

**キヤノン初となる VR 映像撮影システム “EOS VR SYSTEM” が誕生  
高画質な 180 度 VR 映像と効率的な映像制作ワークフローを実現**

キヤノンは、VR (Virtual Reality : 仮想現実) 映像撮影システム “EOS VR SYSTEM” を新たに立ち上げ、専用のレンズ 1 機種と PC ソフトウェア 2 本を 2021 年 12 月下旬に発売・公開します。



EOS VR SYSTEM ロゴ



RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE (EOS R5 装着時)

現在、VR はエンターテインメントや観光、教育など幅広い産業において活用が広がっています。このような背景のもと、キヤノンは、レンズ交換式カメラ EOS シリーズなどで培ってきた光学技術を生かし、高画質な映像と効率的なワークフローを実現する VR 映像撮影システムを立ち上げます。

本システムは、ミラーレスカメラ\*1 と専用のレンズ、PC ソフトウェアで構成しており、カメラに新発売の専用レンズを装着することで、VR 映像の撮影を実現しています。また、新公開の PC ソフトウェアにて撮影映像の VR 規格形式への変換から簡易的な編集までを行うことができます。

キヤノンは、本システムを立ち上げることで、映像クリエイターや制作プロダクション、新たに VR 映像撮影を始めたいと考えるユーザーまで幅広いニーズに応えていきます。

**■ 高画質な 3D の 180 度 VR 映像\*2 を実現する専用レンズ**

新製品 “RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE” は、2 つの魚眼レンズを備え、左右の視差を利用した 3D の 180 度 VR 映像を撮影することができる専用の RF レンズです。ミラーレスカメラ「EOS R5」(2020 年 7 月発売) に装着することで、8K\*3 を生かした没入感のある高精細な映像を出力することができます。また、特殊コーティングの採用により、逆光時での撮影も快適に行うことができます。

**■ 撮影から編集まで効率的なワークフローの実現**

“RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE” の 2 眼レンズそれぞれから入射する光を単一の CMOS センサーを通じて記録することができるため、撮影前のカメラ位置の調整や同期設定、撮影後に映像を繋ぎ合わせる作業 (スティッチ作業) が不要となり、映像制作ワークフローを効率化しています。また、ユーザーの制作環境に合わせて、PC アプリ “EOS VR Utility\*4” と「Adobe Premiere Pro」(別売) 専用プラグイン\*5 “EOS VR Plugin for Adobe Premiere Pro\*4” のいずれかのデータ変換ソフトウェアを選択することができ、映像制作をサポートします。

製品名	希望小売価格	発売/公開日
RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE	オープン価格	2021 年 12 月下旬
EOS VR Utility	有償*4	2021 年 12 月下旬
EOS VR Plugin for Adobe Premiere Pro	有償*4	2021 年 12 月下旬

※1 今回対応するカメラは「EOS R5」。12 月上旬公開予定のファームウェアの適用が必要です。  
 ※2 視野が 180 度となる VR 映像のこと。YouTube などの動画配信プラットフォームにおいて一般的に採用されている VR 映像形式。  
 ※3 カメラには魚眼画像で 8K 相当の解像度の動画が記録されます。  
 ※4 トライアルとして、静止画や 2 分以内の動画に関しては無償で VR 規格形式への変換ができます。トライアル活用以外の全機能を利用するためには有償のサブスクリプション・プランの購入が必要です。対応 OS は、Windows/macOS。  
 ※5 アプリケーションの機能を拡張するソフトウェア。「Adobe Premiere Pro 14.5」以降のバージョンに対応。

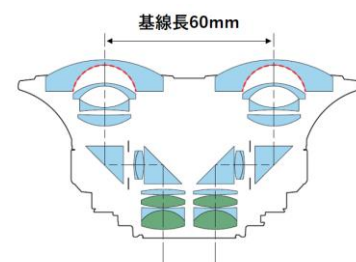
## < “RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE” の主な特長 >

