

FILMMAKING 2.0

進化したリアルタイム VFX

従来の映画製作者向け

...映画製作者のバーチャルプロダクション・ツールボックスで
新たなソリューションを展開

Filmmaking 2.0

映画やエピソードなどのナラティブ映像メディア製作の
レスポンスなフレームワーク

- レスポンスで協力的なワークフローの進歩が、アイデア創出、コンテンツ制作、ストーリー開発のプロセスにどのような変化をもたらしているか
- 従来の VFX ワークフローとの違い
- プリプロダクションにおいて柔軟性と可視性を実現
- プロダクション戦略 - リアルタイム VFX と従来の VFX ソリューションの比較
- プリプロダクション、プロダクション、ポストコンテンツ開発の一貫した統合
- この組み合わせにおける AI の影響拡大に関する考察。大局的な視点から捉える。

Filmmaking 2.0

映画やエピソードなどのナラティブ映像メディア製作の
レスポンスなフレームワーク

ただ単に新しいツールを使うということではありません。もっと直接的に言えば、ディレクター、撮影監督、その他の主要なクリエイターが、すでに知っているやり方をサポートする有機的な方法で作業できるようにします。つまり、彼らが自由にコントロールしながら作業し、効率的で有意義な方法で作品を探求、改良し、他のステークホルダーや協力者に対して、そのプロセスの可視性を高めます。

Filmmaking 2.0

確信ある方法論と プロダクション戦略の推進

バーチャルプロダクションツールとワークフローを効果的に使用することで、映画製作者がプロジェクトへの取組みをどのように戦略化するののかについて大きな影響を与える可能性があります。VFX以外の映画の場合でも、俳優、アクション、ロケーションの撮影にどのようにアプローチするかを視覚化することが、自分のストーリーを伝えるショットを撮ることと、狙ったショットを実現する方法を見つけようとしてセットで時間を無駄にすることの違いになり得ます。

Filmmaking 2.0

有意義なディレクター情報に基づく事前のビジュアライゼーション

VFX 指向のプロジェクトの場合、バーチャルプロダクションワークフローのさまざまな側面の価値がさらに増大します。多くの場合、ディレクターはポストプロダクションのスケジュールがかなり進んでからでないと、意味のあるチーム作業を見い出すことができません。この段階では、軽微な調整以外は何もする時間がなかったり、そのような調整に使える資金が、情報量の少ない反復作業にすでに使われてしまったりしているからです。このような状況で終わることを回避するには、効果的なバーチャルプロダクションのワークフローが鍵となります。

Filmmaking 2.0

共通の用語と概念を確立する

- 「バーチャルプロダクション」とは、実際に何を意味するのか？
- バーチャルプロダクションは VFX を意味する(ただし、現時点では制限あり)
- 製作準備段階 VFX - 従来の VFX とバーチャルプロダクションの融合
- ビジュアライゼーションのさまざまな側面(「プリビジュアライゼーション」の再考)
- 統合されたアート部門
- リアルタイム、レスポンス、ニアタイム、オフラインの違い

