



ANT CINEKIT

ユーザーガイド

撮影監督、カメラアシスタント、DIT、映像制作者のための総合プロダクションツールキット。
カメラアシスタント、DIT、映像制作者向け。

ドキュメントバージョン1.00
最終更新日: 2026 年 8 月 1 日

目次

Ant CineKit3 へようこそ	
カメラ	4
レンズ	8
センサーとレンズの範囲	11
被写界深度	14
画角	18
ビューファインダー	21
データ計算機	26
データ転送	29
フリッカーフリー	31
シャッター角度	33
水中フォーカス	35
フィルム計算機	37
設定	40
フィードバックとバグレポート	42
免責事項	43

Ant CineKit へようこそ

Ant CineKit は、撮影監督、カメラアシスタント、DIT、映像制作者、コンテンツクリエイター向けのオールインワン撮影支援ツールです。

拡充を続けるカメラ／レンズデータベースの閲覧、センサーとレンズのカバレッジ確認、太陽位置と Golden Hour に合わせた撮影計画、被写界深度と画角の計算、収録データ量と転送時間の見積もり、フリッカーを抑えるシャッター設定、水中フォーカスの準備まで、1つのアプリで行えます。

15年以上にわたりプロのデジタル・イメージング・テクニシャン（DIT）として培った知識をもとに、このアプリを開発しました。現場でのカメラ、レンズ、データ、プロダクションに関する日常的な計算を、より迅速かつ簡単に行えるようにすることを目的としています。

重要な制限事項

本アプリの情報は参考用です。正確性の確保に努めていますが、仕様、計算結果、データは予告なく変更される場合があります。撮影前には、実機のカメラとレンズ、およびメーカーの最新公式資料で重要事項を必ず確認してください。

主な特長

- シネマカメラと収録フォーマットのデータベース
- シネマレンズの仕様と比較
- センサーとレンズのカバレッジの視覚化
- 視覚的なプレビューによる被写界深度の計算
- 画角と視野サイズの計算
- フレーミング、太陽の経路、Golden Hour プランニングを備えたライブ ビューファインダー
- 録音時間とストレージの計算
- データ転送時間の見積もり
- ちらつきのないシャッターの推奨事項
- シャッタースピードとシャッター角度の変換
- フラットポート水中フォーカス計算
- カスタム単位、言語、およびプロダクションのデフォルト
- アプリ内フィードバックとバグ報告

Ant CineKit は、撮影計画の参考情報と見積もりを提供します。結果は、実際の機器と現在の製造元のドキュメントで検証する必要があります。完全な法的情報については、アプリの設定の「法的とプライバシー」を参照してください。

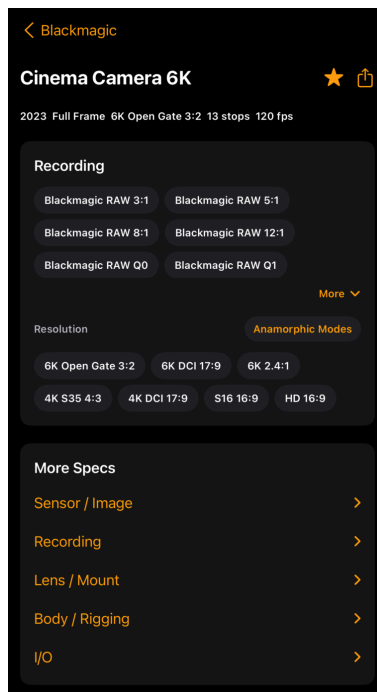


カメラ

シネマカメラ、センサー仕様、収録フォーマット、解像度、フレームレート、コーデック、データレートなど、撮影に必要な情報を閲覧・比較できます。

主要な機能

- メーカーごとにカメラを参照する
- センサーサイズとイメージサークルの要件を確認する
- 録画解像度とアスペクト比を調べる
- フレームレートオプションを確認する
- コーデック、ビット深度、クロマサンプリングを確認する
- 記録データレートの見積もり
- ダイナミックレンジ、ISO、重量、および電力情報を表示します
- よく使うカメラを保存する
- カメラの仕様を比較する
- 他の電卓のカメラと収録フォーマットを選択してください



カメラのページは、カメラ、高速カメラ、ハイブリッドカメラ、スマートフォン、および参照フォーマットの検索可能なデータベースです。

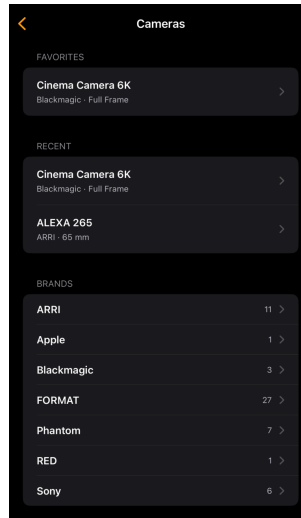
カメラを参照する

最初の画面には次が表示されます。

- お気に入りのカメラ
- 最近見たカメラ
- カメラメーカー

- 各メーカーの利用可能なカメラの数

メーカーを選択して、そのカメラのモデルを表示します。カメラはタイプごとにグループ化されており、通常は新しいモデルから順に配置されます。



カメラの詳細

カメラを選択して仕様を表示します。ページの上部には、次のような重要な情報が表示されます。

- 発売年
- センサーフォーマット
- 最大解像度
- ダイナミックレンジ
- 最大フレームレート
- 内部 ND の可用性

追加のセクションでは、センサー、録画機能、レンズ マウント、本体、電源、記録記録メディア、接続、および推奨される用途に関する情報を提供します。

収録フォーマットと解像度

録画コーデックまたはモードを選択し、サポートされている解像度を選択します。このページには次のような情報が表示されます。

- 記録画素数
- アクティブセンサーエリア
- センサー対角線
- アスペクト比
- 最大フレームレート
- アナモルフィックのサポート

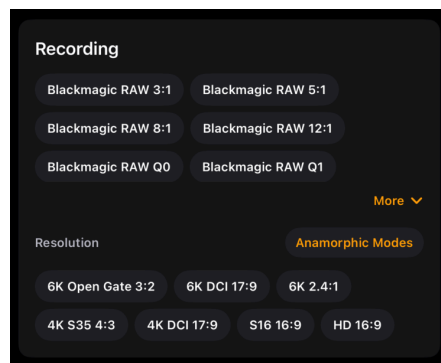
- ノートのトリミングまたは録音
- 推定または固定ビットレート情報

アナモフィック モード フィルターは、カメラがアナモフィック収録フォーマットをサポートしている場合に使用できます。

カメラの選択

カメラを開くと、その機種が他のツールで使用するアクティブカメラに自動設定されます。選択した収録モードと解像度は、次のツールで使用できます。

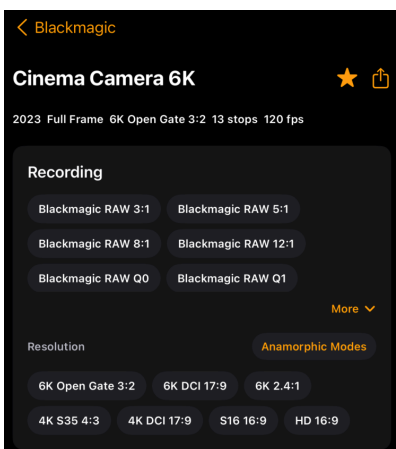
- センサー&レンズカバレッジ
- 被写界深度
- 画角
- データ計算
- ビューファインダー



お気に入り、最近、比較

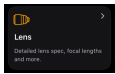
星ボタンをタップして、カメラをお気に入りに追加または削除します。最近開いたカメラは、[最近] セクションに自動的に表示され、より速くアクセスできるようになります。

「カメラの比較」をタップして、カメラを比較リストに追加します。別のカメラを選択して比較ページを開きます。最大 4 台のカメラを含めることができます。



共有

Share は *Camera Detail* の内容を同じ配色とセクション順で画像化し、選択した収録モード、解像度、コーデック、FPS 情報を含めて *iOS share sheet* を開きます。スタッフへの共有にそのまま使用できます。

