

近藤哲二郎氏の

「動絵画」技法に驚く

NM
REPORT

「立体的に見える！空気を感ずる！」——来場者が熱い感想を吐露している。先進映像の研究機関、アイキューブド研究所 (I³ 研究所) が昨年 11 月末に、東京大田区の「ライフコミュニティ西馬込」にて、最先端映像技術「動絵画」を展示発表した時の場面だ。この建物の後ろに同研究所が位置する関係で、地域にも広く公開し、メディア関係だけでなく、近所の人たちも参集した。冒頭コメントは、動絵画をじっくり観た近所の AV ファンの感想だ。

文：麻倉怜士

デジタルメディア評論家
日本画質学会 副会長

「立体感、空気感を感じさせる画質」の世界

(近藤哲二郎氏の解説)

動絵画は画質の大天才、I³ 研究所 代表取締役会長の近藤哲二郎氏 (電気業界トップの数千の特許を保有) が中心になって開発してきた次世代の映像技術だ。1990 年代にソニーでデータベース型超解像「DRC」を手がけて以来、2K → 4K の高精細度アップコンバート「ICC」(2011年)、プロジェクター向け大映像空間再現「ISVC」(2013年)、独自技術の集大成した「S-Vision」(2017年)、さらに 2019 年には「動絵画」、2021 年に「統合情景」と、画期的な映像技術を次々と開発している。

「立体的に見える！空気を感ずる！」動絵画とは何か。近藤氏に解説してもらおう。

『デジタルディスプレイを使ってアナログに描く』のが動絵画です。デジタルがどんどん進化していくと、最終的にはアナログ的になります。無限の階調を持ったデジタルがアナログだとすると、デジタルであってもアナログ的な処理ができるはず、です。デジタルはドットで描きます。一方、絵画は筆で描きますね。絵画は静止画ですが、われわれが扱う映像は動画です。つまり、絵画のようなアナログ的手法でデジタル動

画を描くのが、「動絵画」なのです

古今の西洋絵画と動絵画には共通性があり、とても興味深いところだと近藤氏は言う。バロック美術には極めて精細な描き込

みがされている。その超リアル技法には I³ 研究所の「ICC」が対応する。立体感表現は絵画では遠近法や消失点技法が使われるが、I³ 研究所も「奥行きクリエーション」という画質技術を開発している。透明感、輝き感といった脳が感じるような世界の再現には「S-Vision」が活用された。

動絵画アルゴリズムで処理した映像

(4 テーマの画質を語ろう)

通常の 4K などのカメラで撮影し、動絵画アルゴリズムで処理した映像は、どんなものか。「漆黒」、「春光」、「朝来」、「海原」という 4 種類のテーマで映像が展示された。

1 漆黒

27 型の SDR の IPS4K 液晶ディスプレイに映る水槽の中の熱帯魚や珊瑚などの 4K

映像は、「何だ、この絵は!?!」と驚愕する超高画質だ。これほど安定し、奥行きが豊かで、ディテールまでの階調情報にあふれた映像をこれまで見たことがない。止まっている部分はひたすら静止し、砂粒もピタッと安定している。一方で、熱帯魚は非常に滑らかに泳ぐ。砂の一粒一粒や、珊瑚の表面のここぼこが小さな影と色を伴っている。

立体感もすごい。手前に貝、その後ろに珊

動絵画「漆黒」の 3 画面提案の前で説明する I³ 研究所 代表取締役会長・近藤哲二郎氏