LATEGRA × クレッセント

株式会社LATEGRA(ラテグラ)は、エンターテイメントライブ・イベントの企画・制作、CG・映像クリエイティブ、中継技術、配信、リアルタイムアクトなどのリアルタイムグラフィック映像に特化したAR・VRシステムをワンストップで提供し、国内外のライブイベントをプロデュースするエンターテイメントカンパニーだ。

近年では、ニコニコ超会議で上演される『超歌舞伎』や、中国で人気のバーチャルキャラクター『洛天依』のテレビ出演やライブ制作も手掛けており、国内外でリアルとバーチャルを融合させた最先端のライブエンターテイメントを作り出している。ライブエンターテイメント制作における、VICON導入の選定理由や活用方法、今後の展望等について同社のエンジニア　和田重久氏、CGディレクター　藤谷 晃氏、制作プロデューサー 脇本雄太氏、テクニカルアーティスト 中村直樹氏に取材した。

■ VICON導入について

和田氏「当初はイベントやライブの空間演出でARを用いることが多かったのですが、徐々にキャラクターライブの案件が増え、モーションをとることが多くなってきました。キャプチャシステムを持つといえば、VICONを取り扱っているクレッセントさんしかないだろうということは念頭にありました。私は元々、VICONのトラッキングシステムの使用経験もあったので、クレッセントさんのことも存じておりましたし、サポートも手厚いので安心感がありました。自分たちでも最初からある程度のオペレーションはできてはいたのですが、実際にアクターのモーションをとるときなどはクレッセントさんのスタッフの方に来て頂いて心強かったですね」

■ 同社の活動内容について

脇本氏「LATEGRAはライブイベントをワンストップで提供できるところが強みで、社内には制作プロデューサー、CGクリエイター、テクニカルのチームがおり、協力してライブイベントを作っています。その中でも、私は制作を担当しています。主にクライアントの窓口になって、この案件はどのように制作していくべきかを社内のCGチームやテクニカルチームと相談しながら進めています。案件によって、映像完パケでいいのか、リアルタイムモーションを組み込むのか、ARを用いるのか変わってきます。同時に、常に技術的に新しい試みも行っているので、社内のモーションキャプチャスタジオを使ってテストをしながらベストな演出プランを考えています」

中村氏「ARやリアルタイムモーションの演出を行う場合には、私がUnityで映像演出やエフェクトの制作をおこなっています。また、それにともなうプログラムやシェーダーも制作します。私のところにCGチームが制作したデータが集まり、それをUnity上でまとめていく、といった流れです。Unityにはモーション制御に関する機能やアセットが豊富にあり、スクリプトとの組み合わせによってアニメーターの作業を軽減したり、より自然なアウトプットにつなげることができます。モーションキャプチャを行う際はそういったUnityの特性をふまえつつ、扱いやすいデータにしてもらうために制作やCGチームとコミュニケーションをとります。最終的にどのようなファイルが必要かをアニメーターに伝え、キャプチャの回数を分けることや、必ず原点に立って収録するなどの判断をしています。リアルタイムでキャラクターを動かす案件の場合には、Unity上でセットアップした揺れものの動きを社内のモーションキャプチャスタジオで都度検証をしながらブラッシュアップしていきます。アクターに細かく動きの指示を出し、揺れものの結果をみながらパラメータ調整ができるため大変効率よく作業ができます」

藤谷氏「CGチームには、エフェクトやモーション、レンダリング、コンポジッターがおり、私は主にモデリングを担当しております。キャラクターをリアルタイムで動かす場合には、動いた際にCGが破綻しないように、社内のキャプチャスタジオでテストを繰り返しながらモデリングを調整しています。また、気軽にモーションを取ることができるので、テスト用のモーションデータをとって映像を制作し、クライアントに演出プランを提案することもできています」