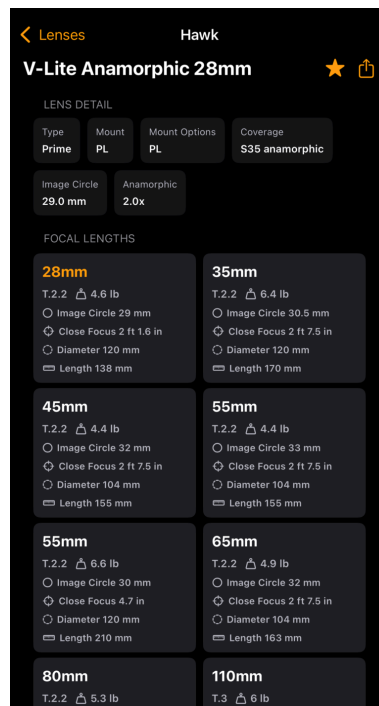


レンズ

焦点距離、絞り、イメージサークル、アナモフィック形式、最短撮影距離、寸法、重量でレンズを閲覧・比較できます。

主要な機能

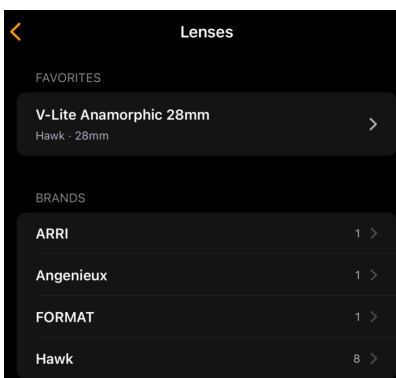
- メーカーやシリーズごとにレンズを閲覧する
- 焦点距離とズーム範囲を表示する
- 最大絞りまたはT-stopを確認してください
- イメージサークルの範囲を確認する
- 球面レンズとアナモフィックレンズを識別する
- アナモフィックスクイーズ倍率をチェックする
- 最短撮影距離を表示
- 寸法、重量、前部直径を確認する
- よく使うレンズを保存する
- レンズスペックの比較
- 被写界深度、画角、センサーとレンズのカバレッジ ツールのレンズを選択してください



レンズ ページは、メーカー、シリーズ、焦点距離ごとに編成されたシネマ レンズのデータベースです。

レンズを参照する

最初の画面には、お気に入りのレンズ、レンズメーカー、各メーカーの利用可能なレンズシリーズの数が表示されます。メーカーを選択すると、利用可能なレンズ シリーズが表示されます。



レンズシリーズと焦点距離

各シリーズには、レンズの数、レンズの種類、利用可能な焦点距離の範囲を含む概要が表示されます。シリーズを選択すると詳細ページが開きます。レンズは焦点距離ごとに並べられています。

各焦点距離カードには、焦点距離またはズーム範囲、最大絞り、重量、イメージサークル直径、最短焦点距離、フロント直径、およびレンズ長を表示できます。焦点距離をタップしてアクティブなレンズにします。

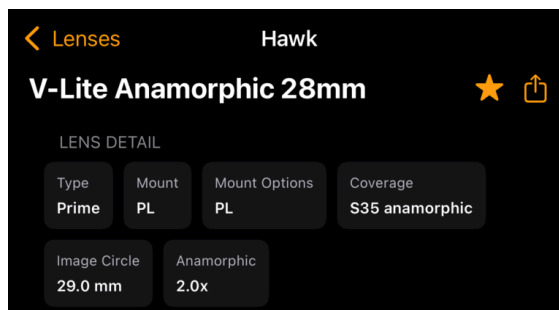
レンズ詳細

Lens Detail には、単焦点／ズーム、発売年、レンズマウントと交換マウント、センサーカバレッジ、イメージサークル径、フォーカス／アイリス／ズームの回転角、絞り羽根枚数、オートフォーカス、手ブレ補正、サーボズーム、マクロ機能、アナモフィック形式とスクイーズ倍率などが表示されます。特殊機能、推奨用途、注記、出典を確認できる場合もあります。

レンズ選び・お気に入り・比較

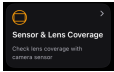
レンズ シリーズを開くと、デフォルトのレンズが自動的に選択されます。別の焦点距離を選択すると、センサーとレンズの適用範囲、被写界深度、画角、およびビューファインダーで使用するアクティブなレンズが更新されます。

星ボタンをタップして、選択したレンズをお気に入りに追加します。お気に入りは、Lens のメイン ページの上部に表示されます。[レンズの比較] をタップして、選択したレンズを比較リストに追加します。最大 4 つのレンズを比較できます。



共有

共有は、選択したシリーズのすべての焦点距離/レンズ エントリを、それぞれの利用可能なすべての仕様とともに送信します。

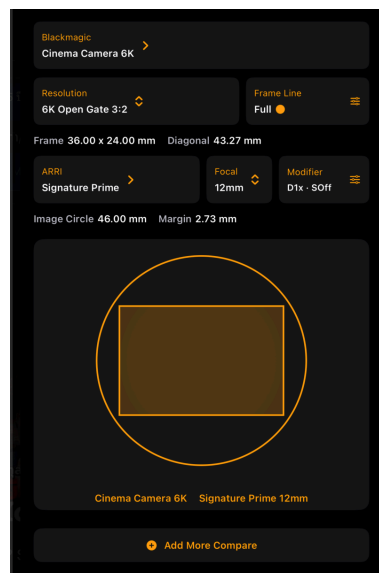


センサーとレンズのカバレッジ

カメラとレンズの組み合わせを選択する前に、カメラのセンサーと収録フォーマットを比較し、レンズのイメージサークルのカバレッジをプレビューし、ケラレの可能性を特定します。

主要な機能

- センサーと記録領域のサイズを比較する
- レンズのイメージサークルがセンサーを完全にカバーしているかどうかを確認します
- ケラレの可能性を特定する
- フレームとアスペクト比をプレビューする
- カメラフォーマットを視覚的に比較する
- アナモルフィック デスクイーズとフレームラインを適用する
- さまざまなカメラとレンズの組み合わせが最終画像にどのような影響を与えるかを理解する



選択したカメラと収録フォーマットの有効センサー領域を、レンズのイメージサークルが十分にカバーできるか確認するツールです。

カメラと解像度の選択

[カメラ] フィールドをタップしてカメラ モデルを選択し、録画解像度またはセンサー モードを選択します。録画モードが異なれば、カメラ センサーの異なる領域が使用される場合があります。このツールは、アクティブなフレームの幅、アクティブなフレームの高さ、および画面对角線 (記録領域全体をカバーするために通常必要な最小イメージサークル直径) を表示します。

レンズを選択してください

[レンズ] フィールドをタップしてレンズ シリーズを選択し、[焦点] メニューを使用して特定の単焦点レンズまたはズーム範囲を選択します。このツールは、選択したレンズの指定されたイメージサークル直径を読み取ります。

カバレッジ余裕量

このツールは以下を計算します。

カバレッジ余裕量 = レンズのイメージサークル径 – 画面对角線

- 正の余裕量: レンズのイメージサークルが画面对角線よりも大きい
- 余裕量ゼロ: レンズの円と画面对角線がほぼ等しい
- 負の余裕量: イメージサークルが画面对角線より小さく、ケラレまたは覆われていないコーナーの可能性を示します。

例 — レンズイメージサークル: 46.3 mm · 画面对角線: 43.3 mm · カバレッジ余裕量: +3.0 mm

レンズには約 3 mm の追加のカバレッジがあります。

ビジュアルレビューとフレームライン

レビューには、アクティブなカメラ フレームを表す四角形、レンズのイメージ サークルを表す楕円、構図の枠線、およびレンズ カバレッジが不十分である可能性がある暗い領域が表示されます。

Full sensor、2.00:1、2.39:1、1.78:1、1.33:1、1:1、またはカスタム比率などの合成形式を選択し、カメラ フレームとレンズの円に個別の色を選択します。フレーム ラインは意図した構図を示しており、カメラの実際の収録解像度は変わりません。