### 1. 「L レンズ」ならではの高画質な 3D の 180 度 VR 映像を実現

- ・2つの魚眼レンズを備え、左右の視差を利用した 3D の 180 度 VR 映像を撮影することが可能。
- ・180 度 VR 映像は、360 度映像と比較して視野が半分となり、データ容量が少ないため、高精細な映像も扱いやすく、臨場感を演出する映像表現に好適。また、撮影者が映りこむことがないため、撮影に集中して取り組むことが可能。
- ・描写性能や操作性、堅牢（けんろう）性などで最高水準の性能を追求した「L (Luxury)」レンズ。開放 F 値 2.8 の大口径により、明るく高画質な撮影が可能。
- ・「RF マウント」の特長であるショートバックフォーカスを生かしながら、2つの魚眼レンズそれぞれにおいて「UD レンズ※<sup>1</sup>」2枚を効果的に配置したレンズ構成により、高画質を達成。また、レンズ構成を光路折り曲げに最適化させたことで、基線長 60mm の自然な視差を実現。
- ・電動虹彩絞り「EMD (Electro-magnetic Diaphragm)」を左右それぞれのレンズに対して搭載。電子的に絞り口径を制御。
- ・ゼラチンフィルターホルダーを搭載し、ND フィルターの装着が可能。日中の屋外撮影など、高輝度時にシャッタースピードが意図せず速くなってしまうシーンでも、光量を抑制し、滑らかな動画撮影を実現。
- ・マウント部やフォーカスリングに防滴※<sup>2</sup>シーリングを採用。
- ・特殊コーティング「SWC (Subwavelength Structure Coating)」を採用。レンズの表面に可視光の波長よりも小さいナノサイズのくさび状の構造物を無数に並べることで、光の反射を抑制。レンズ内の光の反射が撮影画像に入り込んでしまうゴーストを低減することが可能。光の入射角の広い VR 映像撮影用のレンズにおいて、逆光時などでも快適な撮影を実現。



2 眼レンズによる撮影イメージ



● UDレンズ    ●●● SWC

“RF5.2mm F2.8 L DUAL FISHEYE”  
光学構成図

※<sup>1</sup> 「UD (Ultra low Dispersion=特殊低分散) ガラス」を用いたレンズ。

※<sup>2</sup> 防滴に配慮した構造になってはいますが、水滴などの浸入を完全に防ぐことはできません。

### 2. 8K 出力などミラーレスカメラ「EOS R5」との組み合わせによる高画質な撮影

- ・「EOS R5」との組み合わせにより、高精細な 8K の 180 度 VR 映像を出力することができ、高い没入感を実現。
- ・開放 F 値 2.8 の明るさと、「EOS R5」の高感度 CMOS センサー、映像エンジン「DIGIC X」の連携による高いノイズ処理能力により、薄暗いシーンや意図的に光量を落とした表現をするシーンでも、高画質な撮影を実現。

### 3. 撮影から編集まで効率的なワークフローを実現

- ・2 眼レンズそれぞれから入射する光を単一の CMOS センサーを通じて記録することが可能。撮影前のカメラ位置の調整や同期設定、撮影後に映像を繋ぎ合わせる編集（スティッチ作業）が不要となり、映像制作ワークフローを効率化。
- ・PC でカメラ設定や画像転送ができるアプリ「EOS Utility※<sup>1</sup>」と、スマホで画像確認や設定変更ができるアプリ「Camera Connect※<sup>2</sup>」のいずれかを使用することで、VR 映像制作において撮影頻度の高いリモートでの撮影が可能。

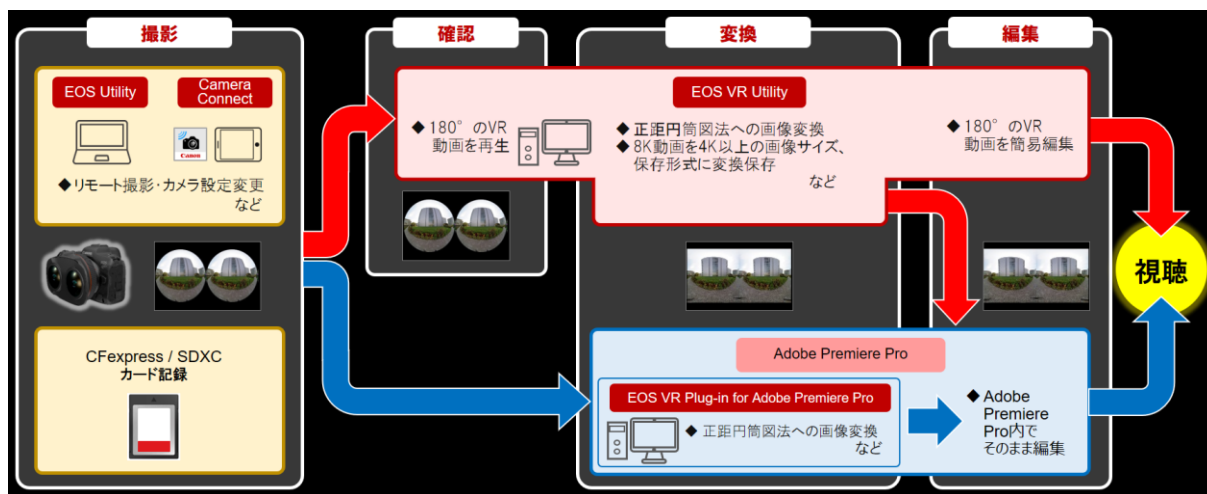
※<sup>1</sup> 対応 OS は、Windows/macOS。2021 年 12 月上旬公開予定の Ver.3.14.30 に更新する必要があります。

