

P3  
エントリーコース  
開催日決定

実写コンテンツの製作人材の育成研修 -世界基準のショーランナー & ドラマクリエイター育成-

先端技術を使ったコンテンツ制作研修  
アドバンスドコース／エントリーコース

2025年10月1日

ソニーPCL株式会社

Copyright 2025 Sony PCL Inc.

# 公募説明会 目次

1. プログラムの狙い
  - ビジューライゼーション、バーチャルプロダクション
  
2. プログラム概要
  - 研修の概要
  - アドバンスドコース概要
  - 事前学習 (PXO's Academy for VAD)
  - 実施研修カリキュラム
  - 研修場所 <「清澄白河BASE」>
  - 講師情報
  - エントリーコース概要
  
3. 参加にあたっての留意事項
  - 応募方法 (提出書類と事前課題)
  - 選定方法 (選定方法と結果の通知について)

## プログラムの狙い

**大目的：高品質なコンテンツ制作のため、先進的な制作技術を積極的に取り込み“変化するワークフローにいち早く対応する”人材を育成する**

世界的に普及する先進技術を制作に導入し、世界水準の実写コンテンツを創出するには、どのような環境が必要であるか。

「先端技術を使ったコンテンツ制作研修」では、バーチャルプロダクションやビジュアライゼーションなどの先進的な撮影・制作技術を実践的に扱い、制作DXに対応できる人材を育成する。その過程で、今後求められる環境を検討していく。

技術力強化や新技術導入に関する課題を明確化し、国際的なコンテンツ競争力を高めるための技術人材モデルを策定する。また、放送局間での技術知見共有を促進し、変化するワークフローに迅速に対応できる業界基盤の構築を目指す。

- ◆アドバンスドコース：ビジュアライゼーション・バーチャルプロダクション等を使った制作工程を、ハリウッド作品に携わる海外講師と実践的に学べる。研修期間中は、撮影スタジオで、3日間を通じてプリプロダクションから撮影までを、チームワークで体験できる。参加後は、実業務での利用を具体的にイメージできるようになる。
- ◆エントリーコース：ビジュアライゼーション・バーチャルプロダクション等のデモ体験ができる。それぞれの技術のメリットを理解し、アドバンスドコースで実施した内容をデモを通じてより身近に学ぶことができる。

上記2コースの開催を通じて、より新技術を実制作に盛り込みやすい環境の検討を実施する。

# ビジュアライゼーション、バーチャルプロダクション

## ビジュアライゼーションとは

映像を撮影する前の、プリプロダクション段階で実施する制作シミュレーションのこと。CG空間上での仮の映像イメージを制作。演出を可視化することで、より確実な準備を実施し、制作のコストパフォーマンスを向上しながら、品質も高めることができる。

実際にスタジオで撮影された映像



ゲームエンジン上で撮影シミュレーションを行っている様子



## バーチャルプロダクション (VP) とは

大型ディスプレイにバーチャル背景を表示し、その前に配置した被写体ごとカメラで撮影する手法。それにより後処理をせずとも、その場にいるような映像をその瞬間に撮影することができ、CG処理の工程を減らすことができる。