アナモルフィック レンズとモディファイアー

アナモルフィック レンズまたは互換性のある録画モードが選択されている場合、Desqueeze オプションが利用可能になります。このツールは、デスクイーズされたフレームのレビュー、互換性のあるアナモルフィック解像度のフィルター、レンズまたはカメラのスクイーズ倍率の適用、および必要なカメラのデスクイーズ率がレンズのスクイーズ倍率と一致しない場合に警告することができます。

Modifier コントロールは、レンズ投影や強制デスクイーズ係数に対する視度の変更をシミュレートできます。これらは視覚的なレビューにのみ影響し、物理的な収録フォーマットには影響しません。

複数の設定を比較する

別の設定を追加するには、「さらに比較を追加」をタップします。最大 4 つの組み合わせ (A、B、C、D) を一緒に表示でき、それぞれに独自のカメラ、収録解像度、レンズ、焦点選択、フレーム ライン、

表示色、アナモフィック デスクイーズ設定が含まれます。閉じるボタンを使用して比較を削除します。

共有

「共有」では、メイン設定、カバレッジグラフィック、すべての追加の比較設定、カメラ、解像度、レンズ、焦点距離、画面寸法、イメージサークル、カバレッジ余裕量、修飾子、デスクイーズ設定、および選択したカラーをエクスポートします。

重要な制限事項

結果は、メーカー公称のイメージサークル径と有効センサー寸法に基づく幾何学的なカバレッジ推定です。実際の光学性能を測定したものではありません。実際のケラレは、焦点距離、フォーカス距離、マウント、フィルター、アダプター、製造公差にも左右されます。撮影前に必ず実機のカメラとレンズの組み合わせをテストしてください。

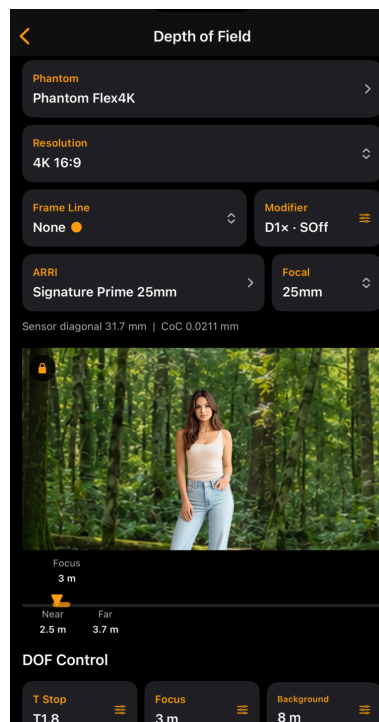


被写界深度

選択したカメラ、収録フォーマット、レンズ、絞り、フォーカス距離から、被写界深度の近点・遠点と総被写界深度を計算し、被写体と背景の分離をプレビューします。

主要な機能

- カメラ、収録フォーマット、レンズを選択してください
- 焦点距離と背景距離を入力します
- レンズ絞りまたはT-stopを選択してください
- 近焦点、遠焦点、被写界深度の合計を計算します。
- 混乱の輪を調整する
- 被写体と背景の分離をプレビューする
- アナモフィック デスクイーズと視度の設定を確認する
- 構図の参考に枠線を追加
- メートルまたはフィート単位で作業する



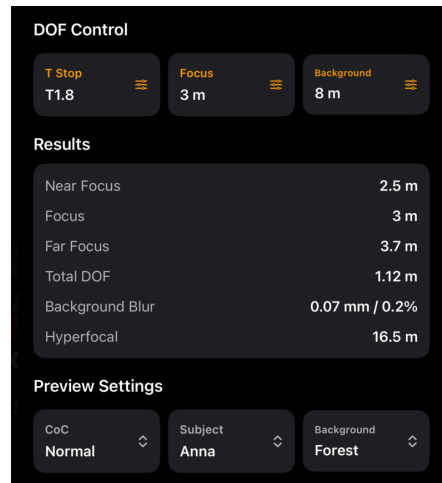
このツールは、選択した焦点距離の前後で許容可能なシャープネスの範囲を計算し、被写体の分離と背景のブラーの視覚的なプレビューを提供します。

カメラとレンズを選択する

[カメラ] フィールドをタップし、カメラ モデルを選択し、必要な収録解像度を選択します。これにより、計算に使用されるアクティブなセンサーの寸法とセンサーの対角線が決まります。記録モードがア

ナモフィック キャプチャをサポートしている場合、アナモフィック コントロールが利用可能になります。

「レンズ」フィールドをタップし、レンズシリーズを選択します。単焦点レンズ シリーズの場合は、[焦点] メニューを使用して焦点距離を選択します。ズームレンズの場合は、焦点コントロールを使用してズーム範囲内の焦点距離を設定します。レンズを選択すると、その最大絞りまたは T-stop、最短焦点距離、焦点距離またはズーム範囲、およびイメージサークル情報が自動的に読み込まれます。



コントロールと結果

主な操作項目は、T Stop（レンズ絞り）、Focus（カメラから被写体までの距離）、Background（カメラから背景までの距離）です。各項目をタップすると調整スライダーが開きます。Background は Focus より後方に設定する必要があります。Focus がレンズ公称の最短撮影距離を下回ると警告が表示されます。

このツールは以下を計算します。

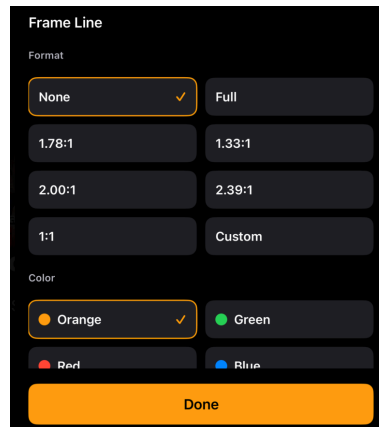
- 近焦点 — 許容範囲内にシャープであると考えられる最も近い距離
- フォーカス — 選択された焦点距離
- 遠焦点 — 許容範囲内で鮮明であると考えられる最も遠い距離
- 総被写界深度 — 近くの焦点限界と遠くの焦点限界の間の距離
- 背景のぼかし — センサーの対角線に対する推定ぼかし円の直径とそのサイズ
- 過焦点 — 被写界深度の限界を無限に拡張する焦点距離

焦点距離が過焦点領域に達するか、過焦点領域を超えると、Far Focus と Total Depth of Field に無限大が表示されることがあります。

ビジュアルレビュー

レビューには、選択した被写体、背景環境、被写体のサイズとフレーミング、推定された背景のぼかし、近/焦点/遠距離マーカー、選択した記録アスペクト比、考えられるレンズ適用範囲の制限、およびアナモルフィック デスクイーズが表示されます。これは、カメラ、解像度、レンズ、焦点距離、T-

stop、焦点距離、または背景距離が変更されるたびに更新され、物理的なカメラとレンズのテストの代替ではなく推定値となります。



混乱の輪

許容錯乱円径（CoC）は、どの程度のボケまでを見かけ上シャープとみなすかを決めます。選択肢は次のとおりです。

- 厳密 — 許容されるぼかし円が小さくなり、被写界深度が狭くなります
- ノーマル — バランスのとれたデフォルト設定
- ソフト - 許容可能なブラー円が大きく、被写界深度が広い
- カスタム — CoC 値をミリメートル単位で手動で入力します

プリセット CoC 値は、選択したセンサーの対角線から計算されます。

プレビュー設定、枠線、モディファイアー

プレビュー設定では、プレビューの主題として Anna または Michael を選択し、背景として都市、森林、またはインテリアを選択できます。これらは視覚的なプレビューのみを変更し、数学的結果は変更しません。フレーム ライン設定では構図ガイドが追加されますが、収録解像度や被写界深度の計算は変更されません。モディファイア コントロールは、視度のプレビュー調整、強制アナモフィック デスクイーズ、およびプレビュー位置のリセットを提供します。これらはすべてプレビューにのみ影響します。

