



D I G I T A L F R O N T I E R

公司简介

Company Overview

Motion Picture

CG Production



©五十岚三喜夫 / 竹书房, IMO, Digital Frontier公司
暖日日记
KUMOMO的树之故事
 2002



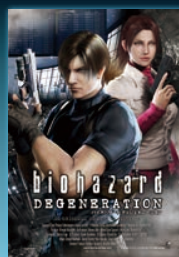
©士郎正宗 / 青心社·苹果核战记 电影合作伙伴
苹果核战记
 2004



©2006 增村博·媒体工厂阿塔戈尔 电影合作伙伴
阿塔戈尔猫之森林
 2006



©2007士郎正宗 / 青心社·EX MACHINA电影合作伙伴
EX MACHINA:
Evolution of Appleseed
 2007



©2008卡普空/生化危机 CG制作委员会
生化危机
恶化
 2008



©2011 NAMCO BANDAI Games Inc
铁拳
血之复仇
 2011



©2012卡普空/生化危机 CG制作委员会
生化危机
诅咒
 2012

HISTORY 历史沿革



- 1994年 在表参道新设立了(股)TYO视频事业室, New Section (Digital Frontier)
- 1997年 迁到代官山
- 2000年 5月 作为(股)TYO的子公司设立了(股)Digital Frontier, 资本金2,000万日元
- 2003年 5月 总公司迁到目黑(代官山的作为代官山办事处继续留用)
在目黑总公司开设了动作捕捉工作室
- 2005年 12月 在台场开设了亚洲最大规模的动作捕捉工作室“OPAKIS”(关闭了目黑工作室)
- 2006年 4月 将有限会社SARUTIN纳为子公司后, 更名为SARUTIN股份有限公司(出资比率: 80%)
设立了GEMBA股份有限公司(出资比率: 85%)
- 2007年 1月 开设了脸部专用动作捕捉工作室
6月 目黑总公司迁到代官山办事处所在地实现合并
- 2008年 8月 资本金增至31,458千日元
- 2009年 10月 并购了SARUTIN股份有限公司
- 2010年 4月 母公司改为fields股份有限公司
- 2011年 7月 台湾/台北市内设立了集拓圣域股份有限公司(出资比率: 85%)
10月 总公司迁到涩谷
12月 马来西亚的CG制作公司Fly Studio纳为子公司(出资比率: 82%)
- 2013年 5月 取得股份后集拓圣域(台湾)改为全资子公司
- 2015年 1月 新设立了大阪办事处

CORPORATE PROFILE 公司简介

公司名称

Digital Frontier股份有限公司

设立

2000年

经营范围

各类视频企划及制作
剧场版电影/电视节目的企划及制作
原创作品的企划及制作
游戏用视频软件的企划及制作
游戏机用视频软件的企划及制作
动作捕捉事业
高清、3D 立体影像的企划及制作
展示视频的企划及制作
Web内容视频的企划及制作

资本金

31,458千日元

员工数

259名 截至2019年4月

董事

董事长・CEO 植木 英则
总经理・COO 丰嶋 勇作
董事 浅井 健
监事 小泽谦一

地址

<总公司>

3F KN Shibuya 3rd Bldg, 9-8 Sakuragaoka-cho, Shibuya-ku, Tokyo
电话: +81-3(6855)7821 传真: +81-3(6855)7822

<集团旗下公司>

GEMBA Inc. (日本)

2F KN Shibuya 3rd Bldg, 9-8 Sakuragaoka-cho, Shibuya-ku, Tokyo
电话: +81-3(5428)5911 传真: +81-3(5428)5912

集拓圣域股份有限公司 (台湾)

Digital Frontier Taiwan Inc.

台湾台北市内湖区内湖路一段300号 七星西湖大楼 9F-3
电话: +886-2(8751)9901 传真: +886-2(8751)9906

持续制作全CG动画电影20年 以上的业绩和信赖

Digital Frontier公司是日本国内屈指可数具备大规模CG制作能力的视频制作公司。位于台场拥有亚洲最大等级的动作捕捉工作室，从转为股份公司前的1994年开始是日本唯一持续制作全CG剧场版动画的公司。

先进的工作室设备

在位于东京台场的亚洲最大的动作捕捉工作室“OPAKIS”里，可利用业界最高级别的设备捕捉拍摄高难度的动作。快速拍摄和交货体制完善。并且，备有欧洲4D Dynamics公司的3D扫描仪。每台摄像机以0.24秒的速度从4个位置拍摄被拍对象的造型和纹理贴图。

