Happy Elements
Happy Elements Asia Pacific

CRESCENT

Happy Elements Asia Pacific × クレッセント

日本のアニメやマンガといったコンテンツはこれまで世界のエンターテインメント業界を牽引してきた存在であった。しかし、昨今では中国・アジア諸国の成長は目を見張るものがあり、テクノロジーの発達とともにそのエンターテインメント性を増してきている。今後も日本が国内だけでなく、世界基準のコンテンツを創出していくには常識にとらわれない取り組みが必要となってくる。Happy Elements Asia Pacificでは過去の固定概念にとらわれずに、「技術 × デジタルコンテンツ・エンターテイメント」を積極的に取り入れ、革新的なデジタルコンテンツを世に送り出している。同社の代表取締役 頼 嘉満氏（以下カギカッコ全て同氏）に同社の事業内容、今後の展開、Viconの導入についてなどを取材した。

■ Happy Elements Asia Pacificとは ■■

「Happy Elementsは中国の北京に本社のある会社です。現在、グループ全体では北京の他に上海・東京・京都と4拠点あります。元々、我々はモバイルゲームを制作している会社です。私がHappy Elements Asia Pacificを設立したのが、2014年でした。その後、2016年から会社の戦略で弊社ではゲーム以外のIP（知的財産）ビジネスに特化した形での事業構築をしております」

Happy Elements Asia Pacificでは、Happy Elementsグループが持つ、日本・中国における市場への知見、及びコンテンツホルダーの企画開発力をいかした、アニメや漫画などの高品質な自社オリジナルIPを創出・運営し、日本国内はもとより、中国、アジアに向けてコンテンツ展開を推進している。

「弊社としてはより多くの人達に面白いエンターテイメント体験を提供していくというのが、我々グループ全体のミッションだと思っております」

■ アニメ制作について ■■■■■■■■■■

同社が手掛けた、最初のアニメは2016年に放送が開始された『アイドルメモリーズ』。同作はアニメだけでなく、キャストが出演する番組も合わせて放送する【ハイブリッドアニメ】番組として今までにないフォーマットへのチャレンジだった。

■ 新プロジェクトについて ■■■■■■■■■

現在は、従来のアニメ制作にとらわれない新たな取り組みである、リアルタイム育成型バーチャルアイドルプロジェクト『リブドル!』を世に送り出している。

「弊社は元々ゲーム制作会社ですのでUnityは使用していたという経緯があり、Unityをいかした形でアニメ制作をと考えました。モーションキャプチャでデータを取得し、Unity上で処理することで、キャラクターの動作と、背景・エフェクトとが連動したアニメーションを瞬時に生成できます。これにより、通常のワークフローと比較して劇的に短縮するパイプラインを構築しました。ハリウッドなどの海外ではモーションキャプチャを使用して様々な映画制作をしているということは存じておりました。それなら、我々2Dのアニメの世界を作るには、どうすればいいのか。トゥーンシェーダーを使用して最初から最後までモーションキャプチャを使って制作してみたらどうなるのだろうと試みたことがきっかけでした」

明るく開放感のあるラウンジ

新設されたモーションキャプチャルーム

同社では、コンテンツにインタラクティブ性を持たせるために制作のスピードを極限までに高めている。前述したゲーム開発で培った技術をアニメーション制作へ全面的に導入したのもそのためだ。

「今週放映した内容を視聴者からのフィードバックによって、登場人物の行動を変化させたりするのが、ある種のインタラクティブだと思います。それをアニメでするには従来の方法では難しい部分があります。そういった逆算的な考えをしていった時にたどり着いたのがモーションキャプチャによる制作でした」

■ Vicon導入について ■■■■■■■■■■

「最初は他のシステムを使用しておりましたが、制作過程で様々な課題がでてきました。そうした中でViconのソフトウェアShogunが発売され、クレッセントさんとお話しさせて頂き、導入を決定しました。実際に導入してからはデータ処理について、パフォーマンスが向上しました。ライブストリームに関しては、めり込みなどについては自動補正してくれますので、若干マーカーが隠れていても問題なく運用できております。Vicon自体の製品の素晴らしさもあるのですが、やはりクレッセントさんの親身になってくださる部分は運用上もとても安心感があります。そういった信頼関係はBtoBをする以上、継続的にお付き合いをしていく重要な判断基準だと思います」

■ 今後について ■■■■■■■■■■■■■

「モーションキャプチャの導入により、これまでプリレンダーにかかってきた時間を節約することによりクリエイティブなことに時間を費やせるというメリットは強く感じています。今回、新しくオフィスを移転したのですが、外部のクリエイターや制作チームのための憩いの場としてラウンジを設けました。ここを利用することにより新しい刺激だとか、化学反応がおこればと期待しています。人材につきましては、これまでモーションキャプチャに携わってきて新たな映像作りに興味がある方にはぜひ弊社の求人に応募して頂きたいですね。

今後5Gサービスが開始されたりであるとか、一般の人たちがCG制作を覚えるといったことはどんどんハードルが低くなっていくと思うんです。ツールやテクノロジーが進化して、様々な形でイノベーションを起こせるようになってきています。他人と違うことをすることは最初はとまどいもあるかもしれませんが、これからの世の中は他人と違うことをする人が成長する時代になってくると思います。ですので、若い世代には臆することなくチャレンジして頂きたいですね」

取材：立石伸雄　構成：菅崎英展（Video Journal）

スタッフ募集

Happy Elements
Happy Elements Asia Pacific

日本が誇るクリエイティブをグローバルに。
3DCGクリエイター募集!

■ 募集職種
① Unityエンジニア
② エフェクトアーティスト（リード／メンバー同時募集）
③ ライティング・コンポジットデザイナー（リード/メンバー同時募集）
④ モデラー/リガー（リード/メンバー同時募集）
⑤ モーションキャプチャー撮影リーダー
ほか

■ 応募方法
https://hrmos.co/pages/happy/jobs

■ お問い合わせ先
Happy Elements Asia Pacific株式会社
人事総務グループ　採用担当

https://www.happyelements-ap.co.jp/

皆様のご応募を、心よりお待ちしております。

©2019 Happy Elements Asia Pacific Co., Ltd.

● 問い合わせ先：株式会社クレッセント　〒130-0021 東京都墨田区緑3-2-12　TEL.03-5638-1818　FAX.03-5638-1819 ● 記載された会社および製品名は、各社の登録商標または商標です。