

VIRTUAL  
PRODUCTION  
STUDIO



KADOKAWA

角川大映スタジオ

KADOKAWA DAIEI STUDIO CO.,LTD.

- Digital Catalog -

# Concept

想像力を超える創造力



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』に生まれ変わりました。

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(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。



# Studio Spec

## <スタジオ>

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

電気容量 130kw(100V/200V併用)

## <LEDディスプレイシステム>

LEDパネル W:15,000mm × H:5,000mm

解像度 W6,480 × H2,160 pixel

画素ピッチ 2.31mm

最大輝度 1,600nits

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



# Points\_01: Main Wall = Crystal LED VERONA



バーチャルプロダクションの課題の1つに、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事が挙げられます。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が、正面のメインLEDパネルに導入された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/m<sup>2</sup>

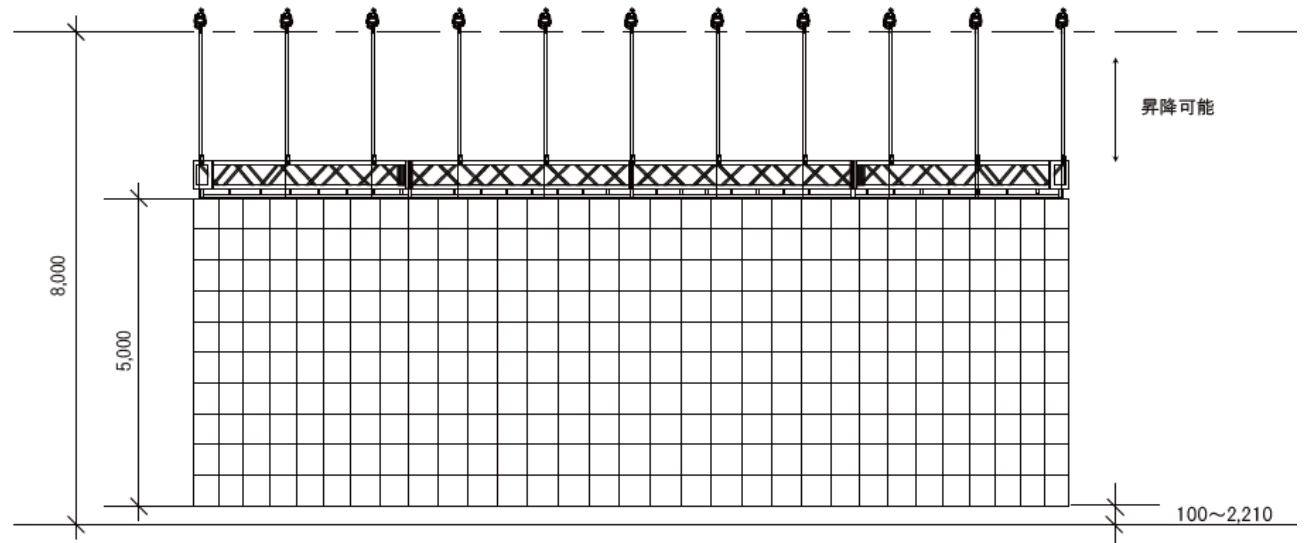


DCI-P3 約98%

# 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5mのメインLEDパネル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: 可搬式LEDパネル = BOE製:BTJ-XM019A

## ～可搬式LEDパネルを常設～

幅3m×高さ4mの可搬式LEDパネルを2枚常設しており、広範囲な背景として自由なカメラワークが実現できるだけでなく、サイドや正面からも被写体に映像を映り込ませるライティングが可能となります。

### <LEDディスプレイシステム>

LEDパネル	W:3,000mm × H:4,000mm
解像度	W1,536 × H2,048 pixel
画素ピッチ	1.95mm
最大輝度	1,500nits
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	Brompton 4K Tessera SX40
トラッキングシステム	Mo-Sys “Star Tracker” Max



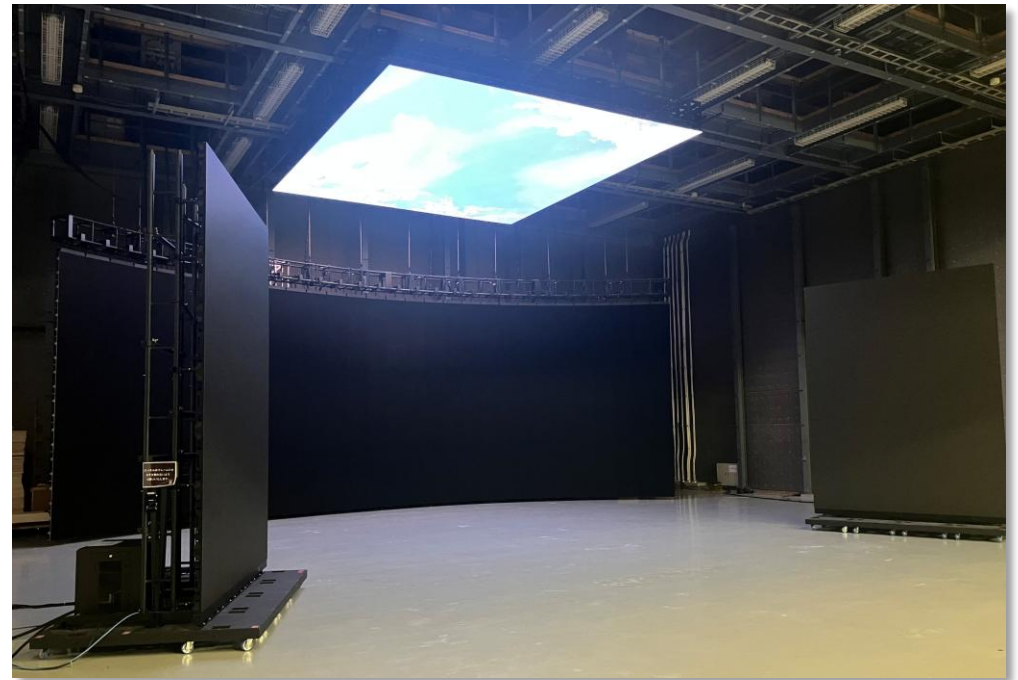
# Points\_04: 昇降式天井LEDパネル = BOE製: BTJ-XC039A

