



報道関係者各位

2026 年 9 月 10 日(木)

デジタルハリウッド大学[DHU] 「屋外ロケなしで、どこまで撮れる？」 バーチャルプロダクションを活用した 実践授業でショーリールを制作



文部科学省認可の株式会社立大学として、デジタルコンテンツと企画・コミュニケーションを学ぶ 4 年制大学「デジタルコミュニケーション学部」と、理論と実務を架橋し新たなビジネスを創出する専門職大学院「デジタルコンテンツ研究科」を設置するデジタルハリウッド大学(DHU、所在地:東京都千代田区、学長:藤井直敬)は、2026 年 6 月から 2 か月間、バーチャルプロダクション環境を活用した実践授業「Virtual Production: Find Your Voice」を実施しました。本授業は、クリエイティブディレクター/VFX スーパーバイザーとして国際的な映像制作に携わってきたクリストファー ハンス エカート教授が担当。学生が企画、演出、3DCG 背景制作、撮影、合成などの制作工程に取り組み、作品を完成させました。

【最新の制作環境で学ぶ実践授業】

デジタルハリウッド(東京・御茶ノ水)に設置した、バーチャルプロダクション環境「Digital Hollywood Virtual Studio(通称:D スタ)」。「D スタでは、いったい何ができるのか？」そのひとつの答えとして、学生チームが D スタを使って制作した初のショーリールを公開しました。

本作は屋外ロケを行っておらず、山、雨、宇宙、夕景——背景となる環境はすべて Unreal Engine 5(UE5)を活用して制作しています。

- ・山:UE5 のアセットを活用
- ・雨:室内から見える近景や雨を UE5 で制作
- ・宇宙:UE5 のアセットを活用
- ・夕景:UE5 のアセットを活用 D スタは、LED パネルや撮影





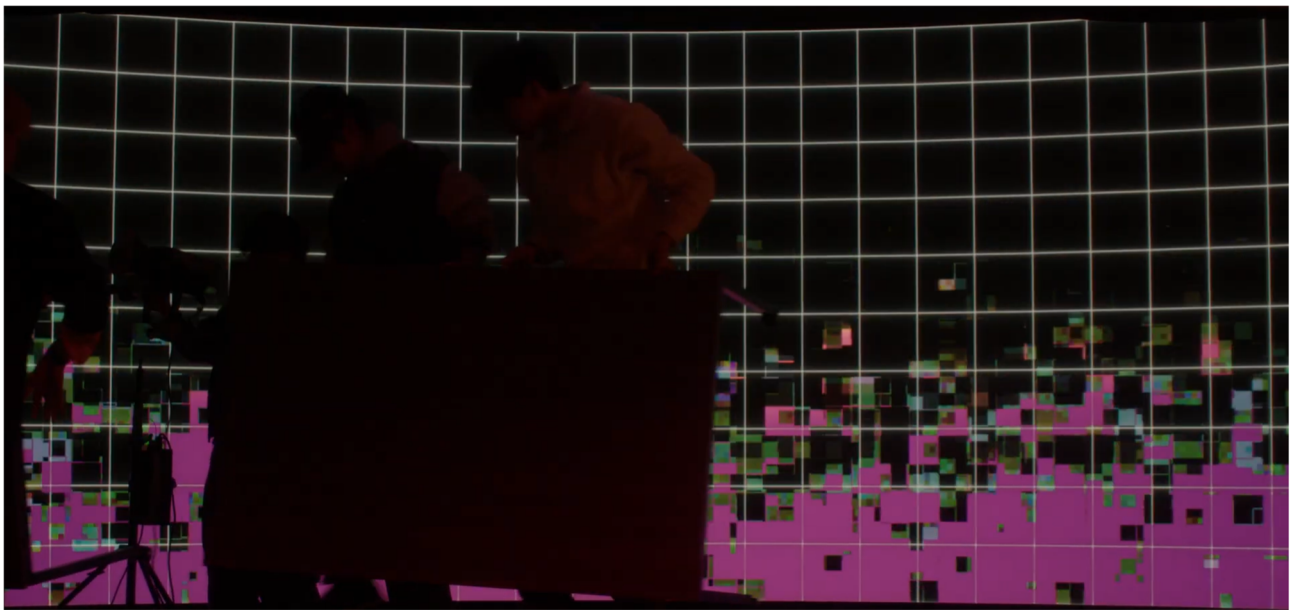
・照明設備、Unreal Engine など을組み合わせ、実写と 3DCG をその場で融合させるバーチャルプロダクションを实践するための制作・教育環境です。

本作のショーリール(映像)を制作したのは、デジタルハリウッド大学の学部生たち。

自分たちで D スタの照明や撮影方法を検証し、テストを重ねて完成させました。

新しい技術を、まず触ってみる。

試して、失敗して、つくってみる。D スタから生まれた最初のアウトプットを、ぜひご覧ください。



<https://youtu.be/3Oig30vfgXg?si=3NaTIsEowAXry77I>

■STAFF

Cast: Mihiro Hoshi, Kei Itou, Ryou Takano, Yuhi Suzuki, Marian Waddell Director / Virtual Production / Special Effects / Cinematographer: Masaru Hanyu Virtual Production Engineer /

LED Operator: Kota Suzuki

Digital Artist: Hayato Nishio

Research And Development: Takehiro Shimura

1st Assistant Camera: Haruto Umino Camera Operator / Key Grip: Rumi Suzuki

Special Thanks: Tomoyuki Sugiyama

Producer: Koa Sato, Makishi Yoshino





Executive Producer: Noboru Oki

Production: Digital Hollywood, TORCH VISION STUDIOS

【新規科目「バーチャルプロダクション」がスタート】

2026 年 9 月より新規科目「バーチャルプロダクション」がスタートするにあたり、先行して 2 か月の授業を実施。学生は個別の制作技術だけでなく、異なる専門性を持つメンバーと協働し、一つの映像表現を完成させるための制作プロセスを経験しました。特に、3DCG 背景と実写映像の関係、カメラの位置や動きによる見え方の変化、照明と LED ウォールの色調整など、バーチャルプロダクション特有の課題に向き合うことで、技術と演出を一体として考える力が培われました。



【クリストファー ハンス エカート教授 コメント】

The course was challenging, but also fun and rewarding for me, and I hope for the students as well. Although it was a short course, I feel we made the most of the time we had, especially considering the class was taught in English. With the help of technology, the students did very well with comprehension, and I was impressed by how willing they were to adopt the new technologies introduced throughout the course.

