



プリビズの進化と効果

株式会社IMAGICA

山口 聡

未曾有の不景気



制作コストの減少
制作期間の短縮

コスト削減

クオリティ向上

制作方法を見直そう！

PreVisualization = 略してPreViz (プリビズ)

事前に映像制作の設計を行う事

イメージの共有

全ての制作スタッフが同じゴールを目指す

映像設計

現場作業を効率化する



歴史

始まりは やはりHollywood

STARWARS Return of Jedi (1983)

ILM内でミニチュアと小型カメラで特撮の設計

そして 現在の形に

STARWARS Episode II (2002)

ルーカスランチにプリビズ会社 (JAK FILM)

全編をフルCGで構成 → 編集してチェック



予算（コスト）管理

必要なところに投資



制作工程管理

工程ごとの作業内容を検証



トラブルの回避

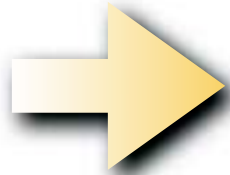
イメージの違いによる問題を回避



ゴールをどこにするか

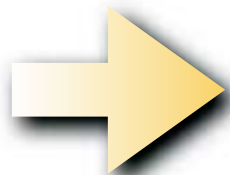
クオリティ・コントロール

- ▶ Hollywoodでは、制作予算／期間とも潤沢だが



俳優の拘束時間や機材の使用時間を軽減
ふくれあがるVFXの費用を軽減
より高いクオリティを目指す

- ▶ 日本では、制作予算／期間とも限定される



Hollywood以上に効果絶大
スタッフの技術力を最大限に引き出す
より高いクオリティを目指す

日本の制作環境にあわせる

- 📍 少ない予算の中でリーズナブルに
- 📍 素早く的確に対応（アドバイス）
- 📍 実写撮影のテクニックとの融合

リアルタイム・プリビズ



米国InterSense 社 Vcam

機材御提供 : 株式会社クレアクト・インターナショナル様

データ協力 : 株式会社リンクス・デジワークス

クライアント（出資者）

制作会社

協力

技術スタッフ

機材会社（メーカー等）

コスト削減は可能性の削減ではない！

クオリティの高い映像制作を！