DNEG + DIMENSION

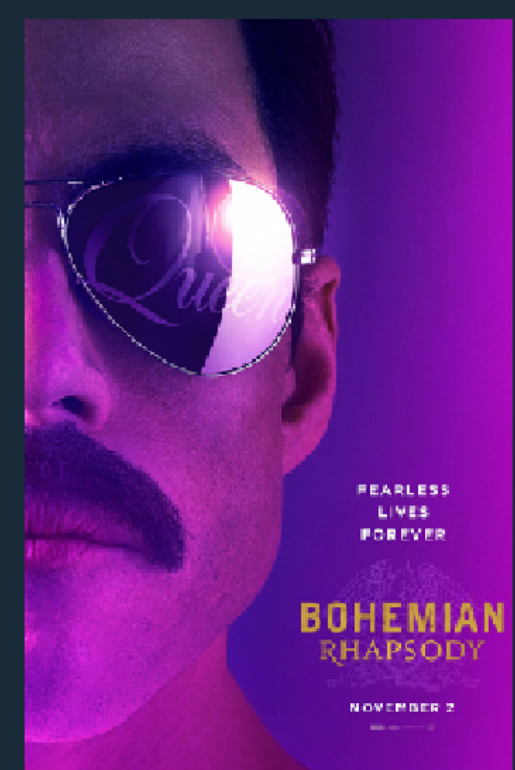
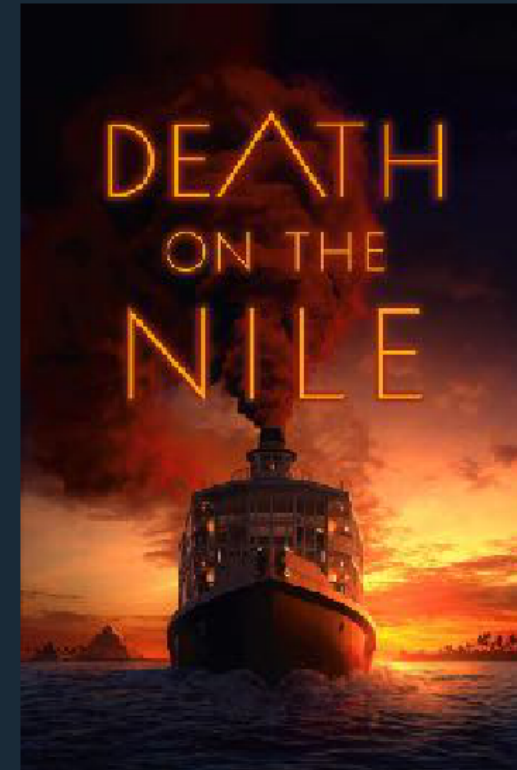
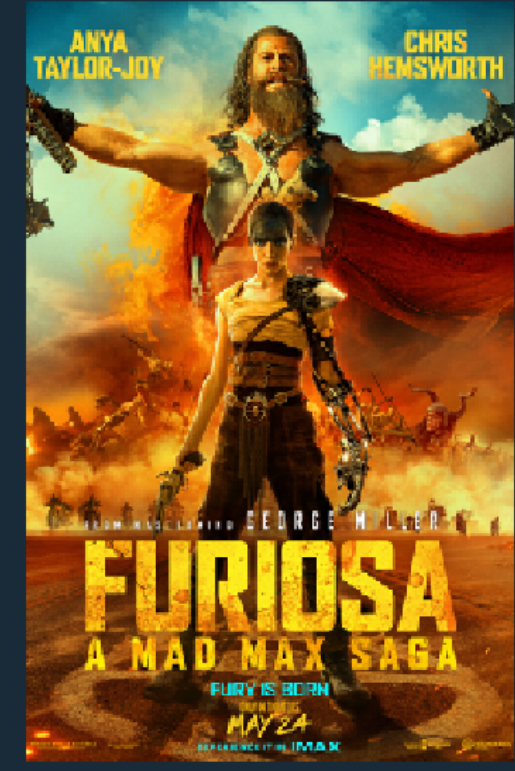
DNEG

