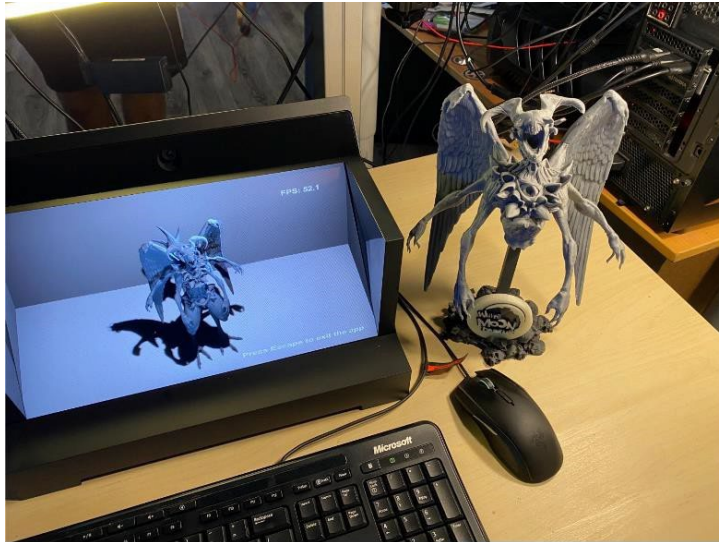


## SPATIAL REALITY DISPLAY



---

## MEDIA AND ENTERTAINMENT

---

# A game-changer for WhiteMoon Dreams

November 10, 2021

### Partner Overview

A leading independent game studio discovers better ways to evaluate 3D characters, creatures, textures, lighting, colors, and effects with Sony's Spatial Reality Display. <sup>1,2</sup>

[Canadian French \(CF\)](#)



WhiteMoon Dreams - Spatial Reality Display Case Study

Learn more at <https://electronics.sony.com/spatial-reality-display-case-studies>

**SONY**



## The challenge

- Compete for eyeballs by drawing gamers into more compelling virtual worlds.
- Improve creative decisions through a more comprehensive evaluation.
- Speed creative development with real-time 3D evaluation.



## The solution

- Connect the studio's existing 3D content creation in Unreal Engine software to the Sony Spatial Reality Display.<sup>3</sup>



## The outcome

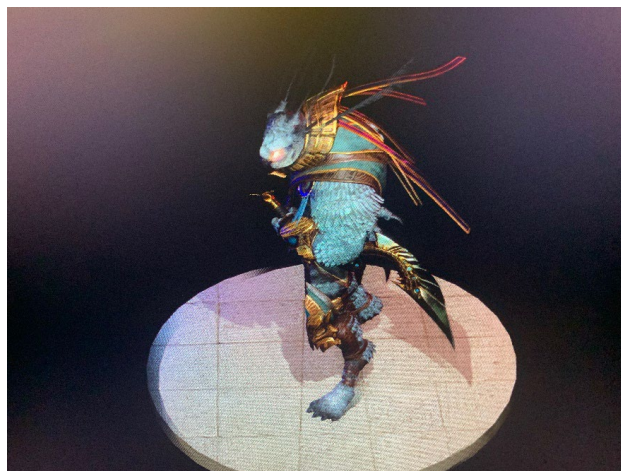
- Provides the most comprehensive evaluation tool the team has ever used.
- Reveals in-game 3D shapes, textures, lighting, color, and effects as never before.
- Provides real-time 3D evaluation that's far faster and more revealing than 3D printed models.