■ VICONのソフトウェア

■「Shogun」について

VICONのソフトウェアであるShogunはこれまでにないリアルタイム用の機能を備えている。Shogunの導入によりリアルタイムの案件もこなすことができるようになったという。

和田氏「Shogunを導入したのは、2年前です。それまでも、キャラクターをリアルタイムでモーションキャプチャで動かすことには何度もトライしてきましたが、キャラクターの身体の部位が反対方向を向いてしまうなど、事故がおこる可能性を危惧してなかなか踏み出せませんでした。Shogunがリリースされて、リアルタイムに対する可能性を感じていましたし、クレッセントさんのデモを拝見したときに四、五人で動いていても動きが破綻しないことで確信を得ることができました。当時、中国で大きな案件があり、使用してみました。その時にはクレッセントさんのスタッフさんにも実際に現地までお越し頂き、サポートして頂きました」

中村氏「その中国のライブイベントは2017年の夏でした。業界でもかなり早い時期の試みであったと思います。バーチャルキャラクターをリアルタイムで同時に動かしたのですが、その処理をShogunで行いました」

和田氏「そのライブでは、5人同時に動かしたので、一度クレッセントさんのスタジオでテストさせて頂きました。Shogunだからできたのだと思います」

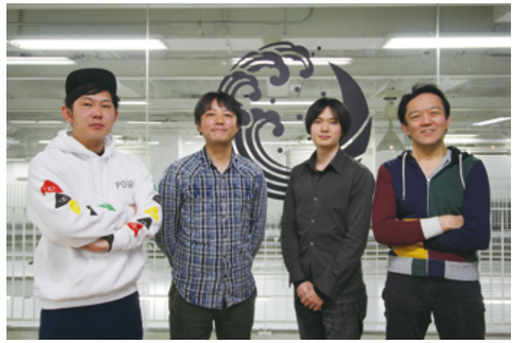
脇本氏「ライブイベントは本番一発勝負なので、失敗が許されない緊迫感のある現場なのですが、社内にキャプチャスタジオを導入したことにより、本番前に社内でテストを十分に行ってから本番に望むことができています」

■ 今後の展望

藤谷氏「昨年の夏、社内有志のプロジェクトで、近隣のお子さんやスタッフの子供達を集めて、イベントを行いました。子供達に絵を描いてもらって、それをUnityに取り込み、キャラクター化してゲームに移植し、16人対戦で遊ぶというものです。江戸をモチーフにした世界観のゲームだったのですが、子供達は自分の描いた絵がキャラクターになったことで大喜びでした。そのときの盆踊りのシーンでモーションキャプチャスタジオも使用しました。弊社では、ものづくりが大好きなスタッフが集まっていますので、部署に関係なくボーダレスで人が集まって来てくれます。キャラクターライブだけではなく、ライブイベントという軸で幅広くものづくりをしていきたいですね」

脇本氏「ライブエンタメを進化させていくには、常に技術的に新しい挑戦をしていく必要があります。遊び心を持ちながら、社内のスタジオでR&Dを行い、次の表現方法を作り上げていきたいと思っています」

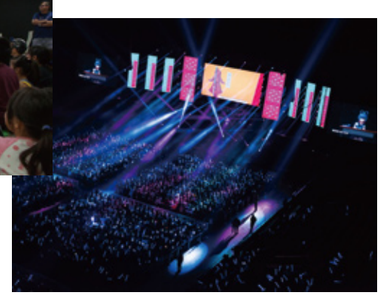
取材：立石伸雄　構成：菅崎英展(Video Journal)



左から脇本雄太氏、藤谷 晃氏、中村直樹氏、和田重久氏

中国で人気のバーチャルキャラクター洛天依のライブ制作を手掛けている

▲昨夏開催した社内有志による子供向けイベントの様子



▶中国でのライブの様子
リアルタイムパートがある場合には社内スタジオのVICONを会場に持ち込み、ステージ裏にモーションキャプチャスタジオを作っている

● 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。