常年配置了250名员工

配置了250名经验丰富的员工。在剧场版电影、游戏、电视/Web用动画、活动用视频、立体视觉动画等各个领域持续追求最高品质的视频。

综合视频制作商

为了精确地满足客户的广泛需求，从企划开始提供一贯的支持。

【服务内容】

■ 咨询服务

听取贵公司的要求后，提交最佳的制作计划。

■ 前期制作

提供时间安排、预算、故事板、导演、角色分配等制作所需的服务。

■ 制作视频

拥有全CG动画和真人电影的经验，提供剧场版视频的品质。拥有擅长制作动画人物、背景制作、动作捕捉、3D扫描、特效、动画、合成、立体视觉、开发等工作经验丰富的员工，提供稳定品质。

■ 其他

除了制作电影/游戏的视频以外，还开展游戏机的创作业务。



OPAKIS

动作捕捉工作室 & 3D扫描仪



■ 动作捕捉工作室 (第1工作室)

摄像机: T-160 × 100台

摄像区: 15 × 10 × 4.5 (长方形)

■ 脸部捕捉工作室 (第2工作室)

摄像机: MX40 × 20台

摄像区: 直径2.0 (球状)

在“OPAKIS”内设置了100台世界首创的1,600万像素动作捕捉摄像机VICON T160，拍摄搏击运动或军事动作、体育运动、舞蹈等各种种类的动作。安排演出导演及演员，准备吊索、大道具、小道具等拍摄时所需的各式道具制作，来达到更有效率更快速的拍摄及交货体制。此外，脸部捕捉工作室设置了20台VICON MX40，可同时进行2人的脸部捕捉拍摄和声音收录。

凭借真人拍摄中获得的经验诀窍，从动作捕捉拍摄所需的各种准备及安排到拍摄、交货全部皆在Digital Frontier公司内部完成。

3D SCANNER

高速高精度3D扫描仪

移动组装式设备，因此只要是在室内任何地方都能拍摄！



用每台摄像机以0.24秒的速度从4个位置拍摄被拍对象的造型和纹理贴图。

其后，利用专用的后处理软件实施分割面的合并处理。利用该系统可以获得更加精密的服装褶皱或图案的拍摄效果。

MASSIVE

“马斯夫” 具有人工智能的3DCG软件

“Massive”是用于制作电影、游戏、电视等群众场景的具有高度人工智能的3D CG软件。Digital Frontier公司拥有不输于好莱坞的专门技术和业绩。通过使用“Massive”，可以减少临时演员人数，最终可以减少成本。要制作同样的群众场面使用其他的3D软件几乎不可能。

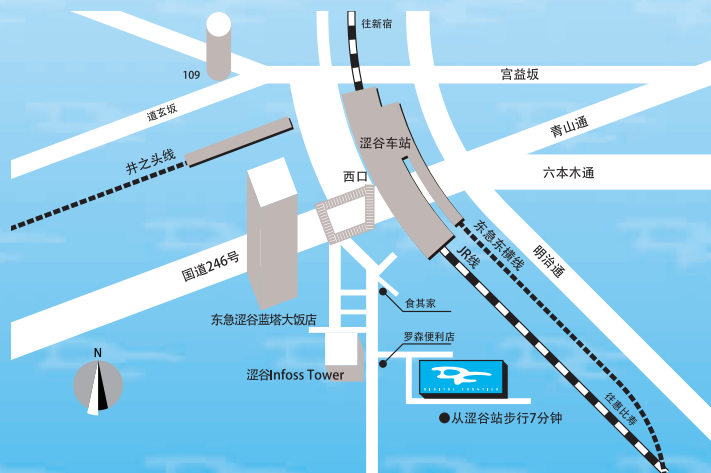


FILM: EXMACHINA



PACHINKO: CR BUSHIN RETSUDEN

利用动作捕捉中获取的动作，
可以制作更加真实的群众场面。



Digital Frontier股份有限公司

www.dfx.co.jp

电话：+81-3-6855-7821

東京都涩谷区樱丘町9-8KN涩谷3大楼3F



D I G I T A L F R O N T I E R

OPAKIS & 3D SCANNER

动作捕捉工作室

OPAKIS
3D扫描仪

动作捕捉工作室

亚洲最大规模的工作室“OPAKIS”