アナモフィックの互換性と単位

アナモフィック記録モードが選択されている場合、ツールはサポートされているデスクイーズ倍率を適用できます。アナモフィック専用モードで球面レンズが選択されている場合、またはレンズのスクイーズ倍率が選択したカメラのデスクイーズ倍率と一致しない場合、警告が表示されます。焦点距離は、設定で選択した設定（メートル、またはフィートとインチ）に従います。被写界深度が浅い場合の結果は、精度を高めるためにミリメートル、センチメートル、またはインチで自動的に表示されます。

共有

「共有」は、同じ順序とスタイルでページをエクスポートします。

重要な制限事項

本ツールは標準的な薄レンズの被写界深度モデルを使用します。実際の結果は、レンズ設計、フォーカスブリージング、距離目盛、光学公差、センサー寸法の定義、視聴条件によって異なります。絞り値にはレンズの T-stop を使用するため、結果は実用的な撮影参考値として扱い、実測値とはみなさないでください。

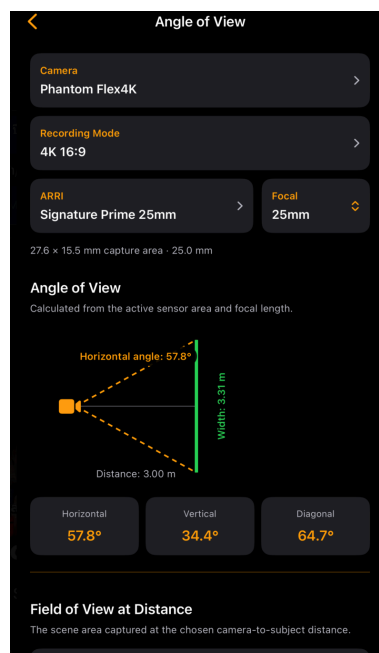


画角

水平・垂直・対角の画角、指定距離で写る範囲の幅と高さを計算し、目的の構図に必要な焦点距離を求めます。

主要な機能

- カメラ、収録フォーマット、レンズを選択してください
- 水平、垂直、対角の画角を計算します
- 選択した距離でフィールドの幅と高さをプレビューします
- センサーサイズがフレーミングに与える影響を確認する
- レンズシリーズ内の焦点距離を比較する
- 希望の構図に必要な焦点距離を計算する
- アナモルフィック スクイーズを考慮する
- レンズのカバレッジまたはケラレの問題の可能性について警告します
- メートルまたはフィート単位で作業する



このツールは、カメラとレンズの組み合わせでどの程度のシーンをキャプチャできるか、選択した距離での物理的なフィールド サイズ、既知のオブジェクトをフレームに収めるのに必要な焦点距離を計算します。

カメラとレンズを選択する

[カメラ] フィールドをタップして、カメラ モデルと録画モードを選択します。トリミングされた録画モードではフル センサーよりも狭い画角が生成されるため、選択した録画モードによってアクティブなセンサーの幅と高さが決まります。正確なアクティブエリアの寸法が入手できない場合、アプリはカメラの最大のセンサーモードと比較した録画解像度からそれらを推定します。

「レンズ」フィールドをタップし、レンズシリーズを選択します。単焦点レンズの場合は、Focal メニューを使用します。ズームレンズの場合は、焦点距離スライダーを使用します。焦点距離が短いと角度が広くなり、焦点距離が長いと角度が狭くなります。

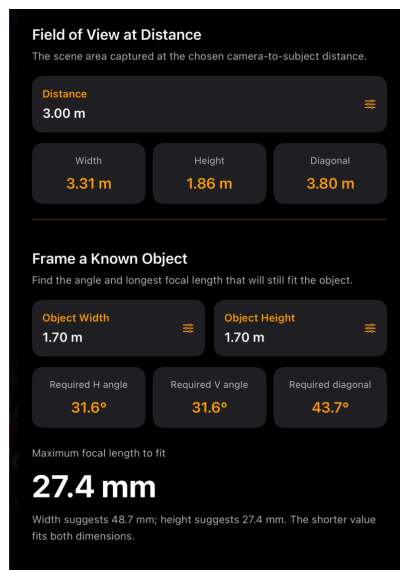
セットアップの概要と結果

このページには、アクティブな設定 (センサーの幅と高さ、選択した焦点距離、該当する場合はアナモルフィック スクイーズ倍率) が表示され、選択したレンズの指定されたイメージ サークルがアクティブなセンサーの対角線より小さい場合はケラレの可能性を示し、警告が表示されます。

このツールは、水平角 (左から右)、垂直角 (上から下)、および対角角 (センサーの対角線を横切る) を計算します。

$$\text{画角} = 2 \times \arctan(\text{センサー寸法} \div (2 \times \text{焦点距離}))$$

円錐ダイアグラムは、選択した距離での水平画角とキャプチャされた幅を視覚的に表現します。



遠方の視野

「距離」をタップしてカメラと被写体の距離を選択します。このツールは、その距離で見える物理的なシーンの領域 (幅、高さ、対角) を計算します。たとえば、5 メートルの距離から 35 mm レンズを使用した場合に、セットが水平に何メートル収まるかを示すことができます。距離を長くすると、より広い物理領域がキャプチャされます。近づくと、より小さな領域がキャプチャされます。

既知のオブジェクトをフレーム化する

このセクションでは、既知のサイズの被写体にどの焦点距離が適合するかを決定します。オブジェクトの幅、オブジェクトの高さ、カメラからオブジェクトまでの距離を入力します。このツールは、必要な

水平、垂直、対角の角度、オブジェクトの幅によって示唆される焦点距離、オブジェクトの高さによって示唆される焦点距離、およびオブジェクト全体に適合する最大焦点距離を計算します。

水平焦点距離と垂直焦点距離の結果の短い方が使用されます。これは、それが両方の次元に適合する最長の焦点距離であるためです。たとえば、幅では 50 mm のレンズを使用できるが、高さでは 40 mm のレンズしか使用できない場合、推奨される最大値は 40 mm です。

アナモフィックレンズとユニット

アナモフィック レンズの場合、アプリは有効な水平センサー幅にレンズ スクイーズ倍率を掛けて、より広い水平角、不変の垂直角、より広い対角角、およびデスキーズ後のより広い水平フィールド サイズを生成します。正確な結果を得るには、選択したレンズに正しいアナモフィック スクイーズ情報が含まれている必要があります。

距離とオブジェクトの寸法は、設定で選択した視野単位 (メートル、またはフィートとインチ) に従います。角度の結果は度単位で表示され、焦点距離の推奨値はミリメートル単位で表示されます。

共有

「共有」は、同じ順序とスタイルでページをエクスポートします。

重要な制限事項

計算には理想的な幾何光学式を使用します。実際のフレーミングは、フォーカスブリージング、歪曲、焦点距離の製造公差、レンズ設計、センサークロップ、測距基準位置によって変わります。アナモフィック計算は簡易的な水平スクイーズモデルです。重要な構図は撮影前に実機で確認してください。

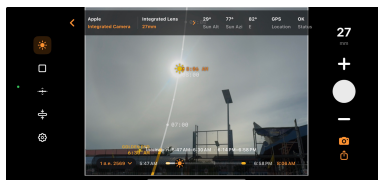


ファインダー

ライブカメラプレビュー、シミュレートされたシネマフレーミング、カスタムフレームライン、アナモフィックデスクイーズ、電子水平線、太陽位置追跡、および Golden Hour タイミングを使用してショットを計画します。

主要な機能

- 選択したカメラ、収録フォーマット、レンズをプレビューします
- 携帯電話のカメラを使用して映画のフレーミングをシミュレートする
- カスタムアスペクト比のフレームラインを表示する
- アナモフィックデスクイーズとレンズモディファイアを適用する
- 太陽の現在位置と投影された軌跡を表示します
- 日の出と日の入りの方向を確認する
- カメラの進行方向、傾き、電子水平線を監視します
- 映画の視野が携帯電話のカメラを超える場合のプレビューを調整する
- よく使用されるカメラとレンズの組み合わせを保存
- ビューファインダーのセットアップを共有する