また、その場のスタッフ全員が同じイメージを見ながら撮影を進められるため、品質の向上につながる。



LEDを使用してバーチャルプロダクション撮影をしている様子

# プログラム概要

P3  
エントリーコース  
開催日決定

研修の枠組		内容	
		アドバンスドコース	エントリーコース
研修の設計	目的	1. 本研修プログラムを通じて、バーチャルプロダクションやプリビジュアライゼーションなど、先進的な撮影・制作技術を扱う実践的なワークショップを通じて、制作DXに対応できる人材を育成する 2. 1の工程において、研修機関は技術力強化や新技術導入に関する現場課題の顕在化を目指す（ex.ナレッジのガラパゴス化など）。国際的なコンテンツ競争力を高めるために必要な技術人材モデルを検討し、技術・ワークフロー情報の効果的な導入頻度や方法を検証するためのデータを集める。調査結果を報告書として資料化し、広く共有・活用可能な形で展開する 3. 実施過程においては、放送局間での技術知見の共有を促進し、変化する制作ワークフローに迅速に対応できる業界全体の基盤づくりを目指す。公的支援を活用することで、より多くの放送局が参加可能な環境を整備し、最適な教育機会の提供を実現する	
	対象	国内の放送事業者、番組制作会社等に勤務しているドラマの作品プロデューサー、制作プロデューサー、制作技術担当、美術スタッフのうち、既に先進的な技術を活用したコンテンツ制作に取り組んでいる方 ・ 約20名程度	国内の放送事業者、番組制作会社等に勤務しているドラマの作品プロデューサー、制作プロデューサー、制作技術担当、美術スタッフのうち、普段の作品制作で先進的なコンテンツ制作技術に取り組みたいが、まだ手掛けられていない方 ・ 約50名程度
	参加要件	既に先進的な技術を活用したコンテンツ制作に取り組んでいる方	普段の作品制作で、先進的なコンテンツ制作技術に取り組みたいが、まだ手掛けられていない方
	※上記の要件を満たした上で、事前学習と実地研修を受講・参加できる方 (一部参加できないなど事情がある場合には応募時にあらかじめその旨事務局に連絡すること)		
実施概要	実施期間	11月26日、27日、28日の計3日間	2026年1月14日
	実施方式	「清澄白河BASE」での実地研修	
その他	事前課題	オンラインでの10時間のプログラム視聴 (PXO's VP Academy for VADエントリーモデル)	オンラインでの1～2時間のプログラム視聴 (PXO's VP Academy for VADエントリーモデルを短縮したプログラム)
	参加条件	研修風景やインタビューの撮影に対応可能であること。	

# プログラム概要

## アドバンスドコース

普段から先進的なコンテンツ制作技術に取り組んでいる方のための、発展的な研修プログラム。企画からビジュアライゼーション、撮影本番までの一連のワークフローを、オリジナルの研修チームで体験。講師はハリウッドの現場で活躍するPixomondoと、日本でVPを推進するソニーPCLが担当。英語での講義は、バイリンガルスタッフが通訳サポート。ハリウッドモデルを日本の現場にローカライズした、すぐに使える制作手法を学ぶ。

### STEP①

所要：10時間

場所：オンラインでの事前学習

内容：PXO's VP Academy for VAD

エントリーモデルを受講

- ①VFXの全体からVPを体系的に知る
- ②プリビズの活用イメージ
- ③VPの入門的な知識を得る

### STEP②

所要：1日間

場所：「清澄白河BASE」

内容：ビジュアライズ研修

- ①ワークフロー研修
- ②プリビジュアライゼーション演習など

### STEP③

所要：2日間

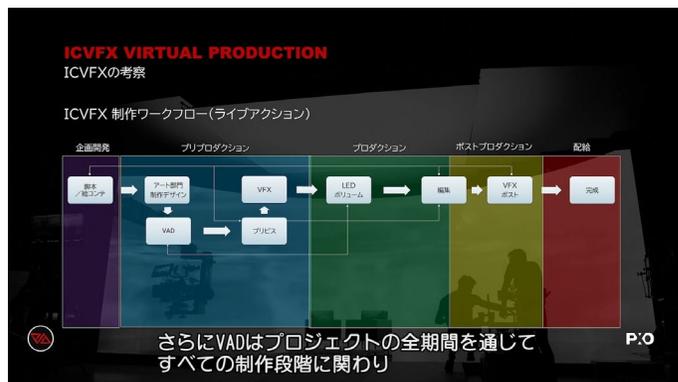
場所：清澄白河BASE

内容：VP研修

- Day1:撮影テスト
- Day2：効果的な撮影実践など

ショートリール  
完成

講師：PXO、ソニーPCL/VPスーパーバイザー



# アドバンスドコース：事前学習 PXO's VP Academy for VAD

参加者は事前課題としてPXO's VP Academy for VADをオンラインにてオンデマンド受講

## ◆Virtual Production Academy

Pixomondoが、未来のクリエイターを支援することを目的として独自に開発した教育プログラム。  
すでに北米の大学など世界の教育機関で提供が進んでおり、日本ではソニーPCLがオンライン展開している。

