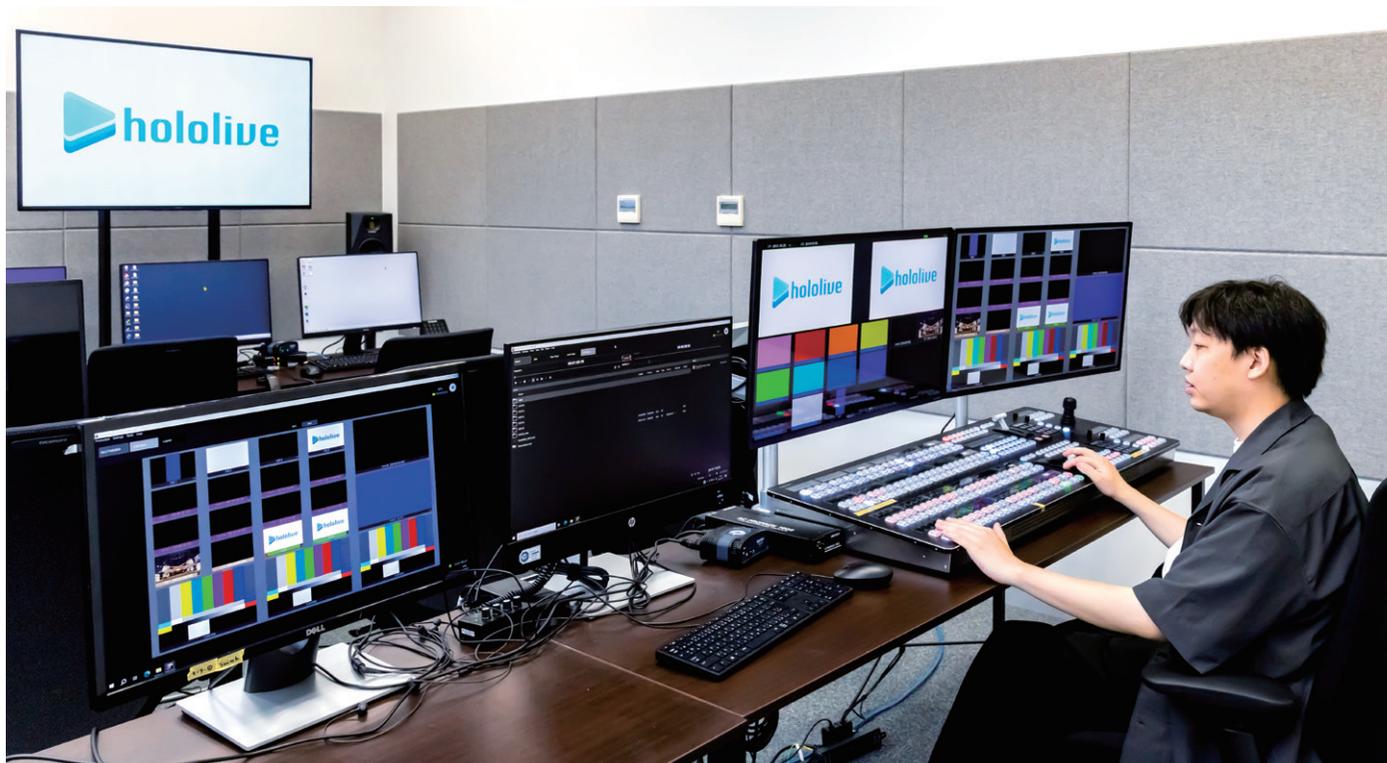


世界屈指のVTuberプロダクションがKAIROSを採用。 ST 2110に対応した次世代型IPスタジオが誕生。



カバー株式会社様

導入時期：2023年5月
導入地域：関東

課題

入出力数の不足というこれまでの課題を解決しながら、最新技術をフルに使う運用効率の高いスタジオを構築したい

解決策

柔軟な入出力数を確保でき、非圧縮のIP映像伝送が可能なSMPTE ST 2110に対応したKAIROSを導入。さらに、KAIROSのマクロ機能により日々の運用を効率化

KAIROSが今後のバーチャルプロダクションのスタンダードになっていこうと我々は考えています。

カバー株式会社様
テクニカルプロデューサー

※所属は納入時のものです。

背景

VTuberのコンテンツ制作を行う巨大スタジオをオープン

世界最大級のVTuber事務所「ホロライブプロダクション」を運営しているカバー株式会社様。2023年3月時点での所属VTuberは70名以上、YouTubeの総チャンネル登録者数は約7,400万人を誇り、連日様々なコンテンツを制作して世界中のファンに届けています。2023年5月にはコンテンツ数の増加に伴い新しい自社スタジオをオープン。モーションキャプチャスタジオやクロマキースタジオ、レコーディングスタジオなど多数のスタジオを備え、更なる演出力の向上と運用の効率化を目指し、最新技術を余すことなく投入しました。