---

*"It's a joy to work on. We're having so much fun."*

Chris Williams, Studio Art Director, WhiteMoon Dreams

---



## A new dimension in game development

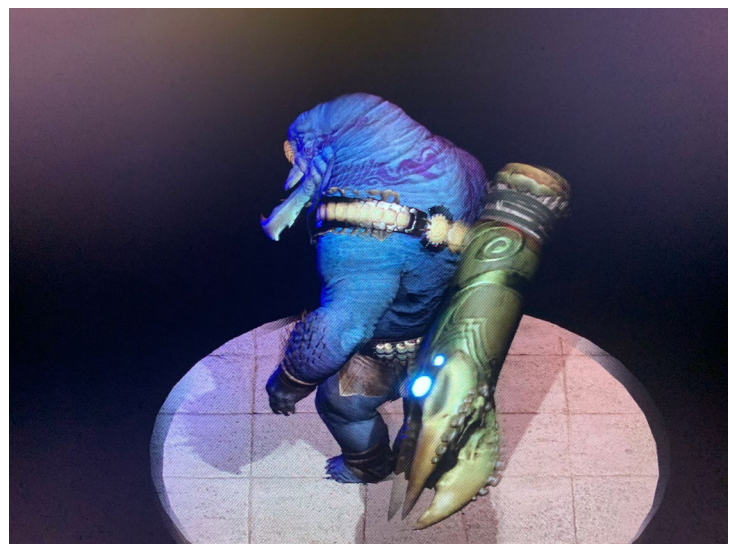
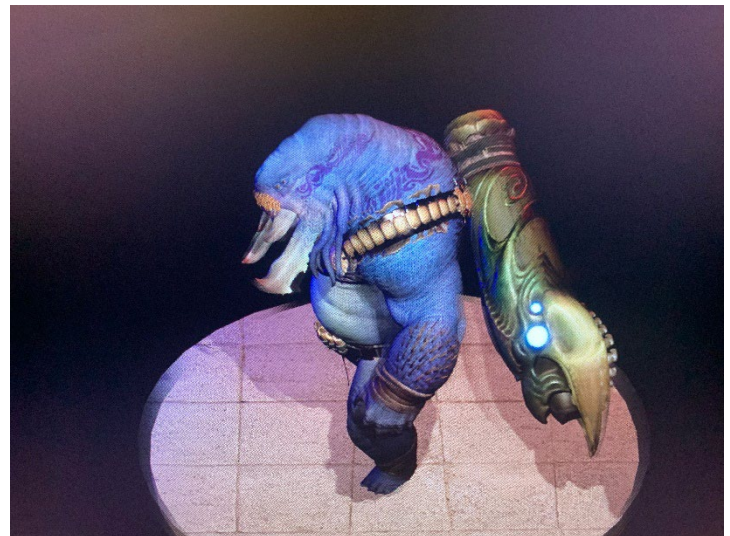
Approaching Sony's Spatial Reality Display for the first time, Chris Williams, Studio Art Director at WhiteMoon Dreams, wasn't sure what to expect. "I figured, 'Oh, it's going to be VR without the headset.' No. It's even more amazing than that. You're looking into a little world. The resolution is so crisp and it's so easy to see, even from different viewing distances. Usually, we'll make a 3D print of characters under development. This is much better, not to mention faster. It's higher resolution, with full color, accurate texture, lighting, and materials. I can make changes on the fly and see the results immediately."

"Because of the spatial difference and the parallax of the eyes, there's so much more information than I've ever seen before," says Williams. "I can see my brushstrokes. I can see how I laid the clay on. It's just the most amazing thing. We do all this stuff in VR for a product that will be shipping in VR. But this is good for every single thing we do."

It's all right there. The characters become like action figures. You just want to reach out and touch them." "It's not just characters," says Sagar Patel, technical art director. "It's visual effects, lighting, everything. You're able to scrutinize a lot more as an artist and designer and you make better choices because of that."

## Dollhouses and bowling alleys

Creative Director Scott Campbell adds, "When we saw the demo that we made, the difference between 2D and 3D was huge. It actually looked like a dollhouse with action figures moving around and interacting. It looks so physically 'there,' it's spooky. We had a jet-pack mode, and the verticality was amazing. You're moving the character around and the camera is moving up and down with you. That is not just interactive but it's so very 3D. And then we made a bowling alley."

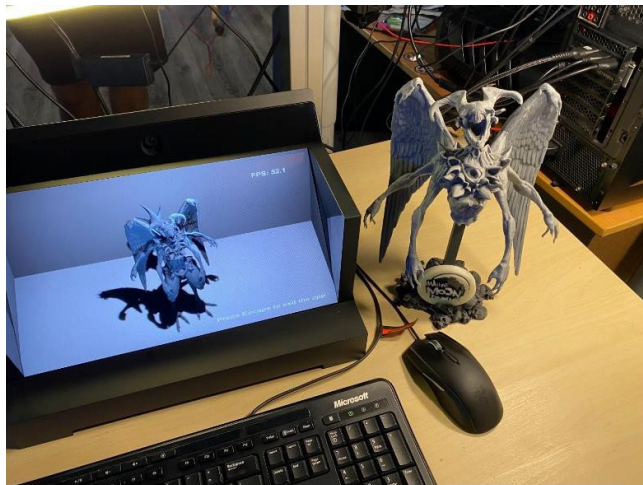


## “A view to the future

While WhiteMoon Dreams used Sony's Spatial Reality Display as an evaluation tool, they also envisioned using it as an all-new vehicle for gameplay. Scott Campbell remarks, “As game developers, we can't help but wonder what it would be like to play fully developed titles on the Spatial Reality Display.”

