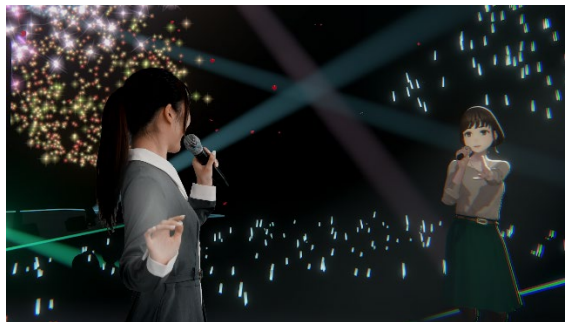


バルスとリーダー電子、実写と CG を自然に融合する新たな制作ソリューションによる映像を Inter BEE 2025 で公開

～映像制作の現場における業務効率化と表現力向上に貢献～

XR ライブイベントの企画制作・プラットフォーム事業を展開するバルス株式会社（代表取締役：林 範和／所在地：東京都中央区、以下「バルス」）と、放送・通信計測器の老舗メーカーであるリーダー電子株式会社（本社：神奈川県横浜市、代表取締役：長尾 行造、以下「リーダー電子」）は、この度、実写映像と CG の合成におけるポストプロセス（後処理）を自動化するシステムを活用した映像を公開することをお知らせいたします。

本映像は、2025 年 11 月 19 日（水）から 21 日（金）まで幕張メッセにて開催される「Inter BEE 2025」のリーダー電子ブース（ホール 5 / 5218）にて初お披露目いたします。



ソリューション開発の背景

近年、VTuberをはじめとするバーチャルキャラクターと、リアルなアーティストやタレントとのコラボレーション映像、XR ライブなど、実写と CG を組み合わせた映像コンテンツの需要が急速に高まっています。しかし、従来の制作プロセスでは、撮影後にクロマキー※1 合成、CG への照明の合わせ込み、および全体のカラーグレーディング※2 など、高度な技術と長時間の煩雑な手作業が必要とされ、制作時間とコストが増大する要因となっていました。

※1.クロマキー：グリーンバック映像を別の背景に合成する技術

※2.カラーグレーディング：映像全体の明るさや色合いを調整し、馴染みやトーンを整える工程

今回の取り組みの概要

バルスとリーダー電子は、この取り組みを通して、「実写と CG を、もっと楽に自然に。」というテーマのもと、リーダー電子の開発したソリューションの実際の映像制作現場における効果を検証し、導入のメリットを確認しました。

【導入による主なメリットとユースケース】

- VTuber/バーチャルキャラクターとリアルアーティストによる美麗で自然なライブ・コラボレーションコンテンツ制作、および効率化。
- 広告・プロモーション動画におけるバーチャルキャラクターの活用促進。
- ポストプロセスを行う映像制作企業の業務効率化と労働時間の短縮。
- 映像制作におけるエンジニアの技術水準に依存しない高品質な作品の安定供給。

開発ソリューションの概要

リーダー電子が開発したソリューションは、AI 技術を活用した独自のアルゴリズムに基づき、これらのポストプロセス作業を自動的に処理します。



クロマキー処理前



クロマキー処理後



カラーグレーディング後

【本ソリューションの主な機能】

- 実写と CG の自然な統合
実写映像のクロマキー自動処理と CG 空間での照明情報を解析し、実写映像に自然なライティングを自動で適用
- カラーグレーディングの自動調整
実写と CG の色調を統合し、違和感のない「美麗で自然な」合成映像を短時間で生成

これにより、制作時間を大幅に短縮するとともに、エンジニアの技術水準に依存しない高品質な作品の安定供給を実現し、映像制作業界や放送業界の業務効率化に貢献することを目指します。

Inter BEE 2025 での展示内容について

国内最大の「メディア総合イベント」である「Inter BEE 2025」にて、実際に制作したデモンストレーション映像を初披露いたします。当展示会では、リーダー電子ブース内の「参考出展」として実際の映像や技術的な詳細・ユースケースについてご紹介いたします。

【Inter BEE 2025 開催概要】

展示会名：Inter BEE 2025

会期：2025 年 11 月 19 日（水）～ 2025 年 11 月 21 日（金）

開催場所：幕張メッセ（日本、千葉）

リーダー電子ブース：ホール 5 / 小間番号 5218

公式サイト：<https://www.inter-bee.com/>

本件に関する問い合わせ先

お問い合わせや、詳細内容に関するご説明を希望の場合は、下記までお気軽にお問い合わせください。

バルス株式会社 ライブ事業部：account-producers@balus.co

リーダー電子株式会社 グロースビジネスカンパニー：sales@leader.co.jp

バルス株式会社について

代表取締役：林 範和

URL：<https://balus.co/>

チケット・配信・物販などエンタテインメントに関わるあらゆるビジネスを実現する統合型プラットフォーム「SPWN」（<https://spwn.jp/>）を運営。

また、VTuberをはじめとするあらゆるアーティストの XR ライブ制作、およびショートアニメ専門スタジオ「Ziine Studio」の運営を通じたオリジナルアニメコンテンツを、企画から制作まで一気通貫で実行することで、エンタメ業界のインフラとして必要な機能（企画・制作・運営・収益化）を網羅的に提供しています。2025 年より株式会社 FANY の子会社として吉本興業グループの一員となり、この強固なインフラと XR 技術を融合させ、お笑い・タレント領域での新たなエンターテインメント体験の創出を推進します。

リーダー電子株式会社について

代表取締役：長尾 行造

URL：<https://www.leader.co.jp/>

事業内容：電子計測器の研究開発・製造・販売

1954 年の創業以来、「映像信号」や「電波」など“目にはみえない”電気信号を測定・評価する製品を得意とし、開発・製造から販売までを手掛けて参りました。その技術への信頼は、ミスの許されない放送の現場で採用されることによって実証いただいております。

新たな事業領域として VMA 事業 (Video Management Automation) を提唱し、動画制作の自動化・省力化に向けたソリューションの開発に取り組んでおります。