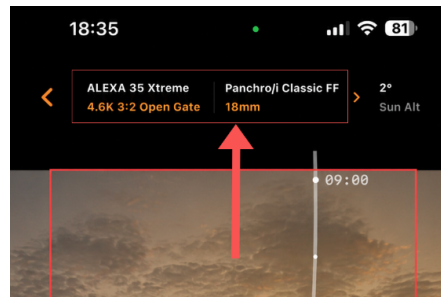
Viewfinder は、iPhone のライブ映像にシネマ画面のフレーミング、レンズ画角シミュレーション、Sun Path、Golden Hour、方位・水平確認ツールを組み合わせます。

権限

完全な操作を行うには、次へのアクセスを許可します。

- カメラ — ライブプレビュー、写真、ビデオ
- 場所 — 正確な太陽の位置と現在の場所の Golden Hour
- 写真 — 撮影した写真やビデオを保存する

位置情報が利用できない場合、上部の情報バーにデフォルトが表示され、アプリはフォールバック位置を使用します。正確に計画を立てるために、GPS が表示されていることを確認してください。



カメラとレンズを選択する

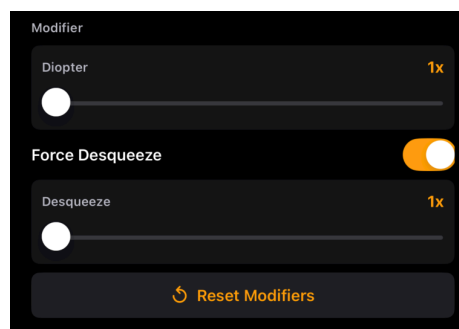
ビューファインダーの上部にあるカメラ情報ボックスをタップし、カメラのメーカー、モデル、録画解像度またはセンサー モードを選択します。これにより、シミュレートされるフレームの寸法とアスペクト比が決まります。選択シートでお気に入りのカメラを選択すると、より迅速にアクセスできるようになります。

[レンズ情報] ボックスをタップして、レンズのメーカー、シリーズ、主焦点距離またはズーム範囲を選択します。焦点距離間を移動するには、キャプチャ ボタンの近くにある矢印コントロールを使用します。

映画の視野シミュレーション

選択したカメラのセンサー幅、焦点距離、アナモフィックのスクイーズ倍率と、iPhone カメラの実際の水平画角を比較し、ライブ映像をデジタル拡大縮小してシネマカメラの画角を近似します。表示される zoom 値はプレビュー倍率であり、選択したシネマレンズの光学ズームではありません。

選択したシネマカメラの画角が iPhone カメラより広い場合、プレビューは縮小され、周囲に黒い領域と“Cinema FOV wider than iPhone lens”の警告が表示されます。iPhone の画角外にある領域は再現できません。



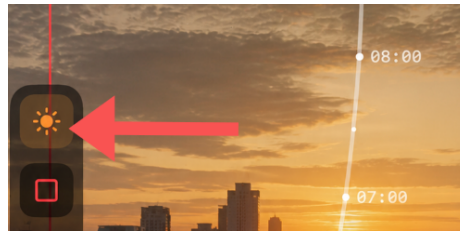
光学修飾剤とフレームライン

カメラとレンズの設定には、プレビュー モディファイア (視度モディファイア (有効焦点距離シミュレーションを変更)、強制デスクイーズ倍率倍率 (手動で選択したアナモフィック係数を適用)、およびリセット モディファイア) が用意されています。これらの設定は、シミュレートされたプレビューにのみ影響します。

「フレーム」 ボタンをタップして構成ガイドを追加します。使用可能な形式には、なし、フル、1.78:1、2.00:1、2.39:1、1.33:1、1:1、およびカスタム比率が含まれており、フレーム線の色も選択できます。フレームラインは構図の基準であり、iPhone のカメラの収録フォーマットを変更するものではありません。

太陽情報と太陽軌道

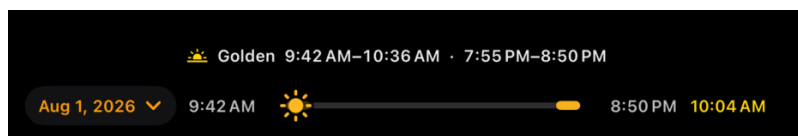
上部の情報バーには、太陽の高度、太陽の方位角、カメラに対する太陽の方向、カメラの向き、GPS またはデフォルトの位置ステータス、およびコンパスの品質が表示されます。太陽の方向は、携帯電話が向いている場所に対して前、後ろ、左、または右として表されます。



Sun Path を有効にすると、選択した日時、GPS 座標、コンパス方位、端末の姿勢と仰角、太陽高度・方位角の計算結果をもとに、ライブ映像上へ太陽の予測軌道を表示します。曲線は1日の軌道を示し、任意のドットと時刻ラベルはサンプル位置を示します。

経路が正しく調整されていない場合は、携帯電話を 8 の字に動かしてコンパスを調整し、近くの金属物体、車両、磁石、または電気機器を避けてください。

- 最良の結果: 空がよく見える屋外で使用してください。
- 磁気ケースと付属品をすべて取り外します
- 大きな金属物や電子機器から遠ざけてください



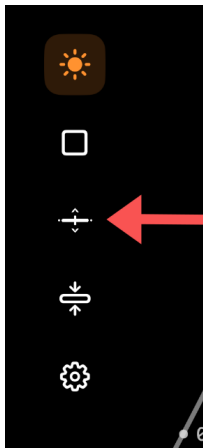
日付、時刻、および Golden Hour

表示されている日付をタップすると、別の撮影日を選択できます。タイム スライダーを使用して、利用可能な日中および Golden Hour ウィンドウ全体で太陽の位置をプレビューします。これには、開始時刻、選択した計画時刻、終了時刻、および強調表示された Golden Hour 範囲が表示されます。スライダーを変更すると、携帯電話の実際の時計を変更せずに、投影される太陽の位置が移動します。

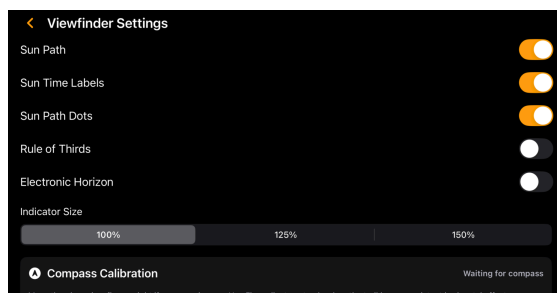
ビューファインダーは、選択した日付と場所の朝と夕方 Golden Hour を計算します。アプリは、写真の Golden Hour を、太陽の中心が地平線の下約 4° から上空約 6° の間にある時刻として定義します。Golden Hour は朝と夕方の時間範囲として、タイム スライダー上で黄色で表示され、太陽パスのハイライト部分として表示され、ラベルが有効な場合は Golden Start および Golden End マーカーとともに表示されます。Golden Hourは地域や季節によってはご利用いただけない場合がございます。

電子ホライズンと設定

Electronic Horizon は、カメラのロールと傾きを監視し、携帯電話が水平からどれだけ離れているかを示します。三分割グリッドは、構図を支援するためにビューファインダーの設定で有効にすることができます。

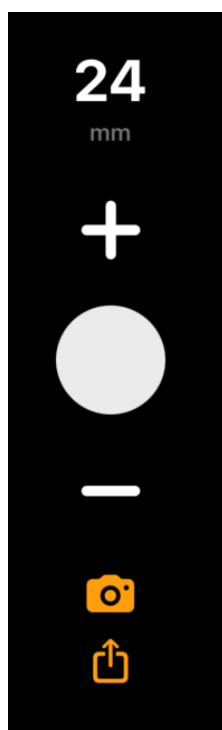


[設定] ボタンでは、太陽の経路、太陽の時間ラベル、太陽の経路のドット、三分割法、電子地平線、および太陽の軌跡のサンプリング間隔のコントロールが提供され、検出された iPhone モデルとそのアクティブなカメラの測定された視野が表示されます。



クリーンビューとキャプチャ

[クリーン ビュー] ボタンをタップすると、インターフェイス コントロールが非表示になり、より鮮明なプレビューが表示されます。コントロールを復元するには、プレビューをもう一度タップします。