3

6

0

DNEG

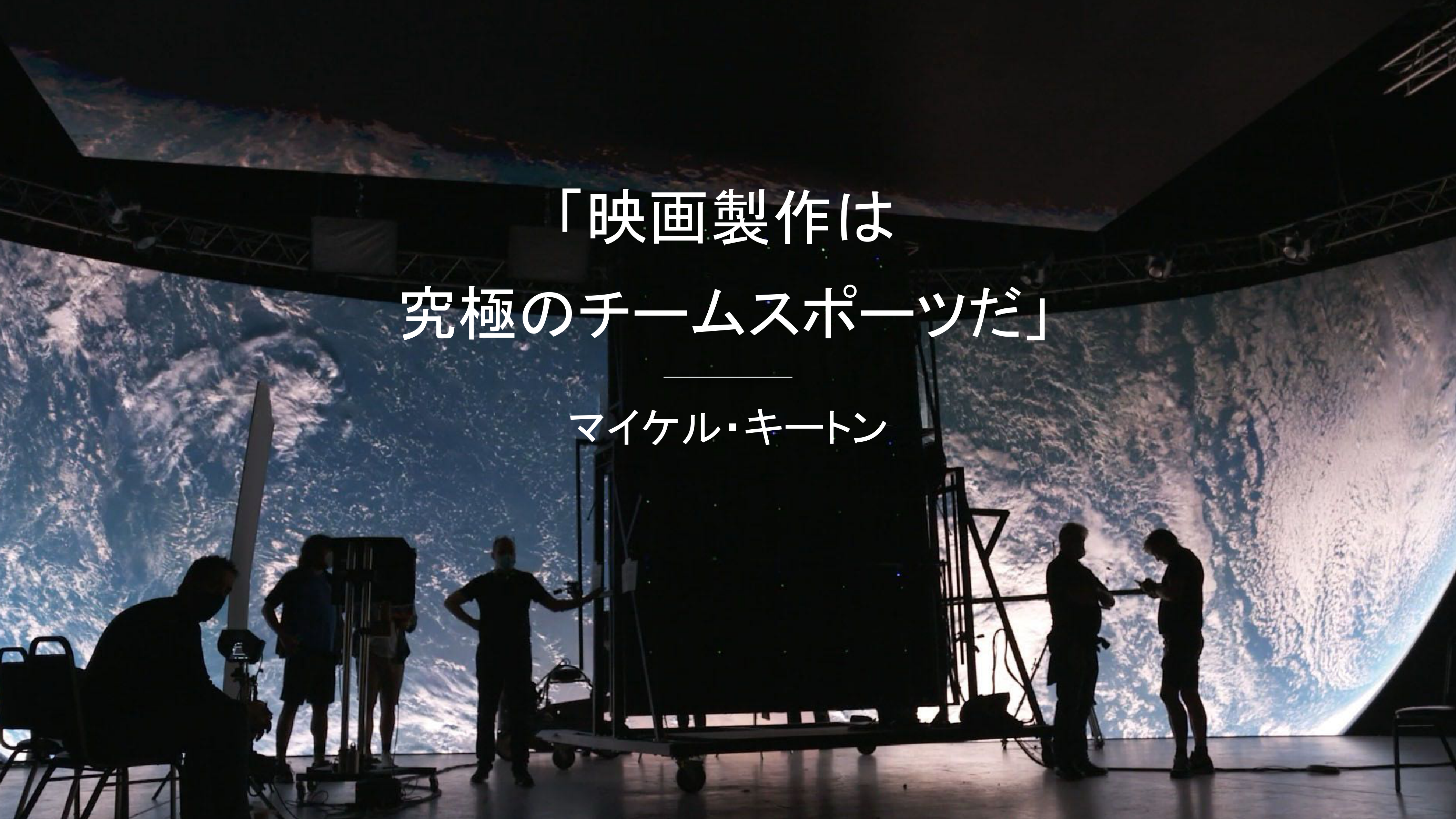


DIMENSION

DNEG

3 6 0





「映画製作は
究極のチームスポーツだ」

マイケル・キートン

A クライアントチーム（映画・テレビ・メディア制作会社）

効果的なバーチャルプロダクションワークフローは、クリエイティブな工程全体にわたって主要な貢献者の協力を伴い、クライアントチームに新たな役割をもたらす。

ディレクター

撮影
監督アート
ディレクターVP
スーパーバイ
ザーVFX
スーパーバイ
ザー

エディター

アニメーション
ディレクター第 1AD
プロデューサー
VP プロデューサープロダクション
デザイナーデジタル
コンテンツ
スーパーバイ
ザープリビジュアライ
ゼーション &
レイアウト
スーパーバイ
ザーVFX
プロデューサーMGFX
スーパーバイ
ザー

プロジェクトの工程

開発

プリプロダクション

プロダクション

ポストプロダクション

進化した「脚本から上映まで」のワークフロー

最初の脚本から、開発、プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションに至るまで、リアルタイムでレスポンス性なツールとワークフローの統合は、映画製作プロセスのあらゆる側面に影響を与える。特に、リアルタイムとオフラインの両方の映像ソリューションをそのプロセスに統合する方法などである。

脚本



- 総合的な視点から、最も生産的なソリューションの組み合わせを目標に、ひとつのアイデアから戦略化・コスト計算されたプロダクションへとプロジェクトを進めるための連携を図る

プロダクション デザイン



- 各プロダクション段階の物理的側面とデジタル側面の両方のプロジェクト要件に基づいて統合されたデザインと開発

ビジュアライゼーション



- プロジェクト全体の重要な段階においてリアルタイムでレスポンス性なビジュアライゼーションを実現し、ナラティブやアクションの開発、映画のデザイン、技術計画を可能にする

デジタル プロダクション プリプロダクション



- さまざまなプロダクションスタイルに合わせた技術的な準備と最終品質管理を含め、ビジュアライゼーションとライブプロダクションのためのアセットとレイアウトのコアコンテンツを作成

デジタル プロダクション



- LED ボリュームでの物理的な撮影からオンセット AR ソリューション、パフォーマンス・キャプチャー向けのバーチャル映画撮影まで、カスタマイズされたプロダクション戦略とソリューション