※<sup>2</sup> 対応 OS は、iOS/iPad OS/Android。2021 年 12 月上旬公開予定の Ver.2.8.20 に更新する必要があります。

## <PC ソフトウェア(2本)の主な特長>

ヘッドマウントディスプレイ (HMD) に映像を表示し、3D の VR 映像をユーザーが見るためには、カメラで撮影した映像を専用のデータ形式に変換する必要があります。そのため、VR 映像制作ワークフローには、一般的な映像の撮影、確認、編集に、データ変換を加えた4つの工程があります。

キヤノンの VR 映像撮影システムでは、1つの CMOS センサーを搭載した1台のカメラで映像の撮影をするため、カメラを2台使用した場合に発生する撮影前の左右カメラ位置の調整や同期設定が不要となります。また、データ変換の前に映像を繋ぎ合わせる作業 (スティッチ作業) も不要です。さらに、データ変換においては、PC アプリ “EOS VR Utility” と「Adobe Premiere Pro」 (別売) 専用プラグイン “EOS VR Plugin for Adobe Premiere Pro” を使用することで、データ変換をしながら、レンズの視差/水平補正を自動で行うことができ、効率的なワークフローを実現しています。



映像制作ワークフローイメージ図

データ変換で使用する両 PC ソフトウェアは、ともに VR 映像の標準フォーマットとなる正距円筒図法への画像変換に対応しています。“EOS VR Utility” は、撮影した映像のデータ変換から、編集までを行うことができます。編集・再生環境に合わせ、画質や映像ファイルフォーマットの出力を柔軟に設定することもできます。一方、“EOS VR Plugin for Adobe Premiere Pro” は、動画編集ソフト「Adobe Premiere Pro」内でデータ変換から、編集までをワンストップで行うワークフローを実現します。



VR 映像の仕組み

## ■ PC アプリ“EOS VR Utility”(有償)

- ・ VR 映像の標準フォーマットとなる正距円筒図法への画像変換や、簡易編集までを行うことができる PC アプリ。
- ・ 撮影した静止画／動画の左右切り替え表示に対応。また、円周魚眼と正距円筒表示の切り替えにも対応。
- ・ 対応レンズの視差／水平補正に対応。
- ・ 180 度 VR 映像の PC モニター上での再生や簡易カット編集に対応。
- ・ 8K で記録した動画を、サイズや保存形式、フォーマットなどを変換して保存可能。
- ・ 「Canon Log」で撮影した動画にルックアップテーブル (LUT) を適用可能。
- ・ ノンリニア編集 (NLE) 用として、映像ファイルフォーマットである DPX (Digital Picture Exchange) や Apple ProRes での出力に対応。

## ■ 「Adobe Premiere Pro」専用プラグイン“EOS VR Plugin for Adobe Premiere Pro”(有償)

- ・ 編集において、「Adobe Premiere Pro」を使用する動画クリエイター専用の PC プラグイン。
- ・ 映像の左右入れ替えや、VR 映像の標準フォーマットとなる正距円筒図法への画像変換に対応。
- ・ 対応レンズの視差／水平補正に対応。

## <ご参考:展示会への参考出展>

2021 年 11 月 17 日 (水) から 19 日 (金) まで、オフラインとオンラインのハイブリッドで開催される音と映像と通信のプロフェッショナル展「InterBEE 2021」のキヤノンブースにて、VR 映像撮影システムを展示する予定です。

## <VR 映像制作機器の市場動向>

VR 市場は、コンシューマー向けのエンターテイメント用途や企業向けの教育・訓練用途などを中心に拡大しています。具体的には、ゲームや観光地での疑似体験、不動産のモデルルーム体験、設備点検における作業手順のナビゲーションなど幅広く活用されており、近年ではスポーツ分野における VR 映像の配信も増えてきています。このような VR を活用したサービスの広がりを受け、良質で多量の VR 映像コンテンツの制作・配信が求められており、制作を担う映像機器の需要も高まっています。(キヤノン調べ)

## <主な製品仕様>

製品仕様の詳細は、ホームページをご参照ください。

- \* IOS は、米国およびその他の国々における Cisco 社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- \* macOS, iPad OS は、米国およびその他の国で登録された Apple Inc.の商標です。
- \* Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- \* YouTube, Android は Google LLC の商標です。
- \* Adobe はアメリカ合衆国およびその他の国々における Adobe (アドビ社) の商標または登録商標です。
- \* その他、記載されている会社名、製品・サービス名は一般に各社の商標または、登録商標です。