～昇降式天井LEDパネルを常設～

幅6m×奥行7mの昇降式LEDパネルを常設しており、リアルな環境光として映像を出力することが可能です。

## <LEDディスプレイシステム>

LEDパネル	W:6,000mm × D:7,000mm
解像度	W1,536 × D1,792 pixel
画素ピッチ	3.91mm
最大輝度	5,400nits
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	Brompton 4K Tessera SX40
トラッキングシステム	Mo-Sys “Star Tracker” Max



# On-set Virtual Production

## Screen Process



※撮影イメージ

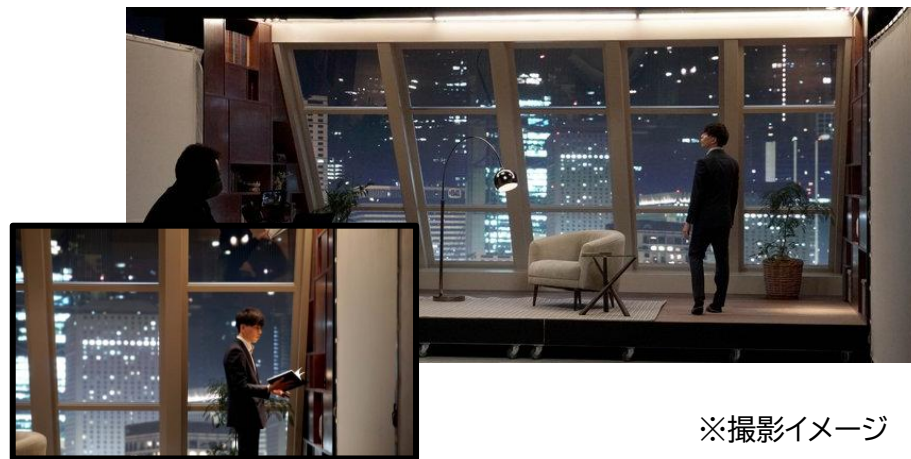
あらかじめ撮影した風景などをLEDパネルに映写し、その前景の被写体などを**1画面に再撮影する手法**。

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。クロマキー合成とは違い、カメラでの撮影画像がファイナルイメージになる為、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つであり、シズル撮影や車のシーンなどで絶大な効果を発揮する。

既存のアセットを活用することで、背景制作(撮影)スケジュールの短縮も可能。

## In-Camera VFX



※撮影イメージ

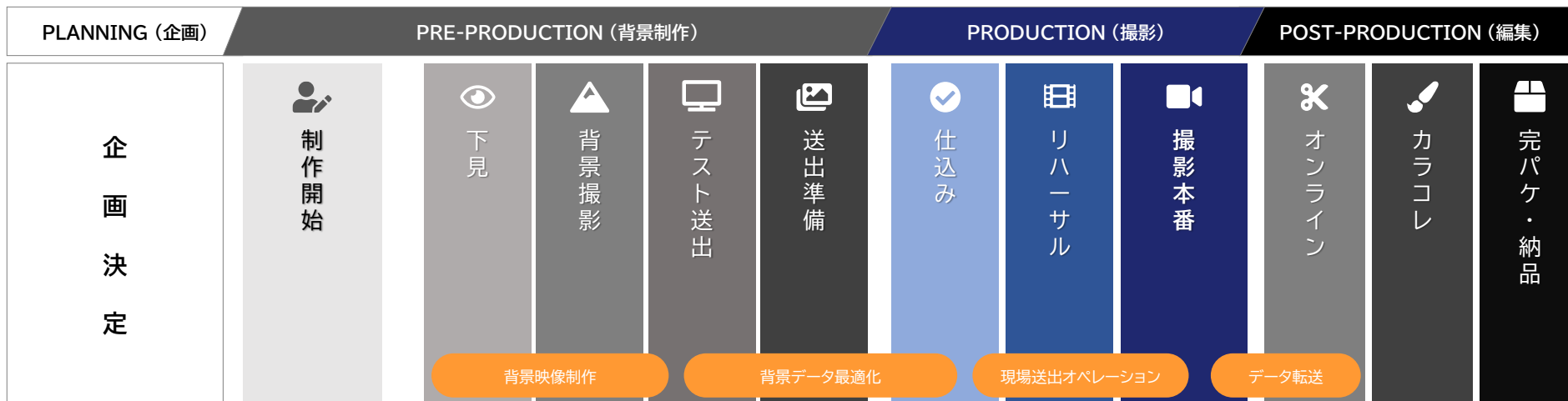
**撮影するカメラの位置情報に合わせて、仮想空間内が連動し、**映写されたLEDパネル前景の被写体と一緒に現実のカメラで収録するという手法。

CGや実際にある空間をスキャン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、リアルタイムに連動をさせながら、LEDパネルに送出し再撮影を行う技術。

センサーでカメラ位置情報を捉え、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

**TREE** Digital Studio

 **Preferred  
Networks**

**TOPPAN**



**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 VFX-バーチャルプロダクション室  
Email: [virtualproduction@kd-st.co.jp](mailto: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 菊池 剛  
【事業内容】  
美術製作を含むスタジオ、照明機材およびポストプロ設備のレンタル事業  
【URL】<https://www.kd-st.co.jp/>