

導入事例

ASH CORPORATION CUSTOMER STORIES :
FRANCE TÉLÉVISION

導入事例

フランス公共放送

フランステレビジョン



バーチャルスタジオを使って
学校教育に貢献



Zero Density 社の バーチャルスタジオ技術を使って学校教育に貢献

2020年4月2日 - 新型コロナウイルス (Covid-19) 感染拡大の影響で子供たちの外出が制限される中、フランスの公共放送であるフランステレビジョン (FTV) は、3月23日から傘下の放送局を動員して学校教育を支援しています。

フランスの国民教育省 (日本の文部科学省に相当する機関) が掲げた「Learning Nation」の方針に基づき、FTV は全学年を対象に、教師による授業や教育関連コンテンツの放送を始めました。午前は低学年、午後は中高を含む高学年の生徒向けの授業が割り当てられています。

また、新番組「La Maison Lumni L'émission」 (France.tv studio と Media TV が共同制作した 50 分間の教育番組) をテレビ放送とインターネットを通じて毎日配信しています。

傘下の放送局であるフランス 2、フランス 5、フランス 4 で放送される他、FTV と France.tv video のウェブサイト、誰でも利用できる教育プラットフォーム Lumni.fr でいつでも視聴できます。Alex Goude 氏が司会を務めるこの番組は、8~12 歳を対象に、フランス国民教育省と共に制作した教育コンテンツを提供しています。

異なる専門分野を集結した体制

新型コロナウイルスが流行する中で放送を継続するには、革新的、創造的かつ技術的なリソースとスタッフの動員が必要です。その点で「La Maison Lumni」は A/V 業界の新しいあり方を体現していると言えます。今日の難しい状況下にもかかわらず、多数の関係者の強力な連携により、機材と編集システムの設置を数日で完了させました。撮影は、社会的距離の確保やその他の衛生対策を厳格に守りつつ、最小限の人員と適切な技術を用いて行われました。

以下の企業の協力の元、子供たちの生活に不可欠で重要な意味を持つ番組が制作されました。情報 / ドキュメンタリー / フィク

ションのテレビ番組制作で多数の実績がある FRANCE TV STUDIO 社は、制作の指揮または委託業務を行っています。

美術セットは系列工場でデザイン・制作

LA FABRIQUE 社は、FRANCE TV STUDIO の依頼を受け、フランステレビジョンの社内リソースを使ってバーチャル環境を開発しています。ロフト部分の美術セットは、系列工場でデザイン・制作しました。家具はデザイナー Viviane Delieuvin 氏のアドバイスを受けて、グラフィック制作はリアルタイムグラフィックユニットのビデオインテグレーター Lucas Bastian 氏の監督のもとデザインされました。

バーチャルシーンは Unreal Engine でモデリング

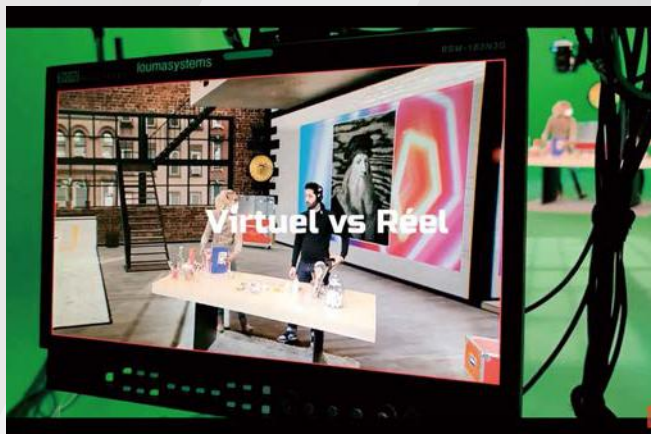
バーチャルシーンは、Photoshop と Blender でモデリングおよび作成されたエレメント / 3D オブジェクト / テクスチャを使って、全て Unreal Engine でモデリングされました。ポストプロダクション CG デザイナー Thomas Lagache 氏は、小中高の3つのバーチャル教室用に4種類の背景を用意しました。

撮影はグリーンバックスタジオと中継車を使用

AMP VISUAL 社は、映像技術の分野で長年に渡り実績のある会社です。撮影は AMP 社のグリーンバックスタジオと中継車を使って、同社のチームによる操作で行われます。