What was especially exciting was seeing how naturally the combination of Virtual Production and AI began to align with the direction the industry is moving. Several students were able to fully realize their projects in-camera, while others used AI to create backgrounds or even modify clothing from what had been photographed. Seeing these ideas come together was incredibly rewarding.

The final projects achieved exactly what I had hoped for: giving the students enough experience and confidence to want to try again, experiment further, and hopefully understand that with these new tools, there are very few limits to what they can imagine and create.

この授業は、私自身にとって多くのチャレンジを伴うものでしたが、それ以上に楽しく、非常にやりがいのある授業でした。学生の皆さんにも、同じように感じてもらえていたら嬉しく思います。短期間ではありましたが、限られた時間を最大限に活かすことができたと感じています。特に英語で行われる授業であったにもかかわらず、学生たちはテクノロジーによるサポートを活用しながら内容をしっかりと理解し、新しく紹介





された技術にも積極的に取り組んでくれました。その姿勢がとても印象に残っています。

特に興味深かったのは、バーチャルプロダクションと AI を組み合わせた学生たちの制作が、現在、映像業界で進みつつある方向性と自然に重なっていたことです。作品をほぼ完全にインカメラで完成させた学生もいれば、撮影した素材をもとに、AI を活用して背景を制作したり、衣装を変更したりする学生もいました。学生たちのアイデアが実際の作品として形になっていく過程を見ることは、私にとっても非常に刺激的で、嬉しい経験となりました。

最終課題では、私がこの授業を通して実現したいと考えていたことが、まさに形になったと思います。それは、学生たちが「もう一度挑戦してみたい」「もっと実験してみたい」と思える経験と自信を得ること。そして、こうした新しいツールを活用することで、自分たちが想像し、創り出せるものには、ほとんど限界がないのだと感じてもらふことです。

■クリストファー ハンス エカート教授 プロフィール

クリエイティブディレクター／VFX スーパーバイザー。AI、ICVFX、アニメーション、3DCG、バーチャルプロダクション分野において 30 年以上の制作経験を持ち、国際的な映像制作に携わる。米国 Otis カレッジなどで 20 年以上にわたる教育経験を有し、2025 年および 2026 年のスーパーボウル放映 CM では、VFX スーパーバイザー／シネマトグラファーを務めた。2026 年、デジタルハリウッド大学教授に就任。

【今後の展開】

デジタルハリウッド大学では、本作で得られた知見を今後の教育や研究に生かすとともに、バーチャルプロダクション環境を活用した授業、作品制作、産学連携および共同研究を推進します。

映像、3DCG、VFX、AI などの領域を横断し、変化を続ける映像制作の現場で、新しい表現や制作手法を生み出すことのできるクリエイターの育成を目指します。

【設備概要】

- ・LED ウォール：W6.5m × H2.5m、ピクセルピッチ 1.9mm
Absen「PL1.9 Pro V10」
- ・映像入出力・制御システム：
Brompton Technology「Tessera SX40」
- ・カメラトラッキングシステム：
HTC「MARS」

【デジタルハリウッド大学 [DHU]】

<https://www.dhw.ac.jp>

2005 年 4 月、文部科学省認可の株式会社立の大学として東京・秋葉原に開学（現在の所在地は東京・御茶ノ水）。デジタルコミュニケーション学部（4 年制大学）とデジタルコンテンツ研究科（専門職大学院）を設置している。

2026 年 4 月、二代目学長に藤井直敬が就任。初代学長・杉山知之が示した「すべてをエンタテインメントにせよ」を拡張し、新たな教学ヴィジョンとして「世界を満たせ」を掲げる。

デジタルコミュニケーション学部では、不確実で予測不能な未来を自分らしく生き抜く力を身につける。デジタルコンテンツ（3DCG/VFX、VR/AR、ゲーム、映像、グラフィック、Web デザイン、メディアアート、プログラミング等）と企画・コミュニケーション（ビジネスプラン、マーケティング、広報 PR 等）を産業界の第一線で活躍する教員から幅広く学べる一学部一学科制を採用。さらにグローバル人材を育成するために外国語の重点的な学習プログラムを備え、留学を推進している。世界 49 か国・地域出身の学生が在籍し、御茶ノ水駅前で多様性に富むキャンパスを運営している。デジタルコンテンツ研究科では、超高度情報化社会においてデジタルコミュニケーションを駆使し、社会に変革を起こすリーダーを輩出すべく、創発





的学究領域 [SEAD (Science／Engineering／Art／Design)] の 4 要素をバランス良く身につけ融合し、理論と実務を架橋する人材育成を行う。新規事業プランニングとプロトタイピングなど、院生のアイデアの実装およびスタートアップ支援により「令和 7 年度大学発ベンチャー調査」(経済産業省)では全国大学中 17 位、私立大学 7 位となっており、多数の起業家を輩出している。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail: press@dhw.co.jp

TEL: 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト: <https://www.dhw.co.jp/>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/press-release/>

