

一丁目通信

2016年3月[0079号]

Arts-eihan

発行: 株式会社アーツエイハン

WEB: <http://eihan.com> Mail: info@eihan.com

〒160-0022

東京都新宿区新宿1-18-13 協建新宿一丁目ビル

電話: 03-3355-1241 FAX: 03-5362-9325

季節は本格的な春になり、桜の開花ももうすぐ。
「日日是前身」でいきたい

代表取締役 飯塚吉純



東京オリンピックに向けての映像技術



クロマキー合成は、被写体の背景をグリーンやブルーバックにしてCG等と合成する仕組みが一般的ですが、撮影現場では、クロマキーセットを組み立て、ライティングもそれなりの時間を要するため手間が掛かります。

しかし近年は、赤外線（サーモグラフィ）により、被写体との距離や温度といった情報をもとにキー信号を生成する技術もあります。この技術は、背景に依存することなく人物を抽出できるため、スポーツやライブの現場で大いに期待されています。2020年の東京オリンピックでは、オープニングセレモニーやパブリックビューイングの場で、この技術を発展させたホログラフィック映像やプロジェ

クションマッピングを融合させたステージ演出が検討されており、今後も映像技術の分野では注目しておくポイントではないでしょうか。

記事: 映像仕事人 板坂勇児

ネットで話題のマリオメーカー計算機

先日ネットを巡っておりましたら、興味深い物を発見しました。YouTubeなどで紹介されているモノで、その名も「マリオメーカー計算機」最初は何のことやらわからなかったのですが、実際動画を見ると面白い。

スーパーマリオメーカーはWiiU専用ゲームソフトでスーパーマリオブラザーズのステージを自分で作って遊べるというソフトなのですが、「マリオメーカー計算機」はマロヤブロック、段差などの特性を利用して、and、or、not、nandなどの論理演算を実現して、計算をさせてしまう！という内容。

基本思想は同じなのだが、論理演算の組み立て手法はステージ製作者ごとに様々で、最初は一桁の足し算だったようなのですが、今では億単位の計算までやってのけるという。

更にはエクセルのプログラム機能を使って作られたマリオでステージを作って、マリオメーカー計算機をつくるというよくわからない状態に(笑)

今後も「マリオメーカー計算機」の発展から目が離せません。



記事: WEBチーム 鮎川 絢一

映像と動画の違い

映像と動画の違いって何ナノ？っと、ビール飲みながら問われる事数多い。国語辞典を調べると「映像」① 光線の屈折または反射によって作られた像。②映画やテレビに映し出された画像。③ 心の中に一つのまとまった姿として描き出された像。心象。イメージ。同じく「動画」は「連続的に見ると残像効果で動いているように見える、少しずつ変化させた一つながりの画像」と記述されている。勝手な解釈だが映像は「エモーショナル」な要素があり、「動画」はその時のまま、動く画であり、非常にシンプルであるが、そのままのモノを伝えるものなのであろうと考える。当社が制作するコンテンツは、視聴者に「刺激」「感動」を与え、「次に行動に移さす」という、何らかの結果が求められている事が当たり前であり、エモーショナルな部分が非常に重要である事は言うまでもない。最近には特に「動画の時代」とか言われてはいるが、当社は「映像」というコンテンツを中心に、様々なコンテンツでクライアントのビジネスを活性化することを使命と考えております。

代表取締役 飯塚吉純

猫見守りカメラレポート

1月頃、うちの猫が体調をくずし、家族全員仕事でも落ち着かず家事も手に付かない！という状況に。

このカメラ、夜には暗視モードになり、暗い所で眠る猫もよく見えるのですが、そこで、「猫見守りカメラ」を購入。楽天で6千円ぐらいでした。安いと3千円程度の物もあります。

届いてからまず、スマホアプリをDLし、アプリ内でWi-Fiを設定すると、すぐに使えます。PCを起動しCDを入れて…などの挫折しそうな工程は一切なし！

あとは見晴らしのいい場所に設置して完了。これで外出先からも、猫の様子を確認することができるようになりました！



この暗視モード、目が光ります。

モンスターの巣でものぞいたかのようにになります。

目の光った猫2匹が戦闘しているシーンなどもたまに目撃できます。電車の中で見ているとつい爆笑してしまうので気をつけなくてはいいけませんね！

お陰様で猫の体調も回復しましたが、ちょっと気になった時にはアプリを起動して、面白い彼らを見守っています！



記事：WEBチーム 山室亜耶



最近読んだ本 第二回「市川崑と犬神家の一族」

本の映画監督でビジュアリスト、「格好いい映像」といえば「犬神家の一族」でおなじみの市川崑監督がやはりその筆頭に思い浮かびます。邦画っぽくない「クール」で「スタイリッシュ」な映像が特徴です。「市川崑と犬神家の一族」という新書では、なぜ市川崑作品はあかも特徴的なのか？が解明されています。エピソードとして印象深いのが、東京オリンピックの記録映画完成後、批判が殺到し国会で取り上げられ「記録としてしっかり残して然るべきなのに芸術に偏りすぎていてけしからん」という意見が多かったようです。選手と身内くらいしか見ないようなものよりも、いま見ても市川崑らしい美学の炸裂した映像にこそ価値があると私は思うんですが…（オリンピックどうでもいいし…）

記事：映像チーム 佐藤豊