## Looking forward in 3D

The Sony Spatial Reality Display enables viewers to see volumetric 3D without special glasses or VR goggles. The display works from computer-generated images, in the case of WhiteMoon Dreams, using a PC running Unreal Engine® software.<sup>3</sup> The screen features a high-precision micro-optical lens to separate the left-eye and right-eye images. In addition, the display tracks eye movement down to the millisecond, pivoting the image in sync as the viewer tilts or moves the head up and down, left and right — even forward and back. The result is an overpowering sensation of a solid 3D object. Says Scott Campbell, “It really is a magic box.”



The last word belongs to the youngest evaluator. “I brought my five-year-old son in to look at it,” says Tyrone Howard, Senior Producer. “I remember him looking around it, standing up, and sitting back down. He couldn't resist reaching in and trying to touch the figures on-screen.”

## For more information

Visit [Spatial Reality Display | ELF-SR1 | Sony US](#)

Learn more or connect for a demo [srdisplay@sony.com](mailto:srdisplay@sony.com)

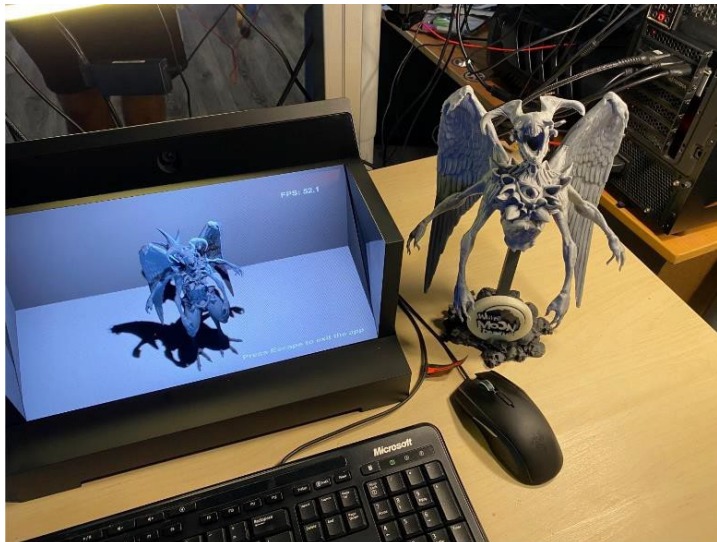
<sup>1</sup> Computer required with a recommended CPU of Intel Core i7-9700K @3.60GHz or faster; and a graphics card such as NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER or faster.

<sup>2</sup> See instruction manual accompanying the product for details on product use, incl. 3D feature.

<sup>3</sup> Recommend use of “high resolution, quality images” created using Unity or Unreal software.

©2022 Sony Electronics Inc. All rights reserved. Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited.





---

MÉDIAS ET DIVERTISSEMENT

---

# Un événement d'extrême importance - WhiteMoon Dreams

10 Novembre 2021

## Présentation du partenaire

Un studio de jeu vidéo indépendant de premier plan découvre une meilleure façon d'évaluer les personnages, les créatures, les textures, l'éclairage, les couleurs et les effets 3D avec l'affichage de réalité spatiale de Sony.<sup>1,2</sup>

[English \(E\)](#)



WhiteMoon Dreams - Affichage de réalité spatiale Sony

En savoir plus sur <https://electronics.sony.com/spatial-reality-display-case-studies>

**SONY**



## Les défis

- Attirer plus de joueurs dans des mondes virtuels plus fascinants.
- Améliorer les décisions créatives grâce à une évaluation plus complète.
- Accélérer le développement créatif grâce à l'évaluation 3D en temps réel.