写真/ビデオ ボタンを使用してキャプチャ モードを変更します。写真モードでは、白いボタンで写真を撮影します。ビデオ モードでは、赤いボタンで録画が開始され、録画中はコントロールが停止記号に変わり、録画の経過時間が表示されます。許可が与えられると、キャプチャされた記録記録メディアは写真ライブラリに保存されます。

共有

[共有] は現在のカメラ画像をキャプチャし、選択したカメラ、解像度、レンズ、焦点距離の設定を含む iOS 共有メニューを開きます。

重要な制限事項

シネマビューは iPhone カメラ映像によるデジタルシミュレーションです。選択したシネマレンズの歪曲、フォーカスブリージング、被写界深度、ボケ、周辺光量、光学的な描写特性を正確に再現するものではありません。太陽位置の精度は GPS、コンパス校正、端末姿勢、現地の地平線、磁気干渉に左右されます。重要な太陽位置と構図は必ずロケ地で確認してください。



データ計算機

選択したカメラ、収録フォーマット、コーデック、フレーム レート、撮影時間、カメラの数を使用して、収録時間、記録記録メディア使用量、必要なストレージを計算します。

主要な機能

- カメラと収録フォーマットを選択してください
- 解像度、コーデック、フレーム レート、圧縮設定を選択します
- 秒、分、または時間ごとに生成されるデータを計算します
- 利用可能なストレージの録音時間を見積もる
- 計画された撮影期間に必要なストレージを計算する
- 複数のカメラのアカウント
- 追加のストレージまたは安全余裕を含める
- 記録記録記録記録メディア容量オプションを比較する
- 本番環境とバックアップストレージを計画する

Data Calculator は、収録可能時間、データレート、ストレージ使用量、撮影に必要な記録メディア枚数を見積もります。

ワークフロー

1. カメラの選択 — データベースからカメラを選択します。計算機は、互換性のあるコーデックと解像度を自動的に選択します。

2. コーデックと解像度を選択します。選択が異なると、データ レートとストレージ要件も異なります。
3. Project FPS - プロジェクトの再生フレーム レート (23.976、25、29.97 fps など) を設定します。
4. Sensor FPS - カメラによってキャプチャされたフレーム レートを設定します。利用可能な範囲は、カメラ、解像度、コーデック、記録記録メディアによって異なります。
5. 記録記録メディアの選択 — サポートされている記録記録メディア カードを選択するか、カスタム容量を入力します。アプリには、録音可能な推定時間が表示されます。
6. 録音情報を確認します — 計算機には次のことが表示されます。
 - a. 録画解像度
 - b. データレート
 - c. 1時間あたりに必要なストレージ
 - d. 選択した記録記録メディアでサポートされる最大 FPS (利用可能な場合)
7. 録音時間を入力します — 録音する予定の合計時間と分を入力します。アプリは以下を計算します:
 - e. 使用された合計ストレージ
 - f. 選択した記録記録メディア
 - g. 必要な記録記録メディア カードの数

Phantom 高速カメラの場合、利用可能時間の結果は、Sensor FPS と Project FPS の関係に基づいて準拠した再生時間を示します。[カメラの追加] を使用して、最大 4 つの個別のカメラ設定を比較または計画します。各カメラは個別に計算されます。

メインフォーミュラ

カメラのデータ レートは Mbps (メガビット/秒) で保存または推定されます。

1 時間あたりのストレージ: GB 1 時間あたり = Mbps × 3,600 ÷ 8 ÷ 1,000

(8 による除算はビットをバイトに変換します)

例 — データレート 1,000 Mbps の場合:

$1,000 \times 3,600 \div 8 \div 1,000 = 450 \text{ GB/時間}$

2 時間の録音時間の場合: $450 \text{ GB} \times 2 = 900 \text{ GB}$

記録記録メディアの計算

収録可能時間 = 使用可能な記録記録記録記録メディア容量 ÷ GB/時間

1,000 GB カードの場合: $1,000 \div 450 \approx 2.22 \text{ 時間}$ — 約 2 時間 13 分。

必要な記録記録メディア = 合計ストレージ ÷ 記録記録記録記録メディア容量

記録記録メディア カードの一部には別の完全なカードがまだ必要であるため、結果は切り上げられます。

フレームレート

Project FPS は再生またはタイムラインのフレームレート、Sensor FPS はカメラが実際に記録するフレームレートです。収録データ量の計算には Sensor FPS を使用します。固定データレートのコーデックと、Sensor FPS に応じてデータレートが増えるコーデックがあります。正確な値がない場合は、コーデック、解像度、フレームレートから推定します。

Phantom カメラの場合、アプリは以下を使用して、キャプチャした高速映像をより長い再生時間に変換します。

$$\text{再生時間} = \text{キャプチャ時間} \times \text{Sensor FPS} \div \text{Project FPS}$$

共有

共有では、カメラ、コーデック、解像度、FPS、記録記録メディア、利用可能時間、データレート、期間、ストレージの合計、免責事項など、入力されたすべての電卓カードが同じページ順序でエクスポートされます。

重要な制限事項

すべての結果は推定値です。実際の収録時間は、カメラ設定、記録メディアの実容量、ファームウェア、収録条件によって変わります。重要な数値は撮影前に実機で確認してください。

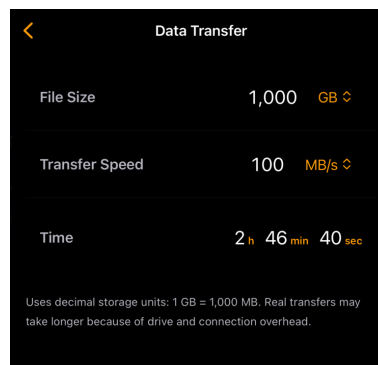


データ転送

合計データ サイズと、ドライブ、カードリーダー、ネットワーク、またはストレージ システムの転送速度を使用して、映像または制作ファイルの転送に必要な推定時間を計算します。

主要な機能

- 合計ファイルサイズを入力してください
- MB、GB、または TB を選択してください
- 転送速度を入力してください
- MB/s、GB/s、Mbps、または Gbps を選択してください
- 推定転送時間を日、時間、分、秒で表示します
- ドライブ、カードリーダー、ネットワーク、バックアップワークフローを比較します。
- オンセットの記録記録メディア管理時間を計画する



データ転送計算ツールは、あるストレージ デバイスから別のストレージ デバイスに映像をコピーするのにかかる時間を推定します。

ワークフロー

8. **ファイル サイズを入力** — 転送するデータの合計量を入力し、MB、GB、または TB を選択します。
9. **転送速度を入力** — 予想される転送速度を入力し、次を選択します。
 - h. MB/s — メガバイト/秒
 - i. GB/s — ギガバイト/秒
 - j. Mbps — メガビット/秒
 - k. Gbps — ギガビット/秒
10. **推定時間を表示する** — アプリには、推定転送所要時間が日、時間、分、秒ですぐに表示されます。

例 — 100 MB/s で 1,000 GB を転送するには、約 2 時間 46 分 40 秒かかります。

システム内で最も遅い要素（カメラの記録メディア、カードリーダー、接続規格、転送先ドライブ）の実効持続速度を使用してください。容量は10進表記で、1 GB = 1,000 MB として計算します。ドライブ性能、通信オーバーヘッド、ファイル検証、多数の小容量ファイルにより、実際の転送は長くなる場合があります。