利用100台1600万像素的摄像机构建了全新等级的捕捉环境

2005年12月，Digital Frontier公司在东京台场开设了动作捕捉工作室“OPAKIS”，参与制作了众多电影和游戏作品。2010年，为了强化设备功能，设置了100台1600万像素的VICON T160摄像机。还更新了脸部捕捉工作室，实现了2人同时拍摄和声音收录。而且2011年秋天，引进了比利时4D Dynamics公司的高速高分辨率的3D扫描仪。进一步扩大了视频制作的范围。

Digital Frontier今后还将继续制作世界级品质的作品！



■何谓动作捕捉？

拍摄实际真人的动作，将其数据适用于三维角色，然后进行加工制成CG影像的技术，可以将人的细微表情和自然的动作真实地转化为3D-CG。拍摄时，动作演员穿上专用的衣服，在关节等处戴上55~71个标志后表演动作。拍摄后根据其标志的动作制作3D-CG影像。

动作捕捉工作室



Digital Frontier凭借真人拍摄中获得的实际成绩，从大道具、小道具到美术套件、吊索操演、角色分配等动作捕捉拍摄所需的各种准备和安排都可在公司内部完成。

脸部捕捉工作室

专做“脸”的脸部捕捉专用工作室

可同时进行2人的脸部捕捉拍摄和声音收录
高效实现高品质的脸部动画



- 摄像机：VICON MX40 × 20台
- 软件：Vicon Blade 2.6
- 摄像区：直径2.0 m 球状 拍摄人数2人
演员的可移动角度
左右120度、上下150度坐着站着都能拍摄

MX系统中，摄像机内搭载了CPU。即使是超高分辨率的数据，也能即时处理。通过Blade 2.6强化自动流程引擎，能在更短的时间产生更复杂更优质的捕捉。

3D 扫描仪

高速高分辨率3D扫描仪

短时间内实施高速、切实、高分辨率的扫描。
该系统用每台摄像机以0.24秒的速度从4个位置拍摄被拍对象的造型和纹理贴图。其后，利用专用的后处理软件实施分割面的合并处理。透过该系统可以获得更加精密的服装褶皱或图案的拍摄效果。
使用欧洲4D Dynamics公司开发的演算法，可以扫描迄今为止被认为难以实现的复杂物件。



系统详情

动作捕捉工作室

- 工作室区：200坪 25m × 25m 高度4.5m 以上
- 身体 & 手指区：15m × 10m 高度4.5m (长方形)
- 表演区：8m × 4m × 4.5m

< 摄像机详情 >

VICON T160 × 100台
1600万像素摄像机
4704 × 3456全分辨率，可拍摄120FPS
VICON AVALON SENSOR
DARK CURRENT MANAGEMENT
无需损失数据精度，可控制干扰
CUSTOM LENS
使用公司内部用的特制镜头



脸部捕捉工作室

- 范围：直径2.0m 球状 拍摄人数2人
演员的可移动角度 左右120度、上下150度
坐着站着都能拍摄

< 摄像机详情 >

MX40
400万像素摄像机
搭载了4M像素的高速CMOS传感器
2352 × 1762全分辨率，最多拍摄166fps

< 软件详情 >

Vicon Blade 2.6
Vicon Blade实装了能访问大部分功能的HSL脚本语言，可制作或定制原创工具。
即使是5人以上的演员同时表演，而且被美术套件围住的棘手的数据，也能通过原创工具减轻用户的负担。
拍摄时将捕捉系统分割为二，从而也能轻松处理1600万像素×100台组成的庞大的数据。自动地完成被分割的Raw数据合成→合格图像的3D化→流水线处理的全工序。

3D 扫描仪

- 扫描区：0.7-4.5m
- 拍摄时间：0.24~1.5秒 / 摄像机 1台
- 几何摄像机：Firewire 800 HDTV
- 几何分辨率：1920 X 1080 8bits
- 结构分辨率：1920 X 1080 8bits
- 投影机分辨率：1280 X 800

< 动作捕捉支持软件 & 交货方式 >

动画数据支持Maya, 3ds Max, Softimage。其他软件敬请咨询。
交货方式为FTP或者DVD。



OPAKIS

东京都江东区青海三丁目4番19号
青海流通中心1号楼北侧3F
总机：+81-3-6855-7821

www.dfx.co.jp