

CAD CENTER × クレッセント



HMDウォーキングの主な制作メンバー。自社シアターにて。前列左から、大塚氏、葛西氏、秋山氏、後列左から村田氏、橋本(進展)氏、大住氏、橋本(拓)氏

～一歩先のVRソリューションの提案へ～

株式会社キョドセンターは来年2017年に創立30周年を迎える、老舗といってい3DCGを中心としたコンテンツ制作会社だ。老舗というとかく保守的なイメージがあるのだが、同社では常に最先端の技術を検証し、顧客への新しい提案に盛り込む社風がある。VR(バーチャルリアリティ)もその一つだ。同社では早い時期からその技術検証を行い、その蓄積から、HMDウォーキング「電僞仕掛け PELICAN MUSEUM」というVRコンテンツを生み出した(詳細本誌9月号)。HMDウォーキングとは、HMD(ヘッドマウントディスプレイ)とセンサーを装着して仮想空間内を歩くという体験イベントだ。

技術的なレポートは本誌に譲るとして、その最大の長はVR初体験の人でも違和感なく没入して行くというコンテンツの中身にある。今でこそVRは今秋発売される、PlaystationVRなどで一般にも浸透してきたが初めてVRを体験する人が最初にどのようなコンテンツと出会うかによってかなり評価が分かれてしまうことも少なくない。キョドセンターが作るVRコンテンツは何か違うのか?同社取締役インタラクティブコミュニケーショングループ長 村田賢一氏と同社取締役映像グラフィックグループ長 橋本拓氏に取材した(以下文中敬称略)。

キョドセンターならではの強み

— VRコンテンツに対する関心が高まってきている中、早くからVRの制作を手掛けノウハウを蓄積してきたキョドセンターが作るコンテンツは何か違うのだろうか?

村田：CGを作るモデリングの技術者も相当数おりますし、他社にあまりないのはその技術者と同等数くらいのプログラマーもいることです。VRのコンテンツを作る上で、プログラムを介させないとコンテンツとしてクオリティの高いものは



Viconのセンサーで動きをトレース



様々なHMDに対応したVRコンテンツを開発

作れません。弊社では両方がありますので即時に話し合いながら作り上げていくことができるんです。映像だけを見るVRコンテンツというのはもう古いのではないのでしょうか。今後は体験者がアクションを起こすと何かの結果が起きるとい、一方通行ではないコンテンツが主流になっていくのではないかと考えています。

クオリティの高いコンテンツ制作に必要な Vicon

— そうなるとコンテンツの演出も重要になってきますよね?

村田：そうですね。例えば「電僞仕掛けの PELICAN MUSEUM」では、動きの制約を強引にするのではなく、演出で自然に動きを制約させるようにもっていくことを主眼に置いて制作しました。椅子に座って何かを体験するものではなく、自由に空間を動き回るコンテンツなので、Viconのセンサーで動きをリアルタイムにトレースしてアウトプットするという技術が必要なのです。しか



しそうなると(VRの体験者が)今度はぶつかったりとか、見てほしくないところを見てしまったりとか、自由度が上がるために、演出でそれを上手に回避していかないといけないのです。これは弊社も苦労しながら制作している点ですね。Viconはずっと検証して正式な購入はこの8月。普通動きをトレースするというモーションキャプチャーとして使いますよね?でも、弊社の場合はトレースするものを仮想現実の中でフィードバックさせようという一歩踏み込んだ使い方をしている場合が多いですね。実際に仮想現実の中で体験ができるという。今後少しずつこういうものが増えていくと思うのですが、例えばVIVEでも二つのセンサーを使っただけで位置を合わせてトレースするというのではありません、できることが限られてしまう。フルスペックになるとやはりViconの必要性が出てくるのです。

誰にも優しいVRコンテンツ

— 御社がVRコンテンツを目指すポイントは?

