

次世代メディア制作技術のご紹介

2022年10月18日

三友株式会社

ITソリューション部 川岸 祐伯

はじめに

最近「クロスリアリティ」「エクステンデッド・リアリティ」（以下XR）」という言葉を目にする機会が多くなりました。XRは最先端の映像の技術で、メディアだけでなく「教育」「医療」など幅広い分野から注目されています。

XRはVR、AR、MR、技術などを総称して使われています。

- ・ VR：バーチャルリアリティ
- ・ AR：拡張現実
- ・ MR：複合現実
- ・ SR：代替現実

XR

■ 映像業界

バーチャルプロダクションが話題です。

定義としては、実写映像と仮装空間（CG）をリアルタイムで融合する技術を指します。

バーチャルスタジオ、AR(拡張現実) XRと呼ばれる手法あり、そのひとつで代表的な技術が、XR（エクステンデッド・リアティ）、インカメラVFXなどと呼ばれる手法で、大型のLEDスクリーンの前で演者を撮影する方法があります。



■ 世界で「バーチャルプロダクション」が急速に広まる理由

OTT事業者（コンテンツを配信サービス）などが採用した事で話題となりました。

その理由は

「基本的に一カ所で撮影が可能」

「場面ごとにロケ地を移動ない」

「天候に左右されない」

といったことから撮影時間短縮や、役者や制作スタッフの人件費など、総合的に**低コスト実現できるメリット**があるようです。また、コロナ渦で自由に現地撮影のハードルが高くなった事で注目されました。最近では、**映画だけではなくドラマやCMやミュージックビデオ**でもこの技法が取り入れられています。



■ 今までのバーチャルセットやARとの違い

最近では、汎用性の高い3DCGゲーム制作アプリケーション「Unreal Engine」(※1) をエンジンとして使うことで、今までにない、よりリアルな映像表現をより低負荷で実現する、画期的な映像制作手法です。

※1 : Unreal Engineは、エピックゲームス社(米国)が開発した3DCGゲーム制作ソフトで、ソニープレイステーションなどのゲーム機で表現されているクオリティの高い3DCG空間を作成できます。また、このソフトは無償配布されて、自由にダウンロードして使う事が出来ます。(※商用とする場合は、別途条件があります)



■ Pixotope とは

ノルウェーのオスロに本社を置く
Pixotope Technologies社が開発した
「リアルタイムバーチャルプロダクション」
ソフトウェアです。

2022年4月から当社が国内で初めて
販売を開始しました。



■ 国内でのPixotope

当社が取扱いさせて頂くきっかけになりましたのが、ミエクル株式会社の「メタバース スタジオ」になります。

※カディンチェ株式会社は Pixotopeの技術パートナーです。

松竹とカディンチェ株式会社、株式会社侍の3社で2018年5月に設立。「Entertainment×Technology」をテーマとして掲げ、VR/AR/MR等の先端技術を活用した新しいコンテンツやサービスの開発するスタジオを2021年に構築。





ご清聴ありがとうございました。