特に「PXO's VP Academy for VAD」は、Virtual Art Department人材育成に特化し、カナダの教育機関で実績のある専門トレーニングをソニーPCLが日本向けにローカライズ。理解を深める独自プログラムも導入している。オンラインを通じ、VFX制作におけるバーチャルプロダクションの活用やワークフロー、空間設計、ライティングを含むUnreal Engine実践を学ぶことが可能である。

現在日本で提供しているオンラインカリキュラム例

フルカリキュラムは、5つのChapterで構成される

### Chapter1 VPの基礎

Unreal Engineの使用しコンセプトから最終アウトプットまでのVPプロジェクトを作成。

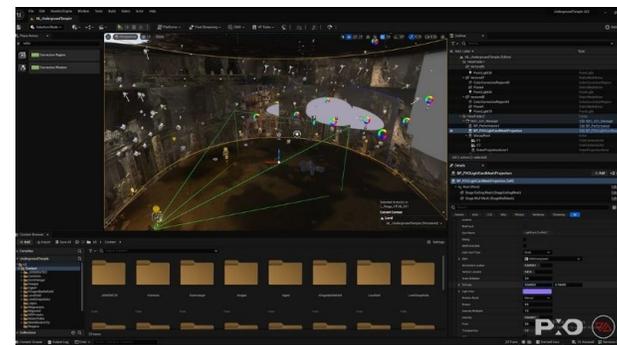
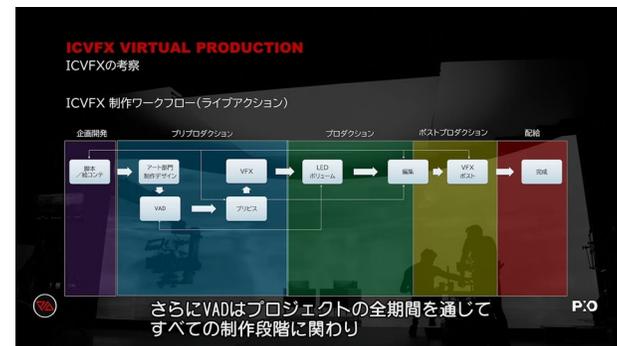
### Chapter 2 VPのワールドビルディング

VP用3Dアセット作成を中心としたモデリングツールの紹介

-Unreal Engineのシーケンサー機能の理解

### Chapter 3 デイテール編集及び最適化テクニック

Lightingテクニック、様々な最適化ツールとワークフロー、Blueprints、Digital Matte Paintingのアートテクニックを理解する。



# アドバンスドコース：実地研修カリキュラム概要

LEDスタジオで3日間の実践的な研修を行う。海外での実例をベースにした講義や、ステージテストやビジュアライゼーションなどの実践的な学習を進める。最終日には、参加者がグループごとに演出を考え、ショートクリップの撮影を行っていく。

### Day01 : Breadth

# Day 01

breadth | 幅

2025-11-26

## Virtual Production (VP) Show & Tell

**[Overview]**  
This day is dedicated to presenting the "breadth" of VP, mainly on going through information to give a comprehended look to Virtual Production so attendees learn the best practices, strategy and when best to use the technology as they plan for their next production.

**[Introduction]**  
Workshop Kickoff, agenda for the 3-days, what to expect to learn in the workshop. Starting with some basics of VP, VAD and how things work, when best to utilize it, what benefits it carries and best practices to keep in mind when planning for successful VP.