デジタル ポストプロダクション



- 編集ポスト・ビジュアライゼーション、マーケティング臨時要員、最終 VFX および DI 用の引き渡しパッケージ



脚本 本書き

- ストーリー開発
- 方法論、コスト、戦略
- プロダクション開発



プロダクション デザイン

- プロダクションデザイナー
- 統合されたデジタルアート部門
- ラピッドプロトタイピングアセンブリ
- Front-to-Back デザインサポート



プリプロダクション ビジュアルライゼーション

- バーチャルスカウト&ブロック
- ストーリー・ビジュアルライゼーション
- 映画ビジュアルライゼーション・スライス
- スタント・ビジュアルライゼーション
- スケッチ・ビジュアルライゼーション
- 技術ビジュアルライゼーション



デジタル プリプロダクション

- デジタルキャプチャー
- アセット創出
- アニメーション&FXシミュレーション
- その他のプリプロダクション VFX
- ライブセット用 MGFX コンポーネント
- コンテンツレビュー & QC
- ライブ・テクニカル・リハーサル
- プリフライトと QC



デジタル プロダクション

- プリライト
- インカメラ合成
- ライブアクション向けオンセットツール
- V-Cam
- パフォーマンス・キャプチャー

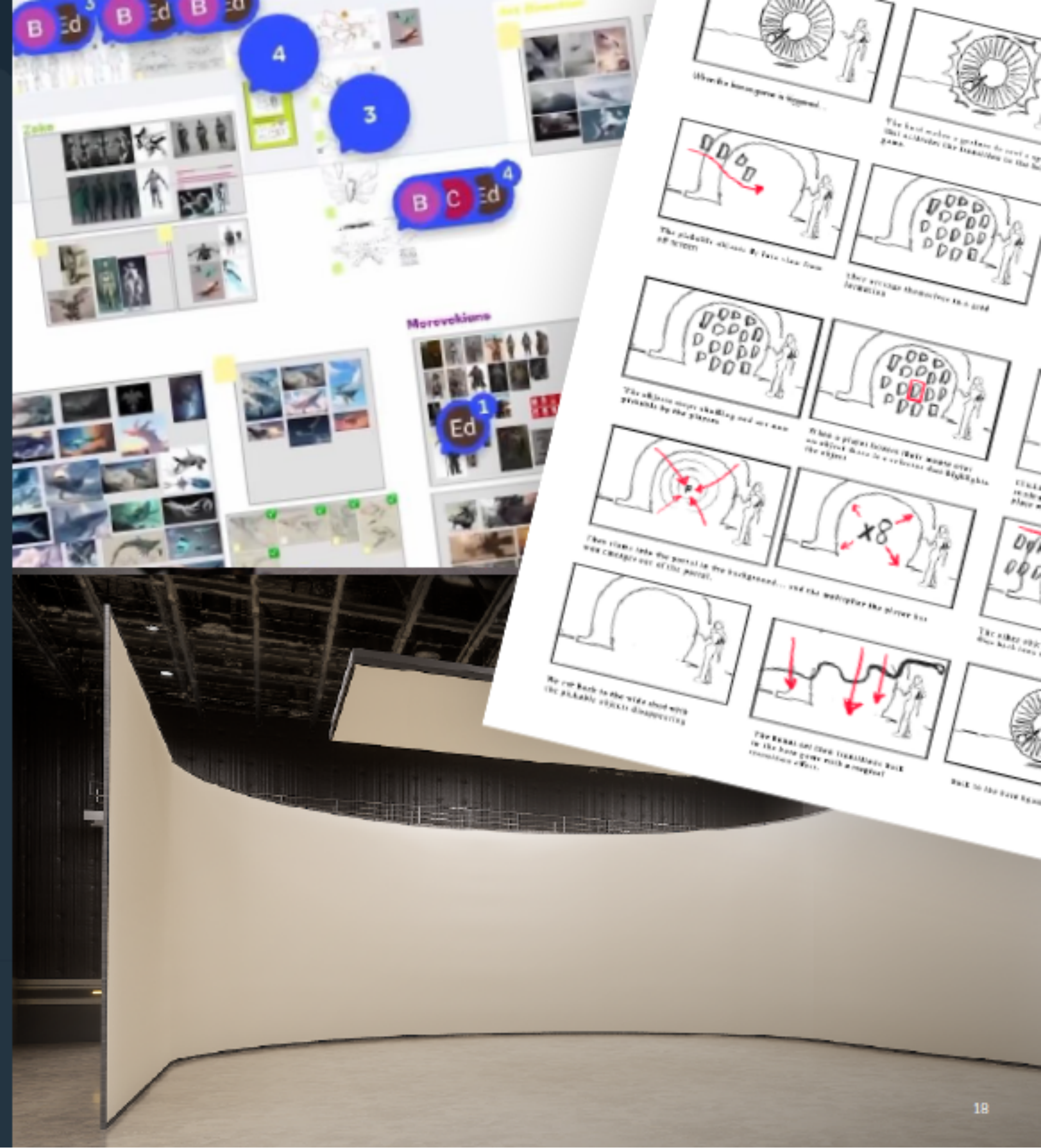


デジタル ポストプロダクション

- ポスト・ビジュアライゼーション
- マーケティング&プロモーション臨時要員
- ポストプロダクション用 MGFX
- 引渡しパッケージ
- VFX ポストプロダクション
- 拡張メディア IP サポート

