手法。**

事前に撮影された映像、または事前作成のCGに合わせてカメラ位置を決定する。
合成とは違って、カメラの撮影画像がファイナルイメージになることで、現場でスタッフ同士のコミュニケーションが取りやすいことがメリット。

被写体への影響光・反射・透過などがリアルであることも特徴の1つ。
シズル撮影や車のシーンなどで絶大な効果を発揮する。

シーンによって既存のアセットを活用することで、背景制作スケジュールの短縮も可能。

In-Camera VFX



※撮影イメージ

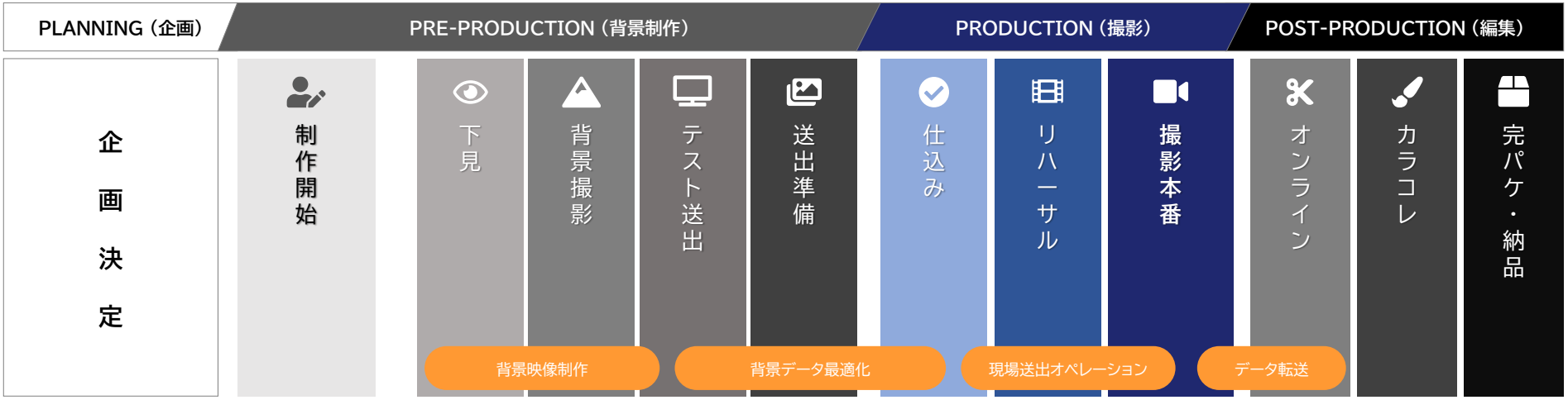
撮影するカメラの位置情報に合わせて、仮想空間内が連動し、
映写されたLEDウォールの前景の被写体と一緒に現実のカメラが収録するという手法。

CGや実際にある空間をスキャニングなどをして立体的な背景データを制作。
その背景データにカメラの情報を加えて、リアルタイム連動させながらLEDに送出し再撮影を行う技術。

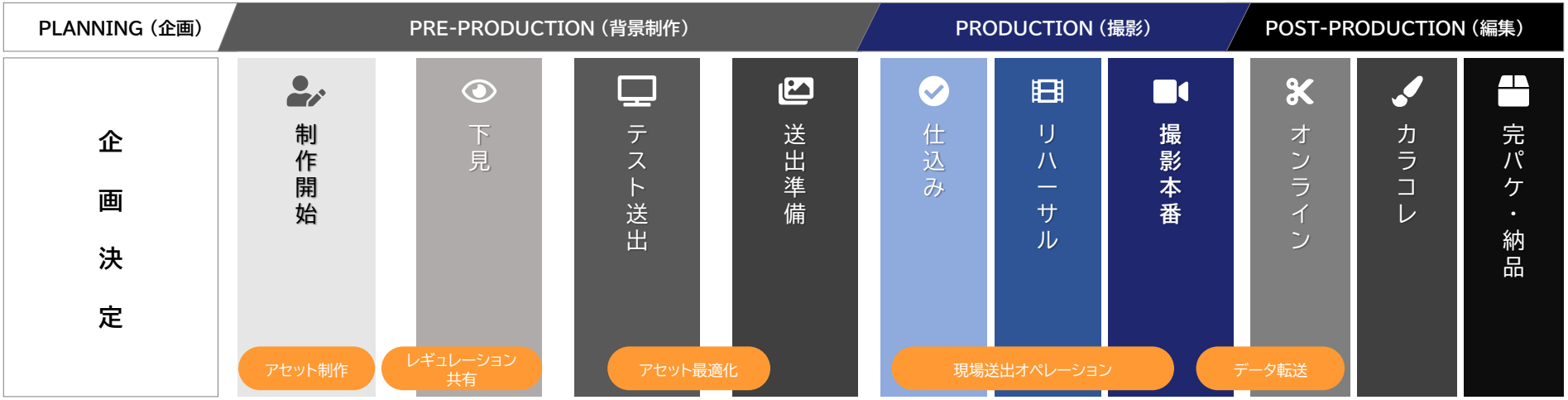
スタジオ内のセンサーで位置情報を捉え、カメラ位置情報を背景側にリアルタイムでフィードバックする。
その情報をもとにゲームエンジンがカメラの向いた方向に最適な絵をリアルタイムでレンダリングすることで実現している。

Virtual Production Workflow

Screen Process



IN-Camera VFX



Partners

SONY
ソニーPCL株式会社

STUDIO BROS

arkbell.inc.

多くの技術協力を得て、安心のご利用環境を整備しています。

Contact

◆スタジオ運営、稼働状況などに関するお問い合わせ
株式会社角川大映スタジオ　バーチャルプロダクション室
Email: virtualproduction@kd-st.co.jp

株式会社角川大映スタジオ
【設立】2013年4月1日
【本店】東京都千代田区富士見2-13-3
【代表者】代表取締役社長　堀内 大示
【事業内容】
美術製作を含むスタジオ、照明機材およびポスプロ設備のレンタル事業
【URL】https://www.kd-st.co.jp/