**[Localization & Japanese Film Industry Relevance]**  
Eisuke / PCL will go over the localization portions an essential to highlight how VP is relevant to the on-going struggles of Japanese Film Production and how they can expect to utilize it to be more flexible, efficient, and cost effective.

**[Show & Tell]**  
Show & Tell of what are the various forms of Virtual Production, how have projects been incorporating VP into their projects, ranging from commercials, music video, interactive experiences, television and film.

**[End of Day Q&A]**  
Questions and Answers

**Introduction to PCL**  
Introduction to PXO  
Introduction to VP  
Introduction to VAD  
When best to utilize VP  
Best Practices & Strategy of VP

**Challenges of Japanese Film Industry**  
Benefits of VP for Japanese Filmmakers

**Case Studies : TV & Film**  
+ StarTrek, Cada Minuto Cuenta, Avatar the Last Airbender  
**Case Studies : Commercials**  
+ McDonalds, Caledon Football Club, Genesis Motors  
**Case Studies : Assorted**  
+ Music Video, CES Interactive Demo, Retake

### Day02 : Depth

# Day 02

depth | 深さ

2025-11-27

## Virtual Art Department (VAD) A to Z

**[Overview]**  
The second day of the workshop, we can dedicate it to "depth", where we walk through the A to Z process of the prepared environment. Showing each of the step that went into designing, creating, and refining the environment for the workshop.

**[Visualization]**  
We can start with the Visualization steps, what kind of discussions went through during brainstorming and creating mood board, what back and forth creative discussions took place, how did PXO and PCL collaborate in coming up with the idea, sprinkled with some hands-on demo of layout/lighting process during a typical client call, doing some shot blocking using mannequins to find the shots and where the environment would be visible, if the shots can be achieved.

**[Stage Test] (Optional)**  
We can stage a pretend "stage visit" session after visualization. A process often needed to review the state of environment on the LED stage and look at everything in context and we can show some staged issues on scale, lighting etc and show the type of discussion that takes place during this phase.

**[Realization]**  
Then we can go over how PXO team went through the process of polishing and optimizing refining the environment once the creative vision has been decided. Flying around in UE and taking look at the details that were added after Visualization and looking g at the final touchups with decals and finishing touches.

**[End of Day Q&A]**  
Questions and Answers

**Story Idealization**  
Reference & Mood-boards  
Production Planning & Set Design  
Proxy Assets  
Proxy Layout  
Proxy Lighting  
Previs & Shot Blocking  
Concept Art & Key Frames

**VAD Content Stage Review**  
Director, DP, Production Designer Discussions

**Asset Finalization**  
Lighting Refinement  
Environment Finalization  
Stage Control / DMX Optimization & Delivery

### Day03 : Action

# Day 03

action | アクション

2025-11-28

## Shooting in Action

**[Overview]**  
The third day, we take the environment prepared for the shoot through blend to shoot, actioning a few shots as we have planned the day before and showing guests how the production day look like in action. This is also a day of conclusion and looking ahead into the future finish the workshop with some final thoughts and Q & A.

**[Pre-Light & Blend]**  
Go through tests, walking the guests through LED wall setup, calibration and tracking, explaining how these technology come together to work. Then move into DP's pre-light to get the practical lighting to work with the virtual lighting scenarios that matches the shot, while the stage team operates and help blend the practical set to the virtual set ready for shoot.  
Queuing up and testing DMX controls and ensuring all hotspots, lighting scenarios, FX are all ready.

**[Principle Shoot]**  
Having some run-throughs with actors on the selected scenes, doing some rehearsal runs with the backgrounds to get the rhythm right before jumping into actual shooting, utilizing all the pre-prepared environment hotspots, lighting scenarios, FX elements etc to show a variety of shots VP can provide.

**[Future Technology for VP]**  
Show & Tell of cutting-edge techniques that are being developed and how they can enhance the Virtual Production process.