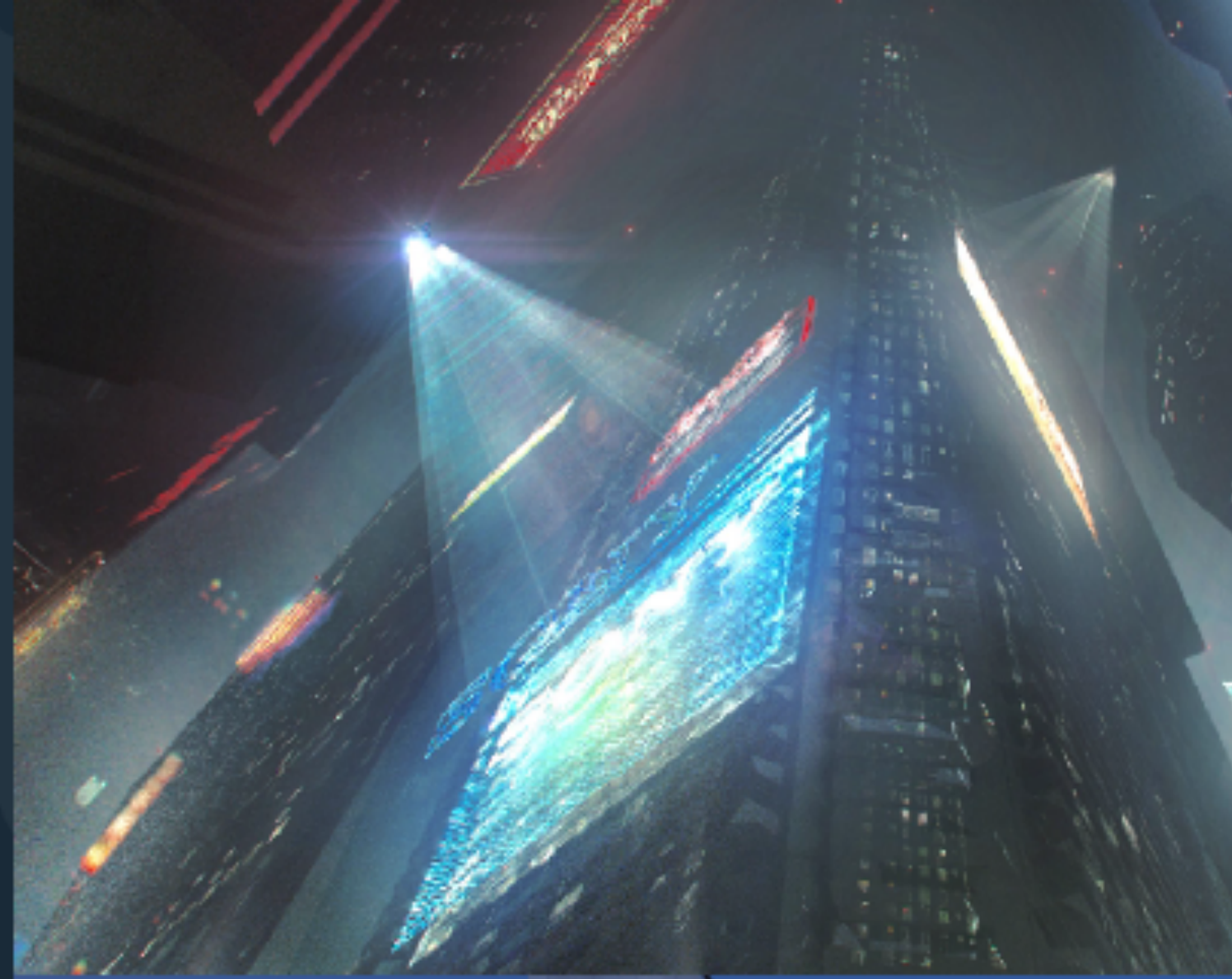
脚本 (Green Light 前)