橋本：弊社のコンテンツは、VRのハードをいつも利用している方々がうまく使いこなせるというより、初めてVRを体験した人でもうまく使いこなせるように注意して制作しています。展示、防災、教育などの分野で比較的堅いイメージの既存コンテンツを利用されている方々に向けて、抵抗感なくVRコンテンツを受け入れていただくことも目的にしていますので、HMD初体験の人でも確実にご満足いただけるコンテンツ作りを目指しています。演出も凝ってエンターテインメント性もあ

るコンテンツを目指しながら、3D酔いしないクオリティとか体験時の反応の正確性とかの高いレベルのコンテンツを出していきたいと思っています。VRを新しい技術としての特殊解とらえ過ぎず、映像などの既存コンテンツとうまく融合させていながらスムーズに社会の中に浸透させていくというのがこれからのポイントだと考えています。

— 児童やご年配の方などに体験していただくのはかなり気を使うと思います。コンテンツによってはVR嫌いになってしまうこともあるかもしれませんが御社の制作されるコンテンツなら安心できそうですね。

村田：VRの体験制限につきましては、何歳以下とかは視聴制限など言われ始めていろいろな説もあります。弊社ではそうした対応につきましても体験する負荷を軽減させるノウハウを蓄積してきております。体験者の制限を広げるためには演出も重要ですが、今はまだハードウェアに依存するところも大きいと思います。フレームレートがどこまで出るのか、また追従性を考えるとラグが少しでもあったり、視野角など酔いやすい要因を軽減できるノウハウもありますので、弊社は自信を持ってVRコンテンツをご提供できると思っております。

VRコンテンツの関心度

— PlaystationVRなど一般でもVRへの認知度が高まってきました。御社の顧客からのVR

コンテンツへの関心はいかかなものですか?

村田：現在も有り難いことに、VRコンテンツの引き合いをととても多くいただいている状況です。ただ、お客様からの引き合いも様々で、ただVRと言って映像を流すだけなのか、何らかのアクションが必要なのか、MR(ミックスリアリティ)を要求されているのか、クオリティ、使用条件などなど何に使用いたくてどんな条件なのかによって、またアウトプットするハードウェアによって制作するアクセスの仕方が変わってこざるを得ないのが現実ですね。

引き合いは展示系やセールスプロモーションなどが今は圧倒的に多いという。



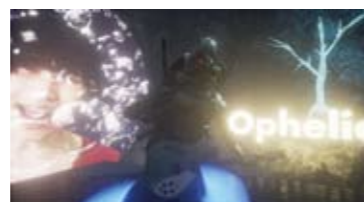
「REAL 3DMAP」

「REAL 3DMAP」は、キョドセンター社の既存商品「MAPCUBE」の東京23区すべての建物をフルテクスチャ化、窓ガラスの反射も適用した3次元都市データ。航空機やドローンによる空撮では常に懸案となる規制や天候の影響を受けずに、東京の都市空間をフォト・リアリスティックに再現するコンテンツ制作が可能となる。
※データ仕様など詳細は同社ホームページまで。

採用情報

- 職種 : ①営業・プロデューサー
②プログラマー(C/C++/C#/Xamarin/Swift/Objective-C/Java/Node.js/PHP/Python等)
③3DCGデザイナー(3dsMax/Maya/Cinema4D/Z-brush/MARI/Houdini等)
- 雇用形態 : 正社員/契約社員 ※原則3ヶ月の試用期間あり ※正社員への登用制度あり
- 勤務地 : 東京都千代田区神田神保町3-5 住友不動産九段下ビル
- 待遇 : 経験・能力を考慮し、相談の上決定
- 休日休暇 : 完全週休2日制(土・日)、祝日、年末年始、夏期、有給、慶弔
- 保険 : 厚生年金・健康保険・雇用保険・労災保険

- <会社概要>
- 株式会社キョドセンター (CAD CENTER CORPORATION)
- 設立日 1987年10月2日
- 資本金 8,000万円
- TEL. 03-3222-7841(代表)
- FAX. 03-3222-7840
- URL http://www.cadcenter.co.jp



HMDウォーキング「電僞仕掛けPELICANMUSEUM」のコンテンツキャプチャ画像(右ページ上は、仮想ミュージアム全景と体験者の様子)