導入した理由

自由度の高い入出力と、SMPTE ST 2110対応

新スタジオでは、モーションキャプチャスタジオのコントロールルームにIT/IPプラットフォームKAIROSを導入。KAIROSを採用した理由について、カバー株式会社様のテクニカルプロデューサーは、「当社のコンテンツ制作には多数のOutputが必要なことから、まずは入出力数の柔軟性を基準に選考しました。また、フルIPのスタジオづくりを目指していたためSMPTE ST 2110に対応している点は採用の決め手となりました。何より、我々としてはKAIROSが今後のバーチャルプロダクションのスタンダードになっていこうと考えているので、いち早く導入したかったという点が大きな理由ですね」と語ります。

新スタジオから更なる挑戦がはじまる

2016年に設立し、VTuberという新時代を築いてきたカバー株式会社様。企業ミッションである「つくろう。世界が愛するカルチャーを。」の思いを込めて設計された新スタジオは総工費約27億円を投資し、その広さはテニスコート約10面分。合計200台以上の次世代モーションキャプチャカメラを導入し、大人数での3Dライブなどタレントの魅力を一層引き出す新たなコンテンツ制作に挑戦しています。

■ URL : <https://cover-corp.com/>



◀スタジオに入ると、「ホロライブプロダクション」に所属するタレントの最新映像が映し出されている

IT/IP プラットフォーム“KAIROS”



▲スタジオAのコントロールルーム。複数のRendering PCからの映像をST 2110に変換しKAIROSへ集約、配信画面が作成される



▲KAIROSを使用して制作された映像



▲KAIROSを使用して制作された映像



▲コントロールパネルはボタンの配置を自由に決められるため、マクロ専用の列をつくり操作性を追求



▲マルチビューも自由にレイアウトできるため、オペレーターそれぞれが使いやすい形に設定できると好評



▲Kairos Creatorの画面。直感的に分かり初心者でもすぐに使えると好評



▲サーバーラックに格納されたメインフレーム AT-KC1000T

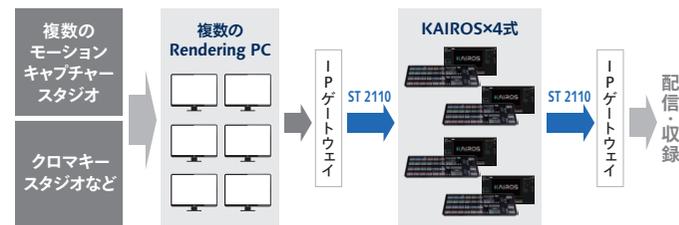


▲約100台のモーションキャプチャカメラが設置されたスタジオA



▲クロマキースタジオの映像も別スタジオのKAIROSへIPで伝送可能

■システムイメージ図



どのスタジオの素材もKAIROSに入力でき、スタジオ間でのリソースシェアやクロス運用が可能

お客様の声

KAIROSを使って更なる新しいことに挑戦していきたい

SMPTE ST 2110対応により、複数のスタジオ間でリソースシェアやクロス運用ができるようになりました。今回はクロマキースタジオもついたので、ARコンテンツ用に撮影した素材も多数のケーブルを引くことなく別スタジオのKAIROSへ伝送することが可能です。また、遠くのイベント会場からのリモートプロダクションも可能になると思います。今後も、KAIROSを活用してこれまで以上に新しいことに挑戦し、多くのファンの皆さまにお届けしていけたら嬉しいです。



導入後の効果

ME数や画角の制約から解放され、演出の自由度が向上

KAIROSを使用し、これまでの様々な制約から解放されたとテクニカルプロデューサーは語ります。「最も高く評価している点はMEの自由度です。これまでのスイッチャーはME数が限られており不足することがあったのですが、KAIROSならGPUの処理が許す限りレイヤー数を増やすことができるため表現の幅が大きく向上しました。また、縦画面でも横画面でも画角にとらわれず自由に制作できる点も非常に助かっています。例えば通常の配信映像を16:9で制作し、その後YouTubeショート用に縦型で制作する際、従来は1つ1つプロファイルを切り替える必要がありましたがKAIROSなら1つのプロファイル内で完結できるため、制作に掛かる時間が削減できました」

マクロ機能×AIで、オペレート業務を効率化

さらに、KAIROSのマクロ機能の活用で日々の運用が効率化したといいます。「RAMプレイヤーやCLIPプレイヤーはマクロ化し、再生・停止・巻き戻しなど様々な操作をコントロールパネルからワンボタンで実行できるようにしています。誤操作を防ぎながら瞬時に実行できるため、この機能は非常に便利です。また、これらのマクロを当社ではAIでつくっており、1つ1つ手打ちすることなくAIで生成したソースをコピーするだけで組むことができます。マクロとAIの活用により、日々膨大なコンテンツを抱えるオペレーターの業務を大幅に効率化することに成功しました」

