



# ワコム連載企画 第3弾

## GDC2018-Game Developers Conference

ワコムの連載企画、第3弾となる今回は、2018年3月21～23日の間、米サンフランシスコで開催された「GDC2018-Game Developers Conference」(以下：GDC)について株式会社ワコム ビジネス開発室バイスプレジデント玉野浩氏にお話を伺った(以下カギカッコは全て同氏)。



### ■■■ GDC：ワコム出展について ■■■■■■

ワコムのGDCの出展に際しては、メイン展示会場のフロアと展示会場近くでのプライベートデモの2箇所、会場フロアの方では従来からの同社の主力商品であるペンタブレットを中心とした展示をおこない、プライベートデモでは同社の3Dに興味を持たれたユーザーさんを集め、今後の同社の戦略を担う3Dツールを紹介するという形で行われた。

「(3Dツールについては)やはり新しい分野という

こともあり、指標となるものがないので、お客様のご意見は重要です。大手のゲーム業界の方や自動車メーカー、芸術大学系の方々、全部で24社様にご来場いただきました。そのようなユーザー様にはご購入頂いてすぐに現場で運用可能になるツールであることが重要です。お客様の業界によって使い方が様々ですので、その業界の方々のワークフローに合わせたツールにしているということがあります。ですので、プロトタイプではありますが、無線化の課題を除き、かなり作りこんだものとなっております。そこからさらにご意見を頂戴し、ブラッシュアップするという場ですね」

プライベートデモに訪れたユーザーからはデモを見て驚きの声があがったという。自社ですでに同様のシステムを開発している大手からも「これは磨けば光るね。弊社でも是非採用したい」との声も聞かれたようだ。デモ会場では、沢山のフィードバックが得られたという。

「全ての要求にお応えするのは難しいかもしれませんが、できるだけ開発に反映させて頂ければと思っています。実はGDCでお披露目するまではあまりこの3Dツールをオープンにするつもりはなかったのですが、実際にユーザーの方々に訴求し、フィードバックを得て開発に反映する方が戦略的だという認識になりました。このGDCの取り組みは非常に成功したと思っています」

### ■■■ GDC：全体の感想 ■■■■■■

本年、GDCは過去最高の来場者数を記録し、例年以上に業界の注目を集めた。玉野氏に同展示会全体の感想について聞いてみた。

「GDCは基本的にBtoBの展示会だと思えます。先進的な技術はBtoCに持って行く前にBtoBで盛り上がらないといけませんので、そういった情報を得るためには重要な展示会ですね。弊社の3Dツールを完成させるための必要な要素・技術を持っている会社さんがいないかという視点で会場は視察いたしました。まだ、技術展示の段階なので、オープンには語れませんが、あるフィンランドの会社はとても面白い技術を持たれてました。弊社は基本的にオープンな姿勢なので、いいものを持っている会社さんとはコンパチビリティ(互換性)を持たせていきたいと思っています」

### ■■■ プライベートデモ ■■■■■■■■■■■■

### ■■■ 来場者の反応とフィードバック ■■■■■■

今回のプライベートデモではワコムのどのような技術が来場者にアピールされたのか、現在公開できる部分について玉野氏に解説してもらった。

「GDCでお披露目したプロトタイプはValve社のSteamVR Trackingを使用しているのですが、このValve社のトラッキングは非常に正確なトラッキングができて、スペック値で言うと0.5mmくらいの精度を保持してルームスケールでトラッキングできます。今回、Gravity Sketchと作り上げたシステムはズレや遅延が極小でペンの先から綺麗にインクが出てくるほど精度が高いものとなっております。グラフィックボードもNVIDIAのQuadroのハイエンドGPUを組み込んだMSI社のワークステーションを使用し、ソフトも最適化いたしましたので、ストレスなくデモが行えます。会場で一番驚かれたのが、車のボディ等の

板を書くファンクションがあるのですが、これは既存のものでやろうとすると結構大変なのですが、その作業が、思った場所からスムーズに描くことができるので、その機能が画期的だと驚かれましたね」

GDCでは来場者から様々なフィードバックが寄せられたという。

「トラッキングの技術については、クレセントさんが国内の輸入代理店をされておるVICONIにつきましても映画業界でモーショントラッキングですでにVICONIは使われておりますので、VICONIを使ったシステムがあればというお声も頂きました。今後はそのあたりも商品レンジに加えられないかと思っています」

### ■■■ 今後について ■■■■■■■■■■■■

### ■■■ ~競合ではなく、協業で~ ■■■■■■

「これまで、弊社が開発したハードは、ソフト会社さんと協業してきました。今回の3Dツールも現存の3Dソフトの全域をカバーするというわけではないのです。弊社の3Dツールでレンダリングしたものを他のソフトに橋渡しするというイメージですね。ですから、現存の3Dソフトのメーカーさんとも協業していきたいと思っています。クリエイターさんが総合的にクリエイションできるような環境づくり、ここは協業していかないと実現できないものだと思っています。あくまでも競合ではなく、様々な先進的な会社の方々と協業して3Dクリエイション分野を一緒に盛り上げていきたいですね」

取材：立石伸雄 構成：菅崎英展(Video Journal)