## La solution

- Connecter la création de contenu 3D existante avec l'Unreal Engine à l'Affichage de réalité spatiale Sony.<sup>3</sup>



## Les résultats

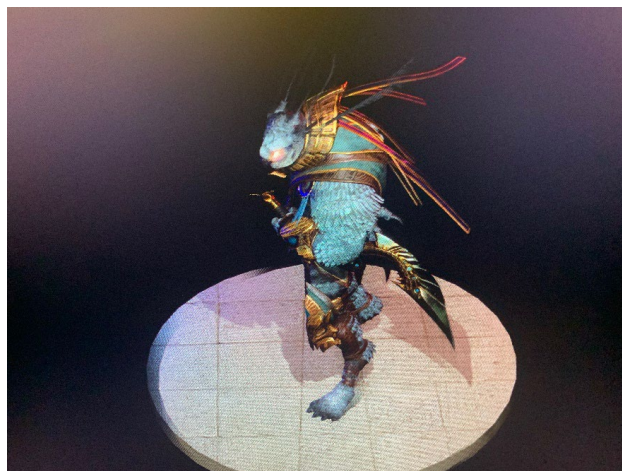
- Fournir l'outil d'évaluation le plus complet que l'équipe ait jamais utilisé.
- Révéler les formes, les textures, l'éclairage, la couleur et les effets 3D du jeu comme jamais auparavant.
- Fournir une évaluation 3D en temps réel beaucoup plus rapide et plus révélatrice que les modèles imprimés en 3D.

---

« *C'est une vraie joie d'avoir autant de plaisir avec un logiciel.* »

Chris Williams, Directeur artistique d'atelier, WhiteMoon Dreams

---



## Une nouvelle dimension dans le développement de jeux vidéo

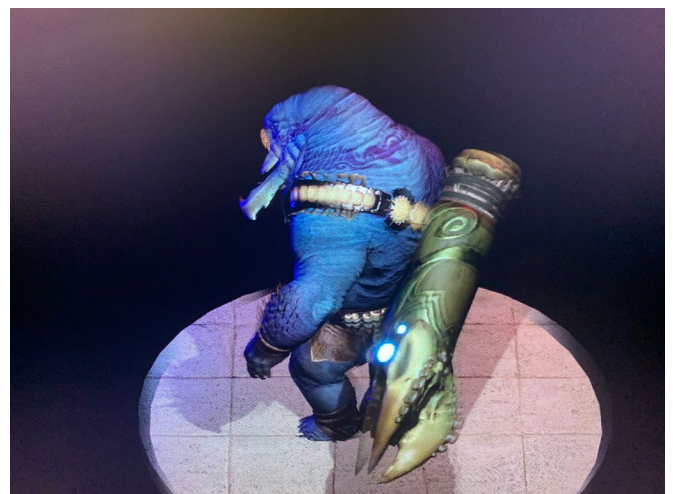
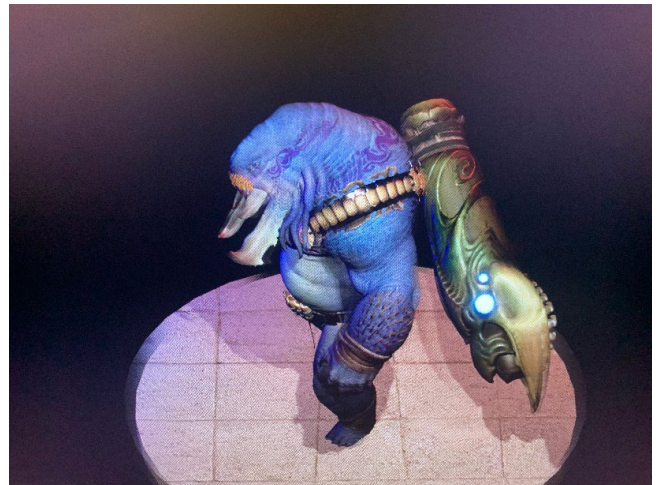
En s'approchant l'écran de réalité spatiale de Sony pour la première fois, Chris Williams, directeur artistique du studio chez WhiteMoon Dreams, ne savait pas à quoi s'attendre. Il a été renversé. « Vous regardez un petit monde. Le système est si clair et c'est si facile à regarder, même à différentes distances de visualisation. Habituellement, nous imprimions une image 3D des personnages en cours de développement. Avec ce système, c'est beaucoup mieux, c'est une résolution plus élevée, avec des couleurs, une texture, un éclairage et des matériaux précis. Je peux apporter rapidement des modifications et voir les résultats immédiatement. »

« En raison de la différence spatiale et de la parallaxe des yeux, il y a vraiment plus d'informations que je n'en ai jamais vues auparavant », explique Williams. « Je peux voir mes coups de pinceau. Je peux voir comment j'ai posé l'argile. C'est juste là. Nous faisons tout cela en réalité virtuelle pour un produit qui sera expédié en réalité virtuelle, et c'est excellent pour tout ce que nous faisons.