- ストーリー展開
- 方法論、コスト、戦略
- プロダクション開発



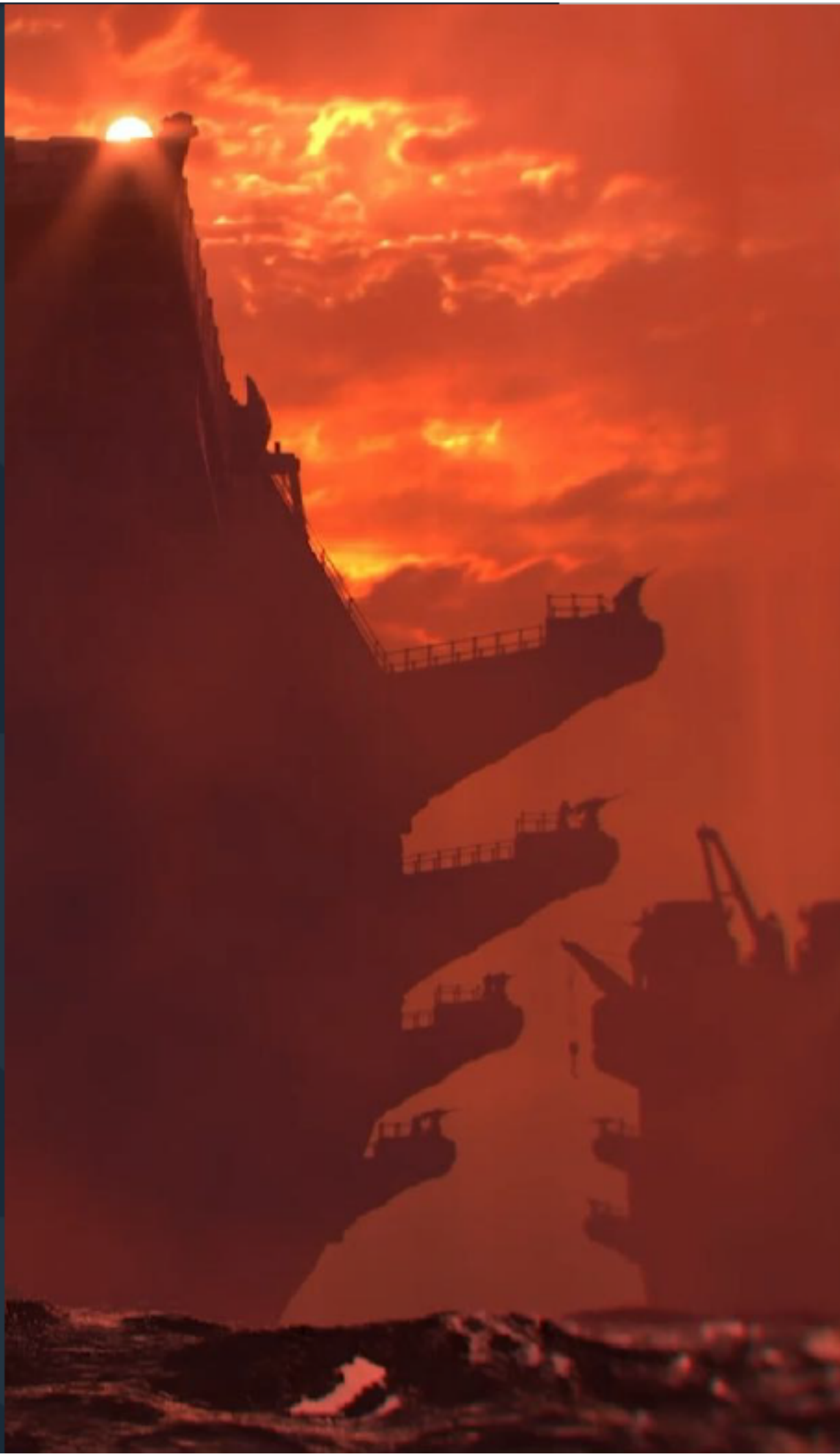
プロダクションデザイン

- プロダクションデザイナー
- 統合されたデジタルアート部門
- ラピッドプロトタイピングアセンブリ
- 継続的なデザインサポート



プリプロダクション ビジュアライゼーション

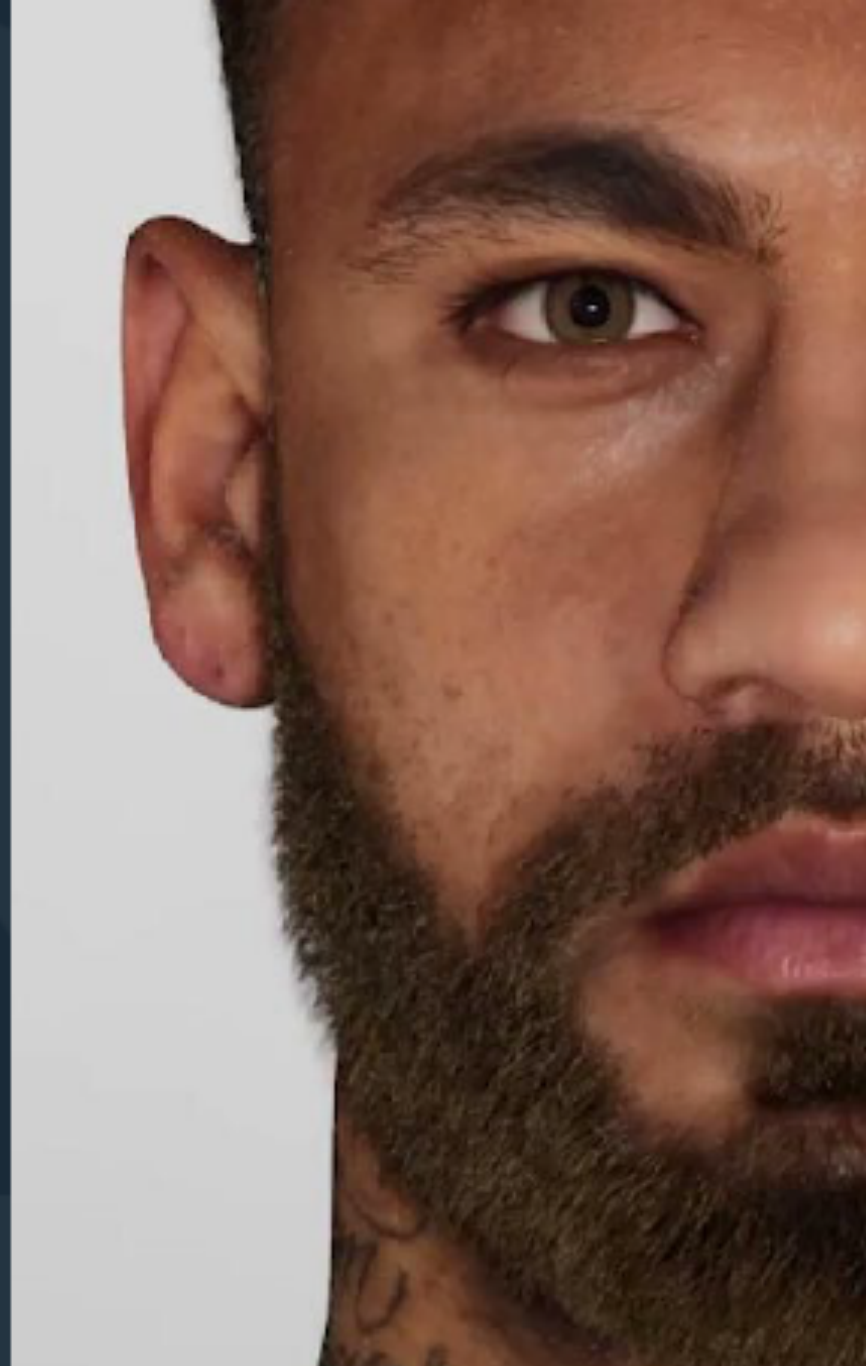
- バーチャルスカウト & ブロック
- ストーリー・ビジュアライゼーション
- 映画ビジュアライゼーション・スライス
- スタント・ビジュアライゼーション
- スケッチ・ビジュアライゼーション
- 技術ビジュアライゼーション



デジタル・プリプロダクション

- デジタルキャプチャー
- アセット創出
- アニメーション&FXシミュレーション
- その他のプリプロダクション VFX
- ライブセット用 MGFX コンポーネント
- コンテンツレビュー & QC
- ライブ・テクニカル・リハーサル
- プリフライトと QC