共有

「共有」は、同じ順序とスタイルでページをエクスポートします。

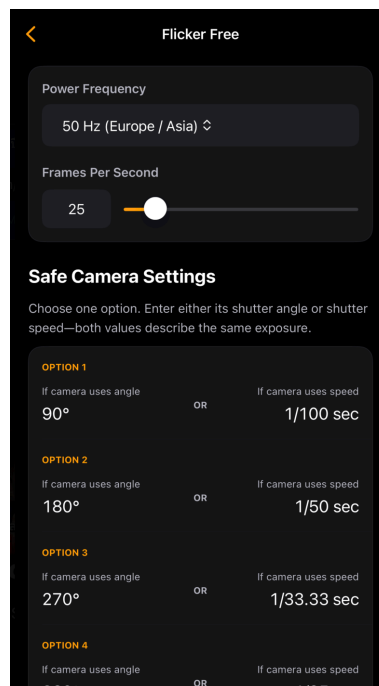


フリッカーフリー

50 Hz または 60 Hz の照明と同期するシャッター角度とシャッター スピードを計算し、商用電源で駆動する照明の下で撮影する際のちらつきやバンディングを軽減します。

主要な機能

- ローカル商用電源周波数を選択します: 50 Hz または 60 Hz
- カメラのフレームレートを入力します
- 互換性のあるシャッター角度を見つける
- 同等のシャッタースピードを表示
- 主電源から供給される照明のより安全な設定を特定する
- 現在の設定がちらつきのない値にどれだけ近いかを確認します
- 別の国や地域で撮影する場合にもすぐに適応できます



フリッカーは LEDs、調光器、ディスプレイ、高速撮影用灯具からも発生します。計算値は有効な出発点ですが、保証値ではありません。実機のカメラと照明で必ずテストしてください。

ワークフロー

- 電力周波数の選択 — 撮影場所で使用される電気周波数を選択します。
 - 50 Hz — ヨーロッパとアジアの多くの地域で一般的に使用されています
 - 60 Hz — 北米で一般的に使用されています
- 1 秒あたりのフレーム数を入力 — カメラの録画フレーム レートを入力するか、スライダーで調整します。ページでは、最初は [設定] で選択されたフレーム レートと電源周波数が使用されます。

13. 安全なカメラ設定を選択する — アプリには互換性のあるオプションが表示され、それぞれが角度を使用するカメラのシャッター角度と、1 秒未満のカメラの同等のシャッター スピードを提供します。同じオプションの角度またはシャッター スピードのいずれかを使用します。これらは同じ露出を表すため、両方を入力しないでください。
14. 好みのルックを選択してください。シャッター角度を小さくすると、露出が少なくなり、よりシャープな動きが生まれます。角度を大きくすると、モーション ブラーが大きくなり、露出が増えます。

撮影国と現場の商用電源周波数を必ず確認してください。計算は露光時間を照明の点滅周期に合わせます。FPS が高すぎる場合、フリッカーフリー設定を提示できないことがあります。LEDs、ネオン、調光器、ディスプレイ、高速度撮影では挙動が異なるため、撮影前に短いカメラテストを行ってください。

共有

「共有」は、同じ順序とスタイルでページをエクスポートします。

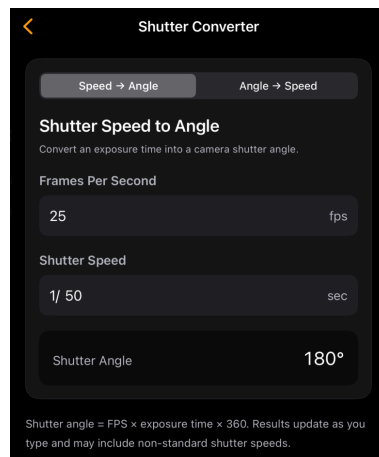


シャッター角度

選択したフレーム レートを使用してシャッター スピードとシャッター角度を変換し、さまざまなカメラやフレーム レート間で一貫した露光時間とモーション ブラーを維持するのに役立ちます。

主要な機能

- カメラのフレームレートを入力します
- シャッタースピードをシャッター角度に換算する
- シャッター角度をシャッタースピードに換算する
- 同等の露出設定を計算する
- 異なるカメラ間でシャッター設定を一致させる
- フレームレート変更時に一貫したモーションブラーを維持
- 1 フレームよりも長い露光時間を特定する



Shutter Converter は、シャッタースピードとシャッターアングルを相互変換します。

速度→角度

シャッタースピードがわかっている場合はこれを使用します。

15. 「速度」→「角度」を選択します。
16. 録画フレームレートを入力します。
17. シャッタースピードの分母を入力します。たとえば、1/48 秒の場合は 48 と入力します。
18. 相当するシャッター角度が自動的に表示されます。

例: 1/48 秒で 24 fps = 180°

初期フレーム レートは、[設定] で選択したビデオ規格から取得されます。入力中に結果が更新され、標準以外のシャッター スピードが含まれる場合があります。

シャッター角度を小さくすると、モーション ブラーが少なくなり、露出も少なくなります。角度を大きくすると、モーション ブラーが大きくなり、露出が増えます。露出が 360° を超えると、完全な 1 フレームよりも長いため、アプリは警告を表示します。

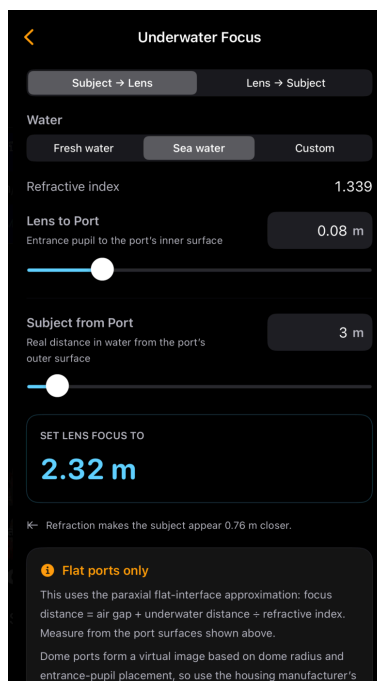


水中フォーカス

フラットポートの屈折、水の種類、レンズとハウジングポート間の距離を使用して、実際の水中の被写体距離とレンズの焦点設定の間を変換します。

主要な機能

- 実際の被写体距離をレンズの焦点設定に変換します
- レンズの焦点マークを実際の水中距離に変換し直す
- 淡水、海水、またはカスタムの屈折率を選択します
- レンズの入射瞳とポートの間の距離を入力します
- 正確な値またはスライダーを使用して距離を調整します
- メートルまたはフィート単位で作業する
- 屈折により近くに見える被写体を考慮する



Underwater Focus は、水中ハウジングのフラットポートを通して撮影する際の屈折によるフォーカス補正を計算します。対応するのはフラットポートのみです。ドームポートの虚像はドーム半径と入射瞳位置にも左右されるため、ハウジングメーカーの資料を使用するか、カメラで直接フォーカスを確認してください。

1. 水の種類を選択します

- 淡水 - 屈折率 1.333
- 海水 - 屈折率 1.339

- カスタム — 独自の屈折率を入力します

2. レンズをポートに入力します

レンズの入射瞳からポート内面までを測定します。これはハウジング内部の空気層に相当し、この区間の光路は水中ではないため計算に必要です。

Subject → Lens

被写体の実際の位置がわかっている場合は、このモードを使用します。ポートの外側から被写体までを測定し、[ポートからの被写体] の下にこれを入力し、[レンズ フォーカスの設定] (レンズに設定する必要があるおおよその距離) を読み取ります。このアプリは、屈折により被写体がどれだけ近くに見えるかも示します。

例: 海水中のポートから約 3 メートルの被写体の場合、レンズとポートの距離に応じて、レンズの焦点を約 2.3 メートルにする必要がある場合があります。

Lens → Subject

レンズ上のフォーカス マークがすでにわかっている場合は、このモードを使用します。現在のレンズ フォーカス マークを入力すると、アプリはポート距離から実際の被写体のおおよその距離を計算します。これは、特定のレンズのフォーカス マークに対して被写体をどこに配置する必要があるかを知りたい場合に便利で、主にレンズがプリセットされている場合、リモート制御されている場合、または近くに焦点を合わせることができない場合に役立ちます。

多くのカメラアシスタントが日常的に使用するのは Subject → Lens モードです。

- 被写体 → レンズ — ダイバーは港から 3 m の位置 → レンズを 2.32 m 付近に設定
- レンズ → 被写体 — レンズは 2 m に設定 → 被写体はポートから約 2.57 m である必要があります

単位は、設定でのフォーカス単位の選択に従い、メートルまたはフィートを使用します。

重要な制限事項

結果はフラットポートの屈折に基づく光学的な近似値です。重要なショットは必ず実機で確認してください。ドームポートは、ドーム半径、ポート形状、入射瞳位置を用いて湾曲した虚像を計算する必要があり、本ツールでは対応していません。