« Les personnages deviennent comme des figurines d'action. Vous aimeriez pouvoir tendre la main et les toucher. » Ce ne sont pas que des personnages », explique Sagar Patel, directeur artistique technique. « Ce sont des effets visuels, de l'éclairage, tout. Vous êtes en mesure d'examiner beaucoup plus en tant qu'artiste et designer et vous faites de meilleurs choix grâce à cela. »

### Maisons de poupées et jeu de quilles

Le directeur créatif Scott Campbell ajoute : « Lorsque nous avons vu la démo que nous avons réalisée, la différence entre le 2D et le 3D était énorme. Cela ressemblait en fait à une maison de poupée avec des figurines articulées se déplaçant et interagissant. Nous avons un mode jet-pack, et la verticalité était incroyable. Vous déplacez le personnage et la caméra monte et descend avec vous. Ce n'est pas seulement interactif, c'est vraiment 3D. Et puis nous avons fait un jeu de quilles. »

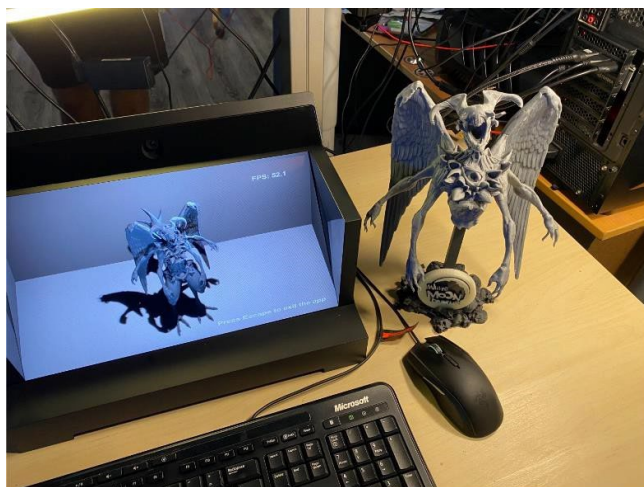


## Un clin d'œil à l'avenir

Alors que WhiteMoon Dreams essayait l'affichage de réalité spatiale de Sony comme outil d'évaluation, ils envisageaient également de l'utiliser comme un tout nouveau véhicule pour le jeu. Scott Campbell remarque : « En tant que développeurs de jeux, nous ne pouvons pas nous empêcher de nous demander à quoi cela ressemblerait de jouer sur des jeux entièrement développés avec le Spatial Reality Display. »

## Looking forward in 3D Intégration facile, hautes performances

L'écran Spatial Reality Display de Sony permet aux spectateurs de voir une 3D volumétrique sans lunettes spéciales ni casque VR. « L'affichage fonctionne à partir d'images générées par ordinateur, et dans le cas de WhiteMoon Dreams, à l'aide d'un PC exécutant le logiciel Unreal Engine®. L'objectif micro-optique de précision sépare les images de l'œil gauche et de l'œil droit. De plus, l'affichage suit le mouvement des yeux à la milliseconde, faisant pivoter l'image de manière synchronisée lorsque le spectateur incline ou déplace la tête de haut en bas, de gauche à droite — Même en avant et en arrière. Le résultat est une sensation irrésistible d'un objet 3D solide. » D'après Scott Campbell, « C'est vraiment une boîte magique. »



« J'ai emmené mon fils de cinq ans pour le regarder », explique Tyrone Howard, producteur principal. « Je me souviens qu'il regardait autour de lui, se levait et s'asseyait. Il n'a pas pu résister à l'envie de tendre la main et d'essayer de toucher les éléments à l'écran. »

## Pour en savoir plus

Visitez [Affichage en réalité spatiale | ELF-SR1 | Sony US](#)

En savoir plus ou connectez-vous à la démo [srdisplay@sony.com](mailto:srdisplay@sony.com)

<sup>1</sup> Ordinateur requis doté du processeur recommandé Intel Core i7-9700K à 3,60 GHz ou plus rapide; et une carte graphique telle que NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER ou plus rapide.

<sup>2</sup> Voir le manuel d'instructions accompagnant le produit pour plus de détails sur son utilisation, incluant la fonction 3D.

<sup>3</sup> Utilisation recommandée d'images haute résolution et de qualité, créées à l'aide du logiciel Unity ou Unreal.