「バーチャルプロダクションでは、
カメラが回る前から大変な作業が始まる」



デジタルプロダクション

- プリライト
- インカメラ合成
- ライブアクションのためのオンセットツール
- V-Cam
- パフォーマンス・キャプチャー



デジタル・ポストプロダクション

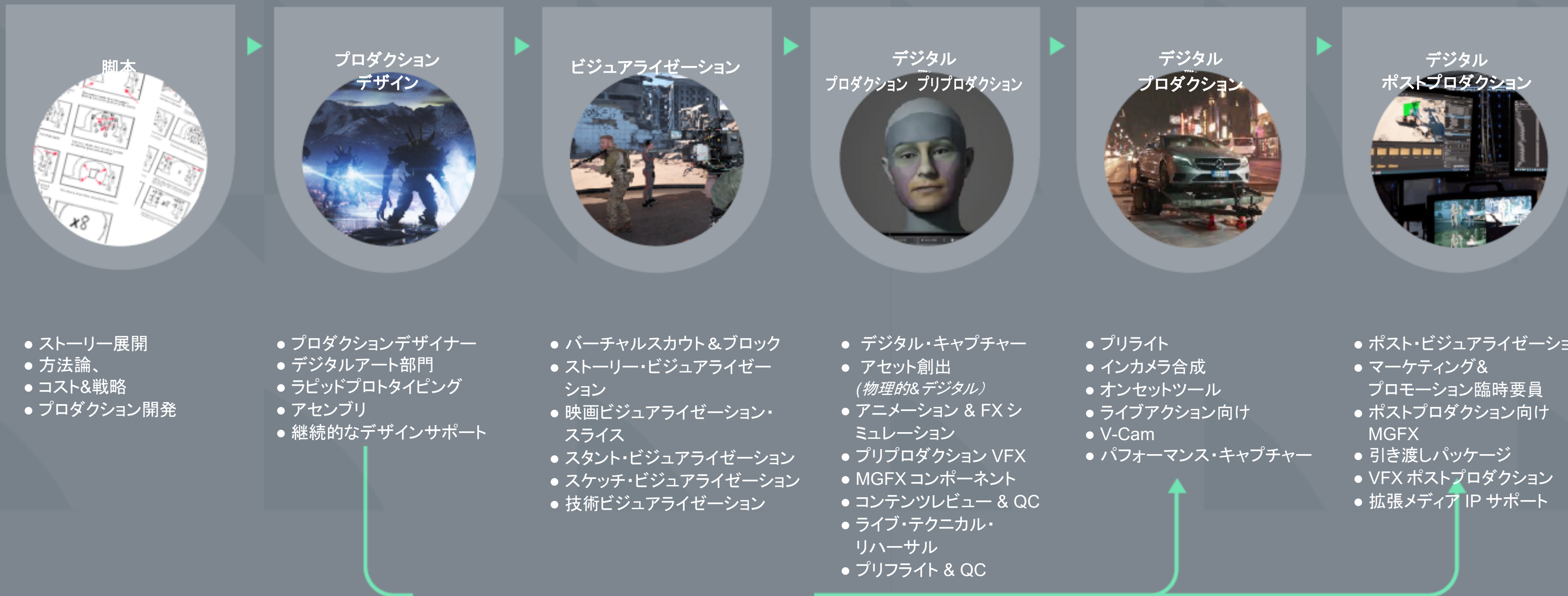
- ポスト・ビジュアライゼーション
- マーケティング&プロモーション臨時要員
- ポストプロダクション用 MGFx
- 引き渡しパッケージ
- VFX ポストプロダクション
- アセットと開発 拡張

Story-World IP のサポート



脚本から上映まで:バーチャルプロダクション

Dimension x DNEG 360 は、最初の脚本から開発、プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションに至るまで、エンドツーエンドのグローバルな機能を備え、現在までに 1,000 日を超えるバーチャルプロダクション撮影で培った経験を有している。



すべてを AI で

急速に進歩する機械学習と生成イメージングに関するテクノロジーが
映画製作者ツールボックスにどのように適合するかを考察する。

**クリエイティブな著作者が専門的なプロダクションで推進する非常に具体的な意図と、
最小限の指示しか与えられていない AI 生成コンテンツを区別する。**

- レッドフラグ & グリーンフラグ: 機会 | 倫理ガイドラインと危険性
- ストーリー & 映像の概念化
- 画風変換 と パフォーマンス変換: オリジナルコンテンツで構築
- AI コンテンツの強化
- 非クリエイティブな画像使用タスク (画像セグメンテーション、カメラトラッキングなど)
- データ/コンテンツ管理などの技術的な効率性
- VFX ポストプロダクション - 機械学習、ディープフェイク、その他のアシストコンテンツ

DIMENSION

DNEG
3 6 0

ありがとう
ございました

ジョージ・マーフィー

George.murphy@dimensionstudio.com

一般的なお問い合わせ

hello@dneg360.com