**[End of Day Q&A]**  
Questions and Answers

**LED wall setup and calibration**  
Lighting blending between real and virtual environments  
Camera tracking and scene blocking on-set  
Blending Techniques  
DMX Controls Tech Check

**Rehearsals and test takes**  
Multi-Hotspot/Environment  
Multi-Lighting Scenarios  
Multi-FX Elements  
Final shoot with selected scenes & shots

**Robotics**  
+ AKIRA  
3D Reconstructions  
+ Gaussian splatting

※プログラム詳細は変更になる可能性があります。

# 使用背景イメージ



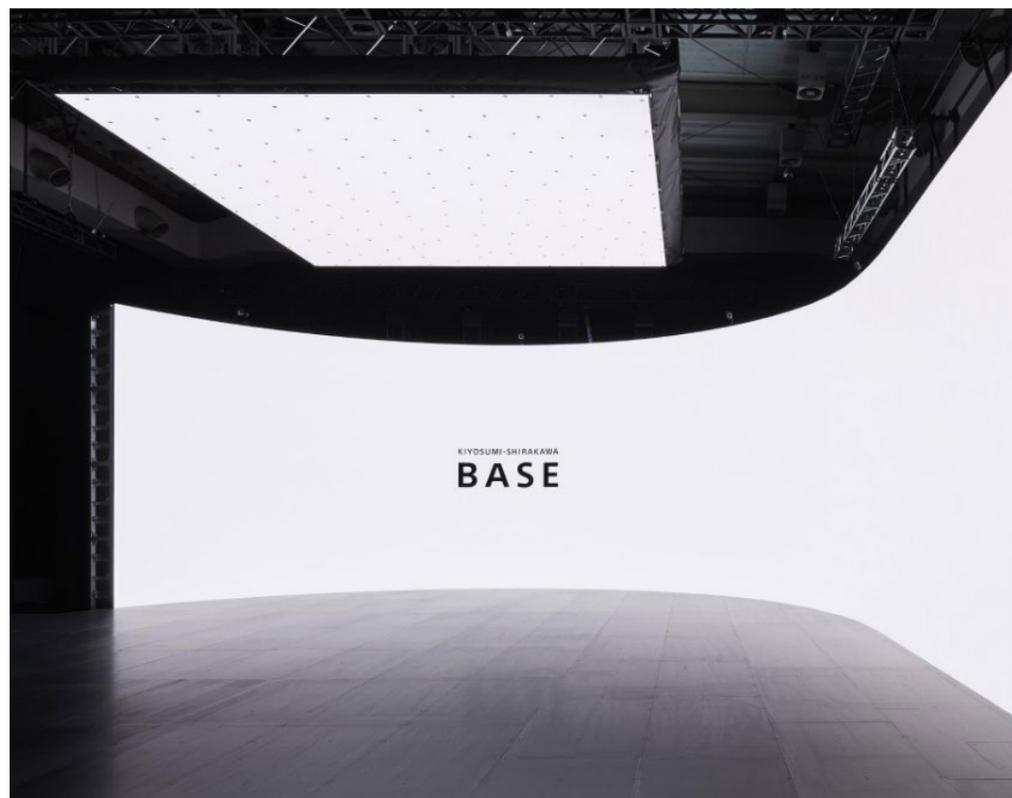
# 使用背景イメージ



## 研修場所：「清澄白河BASE」

実施研修に関しては、ソニーPCLのクリエイティブ拠点である「清澄白河BASE」にて開催。

「先端技術を、いち早く実際の撮影で使用し、新しい表現方法を追求する」をコンセプトに2022年にオープン。  
これまで100件以上のバーチャルプロダクション撮影が行われたバーチャルプロダクションスタジオ。主な撮影ジャンルは、映画、ドラマ、CM、オンラインイベントなど。  
撮影案件に限らずワークショップなども開催実績があり、様々なクリエイターの交流の場にもなっている。