フィルム計算機

フィルム長、フレーム数、ランタイムを相互に換算します。

使用方法

19. **フィルム形式の選択** — 16mm、35mm 2/3/4-perf、VistaVision、65mm、IMAX などを
選択します。各形式は、カメラ データベースからのパーフォレーション トランスポート データを
使用します。
20. **フレーム レートを入力します** — たとえば、24、25、または 29.97 fps です。
21. **[計算元] を選択します:**
 - n. 長さ — 利用可能なフィルムストックを入力します。フレームと実行時間を計算します
 - o. フレーム — フレーム数を入力します。必要なフィルムと実行時間を計算します
 - p. 実行時間 — 時、分、秒を入力します。フレームと必要なフィルムを計算します
22. **長さの単位** — これはアプリのグローバルな長さの単位設定に従います。メートル法ではメートル
が表示され、インペリアルではフィートが表示されます。

例: 24 fps の 35mm 4-perf 400 フィート → 1 フィートあたり 16 フレーム、6,400 フレーム、約 4 分 26 秒。

Film Usage には、選択したフォーマットのフィルム送り量（例：1フィートあたり16フレーム・4-perf）が表示されます。実際の撮影では、装填、フィルム通し、スレート、カメラテスト、使用できないロール終端分を追加してください。

コアフォーミュラ

1 フィートあたりのフレーム数 = 1 フィートあたりの穿孔数 ÷ フレームあたりの穿孔数

形式	計算	フレーム/フット
16mm 1-perf	$40 \div 1$	40
35mm 2-perf	$64 \div 2$	32
35mm 3-perf	$64 \div 3$	21.333
35mm 4-perf	$64 \div 4$	16
VistaVision 8-perf	$64 \div 8$	8
65mm 5-perf	$64 \div 5$	12.8
IMAX 15-perf	$64 \div 15$	4.267

フィルムの長さから計算

フィート = メートル × 3.280839895

フレーム数 = フィート単位のフィルムの長さ × 1 フィートあたりのフレーム数

秒単位の実行時間 = フレーム数 ÷ FPS

例: 35mm 4-perf 400 フィート、24 fps

$400 \times 16 = 6,400$ フレーム

$6,400 \div 24 = 266.67$ 秒 ≒ 4 分 26 秒

フレームから計算

フィルムの長さ (フィート) = フレーム数 ÷ 1 フィートあたりのフレーム数

実行時間 = フレーム数 ÷ FPS

例: 35mm 4-perf の 9,600 フレーム

$9,600 \div 16 = 600$ フィート

24 fps: $9,600 \div 24 = 400$ 秒 = 6 分 40 秒

実行時から計算

合計秒数 = (時間 × 3600) + (分 × 60) + 秒

フレーム数 = 合計秒数 × FPS

フィルムの長さ = フレーム数 ÷ 1 フィートあたりのフレーム数

例: 24 時に 10 分 fps 35mm 4-perf を使用

$10 \times 60 \times 24 = 14,400$ フレーム

$14,400 \div 16 = 900$ フィート

結果は理論上のカメラ使用量です。装填、フィルム通し、スレート、テスト、ロール終端分のフィルムを追加してください。

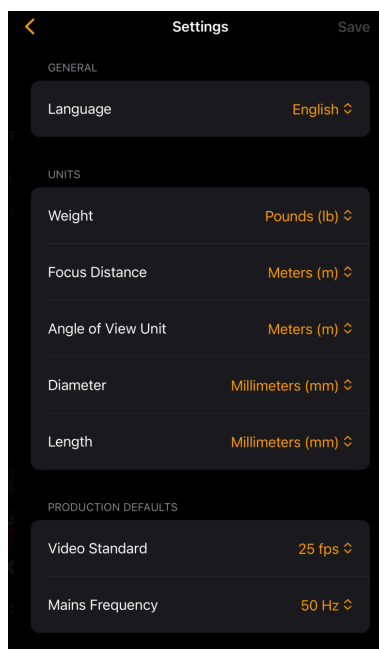


設定

測定単位、アプリ言語、プロジェクトのフレーム レート、およびローカル電源周波数をカスタマイズして、サポートされている計算機と制作ツールが好みのワークフローに一致するようにします。

主要な機能

- キログラムまたはポンドを選択してください
- 焦点距離をメートルまたはフィートで選択します
- 視野距離単位の選択
- 寸法はミリメートルまたはインチを選択してください
- アプリの言語を変更する
- デフォルトのプロジェクトのフレーム レートを設定する
- ローカルの 50 Hz または 60 Hz の商用電源周波数を選択します
- これらの設定をサポートされている電卓やツール全体に適用します。
- 環境設定をデフォルト値にリセットする



一般的な

Language を変更すると、アプリ画面と User Manual の言語が切り替わります。English、Thai、Simplified Chinese、Japanese が利用できます。

単位

測定値の表示方法を選択します。

- 重量 — キログラムまたはポンド
- 焦点距離 — メートルまたはフィート/インチ
- 画角の単位 - メートルまたはフィート/インチ
- 直径 — ミリメートルまたはインチ
- 長さ — ミリメートルまたはインチ

これらの選択は、関連する計算ツールとデータベース ページによって自動的に使用されます。たとえば、フォーカス距離は被写界深度ツールや水中フォーカス ツールに影響します。

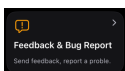
実稼働環境のデフォルト

Video Standard は、通常のプロジェクト フレーム レート (24 fps]、25 fps、または 29.97 fps) を設定し、Data Calculator、Flicker Free、Shutter Converter などのツールの初期フレーム レートになります。

商用電源周波数は、フリッカーフリーが開始周波数として使用するローカル電気周波数 (50 Hz または 60 Hz) を設定します。

設定を保存する

変更を加えた後、「保存」をタップします。選択内容は保存され、次回アプリを開いたときもアクティブなままになります。「デフォルトにリセット」を選択すると、選択肢がアプリの標準設定に戻ります。後で「保存」をタップして適用します。法的情報とプライバシー情報もこの画面から入手できます。



フィードバックとバグレポート

バグレポート、機能リクエスト、および一般的なフィードバックを専用フォームを通じて送信します。オプションでスクリーンショットや、問題の診断に役立つ自動アプリおよびデバイス情報も送信できます。

主要な機能

- バグや予期しない動作を報告する
- 新機能をリクエストする
- 一般的なフィードバックを共有する
- 問題を再現するために必要な手順を説明する
- 期待される結果と実際の結果を説明する
- スクリーンショットまたはサポートファイルを添付してください
- 必要に応じて連絡先情報を提供します
- 好みの言語でテキストを入力してください
- アプリのバージョン、ビルド番号、iOS バージョン、デバイスの種類、匿名のインストール ID が自動的に含まれます

免責事項

専門家の参照のみ

Ant CineKit は、プロフェッショナル向けの参考・推定ツールです。計算結果とデータベース情報は、撮影計画と情報確認を目的として提供されます。

結果は異なる場合があります

被写界深度、画角、レンズカバレッジ、ストレージ容量、転送時間、フリッカーフリー設定、太陽位置、Golden Hour、シャッターアングル、Viewfinder のフレーミング、水中フォーカスなどの結果は、実際と異なる場合があります。差異は、機材公差、フォーカスブリーディング、メーカーの測定方法、ファームウェア、収録設定、圧縮方式、記録メディアのフォーマット、環境、屈折、天候、地形、端末センサー、GPS 精度、丸め処理、情報不足などによって生じます。

撮影前に確認する

撮影前には、実機のカメラ、レンズ、記録メディア、測定機器、メーカーの最新資料を用いて重要な設定と計算を確認し、専門的な判断を加えてください。安全、ナビゲーション、ダイビング、電気、金銭面、制作上の判断を本アプリだけに依存しないでください。

Ant CineKit をご利用いただきありがとうございます。

ドキュメント バージョン: 1.00 · 最終更新日: 2026 年 8 月 1 日