Real-time Virtual Light Connector と バーチャルカメラのコントローラユニット

AD-TV 社は、その専門性の高さから、クライアントのプロジェクト構想に基づき、撮影現場でのバーチャルスタジオと AR (拡張現実) ソリューションの開発をサポートしています。AD-TV 社は経験豊富な開発チームに加え、Real-time Virtual Light Connector (3D バーチャルシーンのライティングの明るさ / 色 / 方向 / 自動化の制御) およびバーチャルカメラのコントローラユニットと言った、仮想世界 (VR) に特化した独占的なビジネスツールを有しています。



6 caméras trackées

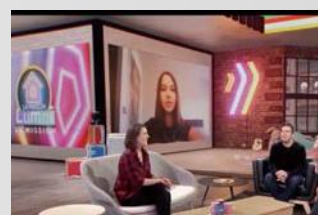


リアルタイムバーチャルスタジオおよび AR (拡張現実)

Zero Density 社は、Unreal Engine のネイティブツールである同社のリアルタイムバーチャルスタジオおよび AR (拡張現実) 製品 Reality を使って、ビデオ I/O、キーイング、コンポジットおよび 4K で最大限にフォトリアリスティックなレンダリングを 1 台のマシンで実現します。

Reality 独自のキーヤーである Reality Keyer は、コンタクトシャドウ(設置感)、透明オブジェクトや髪の毛のようなサブピクセルの詳細までも圧巻のキーイング結果で提供します。番組内の VR 装飾と AR の構成要素は、パナソニックの PTZ カメラ AW-UE150 5台と Luma Systems のクレーンを使い、6つのグラフィックエンジンでレンダリングされています。

今回は AD-TV 社と Green Wizard 社によって、Reality が導入 / 統合されました。

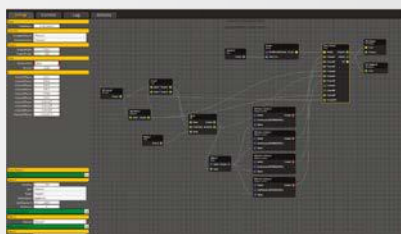


Reality (リアリティ)

Zero Density 社が開発した Reality は、究極のリアルタイムノードベース合成ソフトウェアで、最新のリアルタイム VFX / 合成セット、ビデオ I/O、キーイング、レンダリングを単一のソフトウェアで実現します。

世界で最もフォトリアリスティックなバーチャルプロダクションソリューションである Reality は、没入感のあるコンテンツ制作を熱望する放送、映画、エンターテインメント業界の制作者にとって革命的なツールです。

<https://www.ask-media.jp/zerodensity.html#reality>



Reality Engine®

Reality Engine® は、リアルタイム VFX パイプラインを実現する、世界初のノードベースリアルタイム 3D コンポジット・ソフトウェアです。4K 対応のビデオ I/O、キーイング、合成とレンダリングを単一のソフトウェアでリアルタイムに行うことができます。AR(拡張現実)プロダクション、データ駆動型のオンエアグラフィックス、シネマ品質のレンダリングを可能にするリアルタイムレイトレーシング技術を用い、放送、メディアおよび映画産業におけるストーリーテリング(物語の表現方法)に革命をもたらします。



Reality Keyer®

Reality Keyer® は、GPU で動作する世界初で唯一のリアルタイムイメージベース・キーヤーです。Reality Keyer® は、コンタクトシャドウ、透明オブジェクト、髪の毛のようなサブピクセルのディテールなど、リアルな環境のディテールを保持します。Reality Keyer® は 4:4:4 RGB カメラソースにも対応しています。また、キーヤーにはガベージマスクに加えて「フォース・フィル」および「スピル・バイパス」をバッファするための 3D マスクが用意されています。これらのマスクにより、バーチャル空間と現実空間を組み合わせたハイブリッドなバーチャルスタジオ環境を構築できます。



Zero Density 社は、ブロードキャスト、AR (拡張現実)、ライブイベント、e スポーツ、映画業界向けのクリエイティブな製品を開発している国際的なテクノロジー企業です。Reality Engine は同社の開発したリアルタイムのノードベース合成ソフトウェアで、ポストプロダクションスタイルの VFX 処理を、ライブビデオプロダクション分野でも可能にします。そのフォトリアリスティックな映像表現は、世界各地で様々な実績を上げています。

ウェブサイト : www.zerodensity.tv ウェブサイト [日本語] : www.ask-media.jp/zerodensity.html

本システムに関する問い合わせ先

株式会社 **アスク** メディア&エンタープライズ
セールスサポート部(リーンフェイス)

☎ 03-4400-6159 ✉ sales@reinphase.com
🌐 www.ask-media.jp