## アドバンスドコース：メイン講師紹介

# PIXOMONDO

米国ソニー・ピクチャーズエンタテインメント傘下の、映画・ドラマ向けに世界トップクラスのバーチャルプロダクションとVFXを提供しているスタジオ。『ゲーム・オブ・スローンズ』『ハウス・オブ・ザ・ドラゴン』『ザ・ボーイズ』『アバター：伝説の少年アン』など数々の受賞作・話題作を手がけてきた。独自の技術とソフトウェアを駆使し、制作からポストまでクリエイティブを支援。LEDステージを用いた最新作には『スター・トレック：ディスカバリー』『スター・トレック：ストレンジ・ニュー・ワールド』がある。現在、米国・英国・ドイツ・カナダに7つのスタジオと3つのLEDステージを運営している。



### Head of Creative Operations Mujia Liao

『マンガロリアン』『ウエストワールド』  
『スター・トレック：ディスカバリー』『ワンダーウーマン』  
『ワイルド・スピード』など、過去10年間で50以上の  
大型プロジェクトに携わる。  
2021年よりVirtual Art Departmentの  
立ち上げを主導。映画監督や美術監督と連携し、  
LEDボリューム上でバーチャル世界を具現化するチ  
ームを牽引してきた。  
現在はクリエイティビティと先端技術、AIを融合し、  
VFXやバーチャルプロダクションを超えた次世代のコン  
テンツ創出に取り組んでいる。

# ソニーPCL株式会社

1951年より、先端テクノロジーを駆使し、クリエイターの発想を具現化してきたク  
リエイティブカンパニー。8K/16K、VR、HDRなどのハイスパック撮影やポストプロダクション、  
体験型デジタルコンテンツ、空間デザインを手がけ、多様なユーザー体験を創出してい  
る。2020年よりバーチャルプロダクションの開発と国内展開を開始し、2022年にはク  
リエイティブ拠点「清澄白河BASE」を開設。  
現在はバーチャルプロダクションに加え、ボリュメトリックキャプチャなど最先端技術を映  
像制作に実装する環境を提供している。



### ソニーPCL(株) ビジュアルクリエイション部 VPプロデューサー 大賀 英資

南カリフォルニア大学映画芸術学部卒業後、  
米国ソニー・ピクチャーズエンタテインメントを経て、  
ソニーPCLに入社。  
2022年より、VPプロデューサーとしてCM、映画、ドラ  
マ等多数の作品を担当。最新映像技術の知見を  
活かし、監督としても活動している。

# プログラム概要

## エントリーコース

普段の作品制作で、先進的なコンテンツ制作技術に取り組みたいが、まだ経験のない方に向けたスタータープラン。アドバンスドコースで制作されたコンテンツを教材に、バーチャルプロダクションの概要や利点を学ぶ。また、アドバンスドコース参加者が、どのように業務において先進技術を使ったコンテンツ制作に取り組んでいるかなどの情報もシェアし、実業への取り込み方が検討できる状態を目指す。

