



Zero Density

最先端のフォトリアリスティック・バーチャルスタジオソリューション



かつてない美しさ Zero Density & Riot Games



ゲームチェンジャー製品 Reality で、メディアの未来を先導する Zero Density!

バーチャルスタジオソリューションの先進企業 Zero Density 社は、Riot Games 社とタッグを組み、同社のファンやプレイヤーに忘れられない経験を提供しました。Riot Games は、毎年開催される League of Legends の世界選手権で、毎回魅力的な演出を披露しています。

2017 年度の選手権では Zero Density が制作チームに加わり、世界的にも有名なこのショーにドラゴンを登場させるという目標を掲げました。そして実際に、2 台のトラッキングカメラでドラゴンを操り、スタジアムを飛び回せることで、観衆が息を飲むような演出を実現しました。この演出には Zero Density 社の Reality が最大限に活用されており、メディアとバーチャルプロダクションにとって大躍進となる成果を収めました。Riot Games と共に、オーディエンスの心に強く残る素晴らしい演出を実現し、物理的/生物学的レベルで、すべての常識を

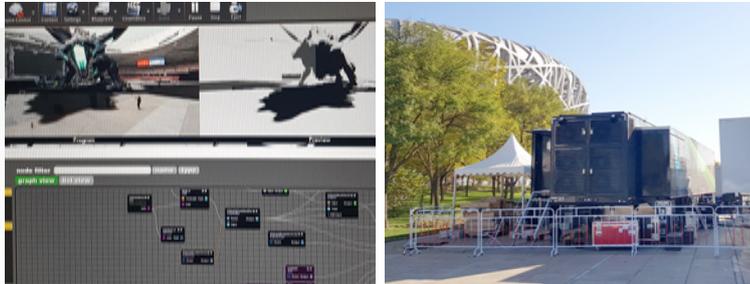
「空にドラゴンが現れる」誰もが夢見た演出を実現

ゲームが開始される前に、Riot Games は豪華な開会式を開催しました。巨大なトロフィーが登場し、同ゲームのテーマソングである "Legends Never Die" のライブパフォーマンスが始まる中、スタジアムに現れたのは、誰もが目を見張るドラゴンの姿でした。開会式では、AR のドラゴンがアリーナ中を自由に飛び回り、ステージに舞い降りて勇ましく雄叫びを上げ、また飛び去っていくという演出が披露されました。このソリューションでは、インプット、キーイング、コンポジット、レンダリングを 1 つのソフトウェアにまとめた、フル HDR のレンダリングパイプラインが採用されており、視聴者に真のフル HDR 体験を提供することができました。



Zero Density

最先端のフォトリアリスティック・バーチャルスタジオソリューション



Riot Gamesのドラゴン・プロジェクトでは、Reality Processing Engine、Reality Editor、Reality Control Applicationsなどが主な製品として使われています。さらにZero Densityは、インストールや実装作業をサポートしました。

ノードベースのZero Densityリアルタイム合成プラットフォームは、パフォーマンスを大幅に向上させます。拡張された最高品質のリアリティプラットフォームや、コスト削減とオペレーションの効率性においても、従来よりも優れた性能を提供します。



柔軟性を持ち合わせた
最高品質の
ソリューション:Reality
「我々はこのプロジェクトのために、いくつかのリアルタイムに対応したレンダリングプラットフォームを検討していました。その際に、Zero Densityと同社のRealityシステムが、候補の中で最も高品質で、柔軟性を備えたソリューションでした。」

「生放送では実現不可能だったハイレベルなARプロダクション」

Riot Games社のリアルタイムグラフィックアーティストJustin Restaino氏は以下のように述べています。「ドラゴンが屋根を飛び越えた瞬間、会場の観衆がハッと息を呑むのを感じて、鳥肌が立ちました。プレーヤー達からドラゴンについての感想をもらいましたが、まさに叶えたかった夢を私たちはやってみせたのだと実感しました。これまでのテレビ生放送では、このレベルのARプロダクションは不可能でした。あらゆる面から見ても、まさにこれは革命的な演出だったと思います。ファンやプレーヤーが家に帰ってからも友人たちに自慢できるような、心に残る素晴らしい経験を創造し続ける。それが我々の目標であり、願いです。」

他に類を見ないZero Densityの製品は、一見シンプルでありながら極めて革新的なコンセプトを基に開発されています。ビデオゲームエンジンとテレビ放送などで使われるリアルタイムキーヤーを採用し、これを映画やテレビのプロダクションワークフローと掛け合わせ、デジタルカメラのライブ映像を撮影します。ドラゴンをただの伝説の生き物ではなく、演出の一つとして蘇らせた。これこそが、業界の常識を塗り替える、この製品の素晴らしい成果の一つなのです。