### STEP①

所要：1～2時間

場所：オンラインでの事前学習

内容：PXO's VP Academy for VAD  
エントリーモデルをもとに短縮した  
プログラムを受講

①VPの入門的な知識を得る

### STEP②

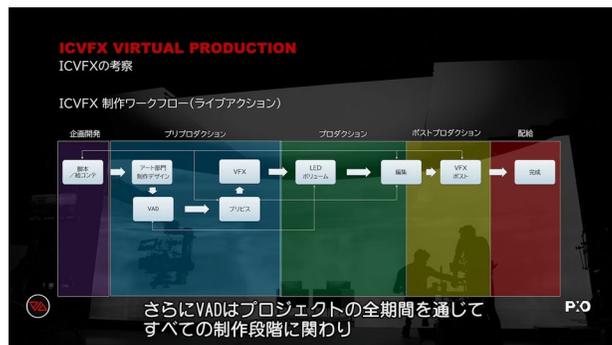
所要：1日間

場所：「清澄白河BASE」

内容：VP デモ体験

- ①ワークフロー研修  
アドバンスドコース 研修情報共有
- ②バーチャルプロダクションデモ

講師：ソニーPCL/VPスーパーバイザー



## 留意事項

### 費用負担

- 参加費無料
- 上記以外の費用（例：清澄白河BASEまでの交通費等）は参加者負担

### 修了証の発行

研修終了後、以下の基準を満たした研修者に対し、研修修了証を交付します。

- アドバンスドコース：実地研修の全日程に参加し、研修後のアンケートに回答した方
- エントリーコース：実地研修に参加し、研修後のアンケートに回答した方

### 本研修終了後の対応

- 研修参加者には、研修機関や事務局が実施する調査（アンケート等）にご協力いただきます。
- 2026年2月末～3月上旬を目途に、「実写コンテンツの製作人材の育成研修-世界基準のショーランナー & ドラマクリエイター育成-」の全プログラム参加者・関係者を対象とした報告会を開催する予定です。本研修の参加者には可能な限り参加にご協力いただきます。
- 研修を円滑に進めるために、研修機関や事務局から追加の依頼をする場合があります。研修参加者には可能な限りこの取り組みにご協力いただきます。

### その他

- アドバンスドコースでは、実施記録として研修の様子をまとめたメイキング映像を作成し、エントリーコースの「アドバンスドコース研修情報共有」で利用されます。アドバンスドコース受講者には研修風景やインタビュー撮影にご協力いただきますので、あらかじめご了承ください。

# 応募方法

以下の資料を事務局宛てに、提出期限までに提出してください。

## 提出書類

1. 申請書兼本人承諾書（公募サイト上の指定様式をご利用ください。）
2. 実績に関する補足説明資料（様式自由、A4 2ページ以内程度） ※アドバンスドコースのみ ※提出任意

## 応募受付期間

2025年10月1日（水）～2025年10月31日（金） 17：00締切（メール必着）

## 応募書類の提出先

株式会社三菱総合研究所 モビリティ・通信事業本部内  
「実写コンテンツの製作人材の育成研修」事務局宛て  
E-mail：[koubo-content-hrd@ml.mri.co.jp](mailto:koubo-content-hrd@ml.mri.co.jp)

※応募の際はメールの件名を必ず「実写コンテンツの製作人材の育成研修\_制作スキル研修\_応募」としてください。

※持参、郵送、FAX等による提出は受け付けません。書類に不備がある場合は審査対象外となる場合がありますのでご注意ください。

※締切を過ぎてからの提出は受け付けません。

※事務局にて受付完了した場合、受付後1営業日以内にメール返信にて一次応答をいたします。

事務局からの一次応答がない場合、ファイルサイズの超過の可能性があるので、ファイル添付を行わずに平文メールにてお問合せ下さい。別途ファイル送付用のURLをご案内いたします。

## 選定方法と選考結果の通知

応募書類をもとに、応募要件を満たしているかどうかを確認したうえで、以下の観点で選考します。  
なお、提出書類の内容確認の為に事務局から連絡する場合があります。

### 選考の観点

アドバンスドコース：先進技術を活用した過去の作品制作実績と、研修参加後にビジュアライゼーション・バーチャルプロダクション等を使用した制作工程を実業務にて利用する意欲があるかを、応募時の提出書類に基づき、総合的に評価し選考します。

エントリーコース：希望した応募者の中から各社1名ずつを採用し、採用予定者数を超える場合には抽選を行います。  
1社から複数名の応募があった場合は、抽選にて参加者を決定します。  
採用予定者数に満たなかった場合には、残る参加枠を先着順に採択します。

### 選考結果の通知

選考結果は、11月10日（月）を目途に、応募時に登録いただいたメールアドレスにメールにて通知します。  
なお選考結果に関するお問い合わせには応じられません。

<採用予定者数>

- アドバンスドコース：20名程度
- エントリーコース：50名程度