GRAMOUR STUDIO×クレッセント

株式会社ドワンゴは2018年4月、東京都内にモーション収録とライブ配信が可能な大型モーションキャプチャスタジオ「GRAMOUR STUDIO」(以下：新スタジオ)を新設した。新スタジオのキャプチャ可能エリアは12m×8m×4mの広さがあり、同時に十数名規模までのモーション収録が可能。同スタジオはリアルタイムのキャラクター演出を含め、同社の多様なコンテンツの制作拠点となっている。
今回、新スタジオ設立に至った経緯やVICONシステムの導入についてなどを、株式会社ドワンゴ　映像制作部　部長　松野美茂氏、同　映像制作部　富永竜二氏、株式会社バーチャルキャスト　取締役CTO　岩城進之介氏、同　開発部　土井啓成氏に取材した。

(左から)岩城氏、土井氏、富永氏、松野氏

■ 新スタジオについて

松野氏「私はドワンゴの映像制作部で主にCGアニメ制作に携わっています。その関連でモーションキャプチャスタジオを設立することになりましたが、当初は、モーションキャプチャに特化したスタジオを作ろうとしていたわけでなかったんです。弊社の取締役と番組収録スタジオを探していたところ、ちょうどいい物件が見つかったこともあり、様々なタイミングが合いまして、2018年の4月に新スタジオをオープンするにいたりました」

岩城氏「もともとドワンゴの中に先端演出技術開発セクションという部署がありまして、ここがドワンゴのイベントや生放送などのAR、VR、またイベント演出の技術開発全般を担当しておりました。ドワンゴは7月、株式会社インフィニットループ(本社：北海道札幌市)と共同開発したVRライブ・コミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」を法人化しまして、先端演出技術開発セクションはこちらの新会社に移っています。私がバーチャルキャスト社の技術面を見ており、土井はイベント関係の開発などを引き続き担当しております。映像制作部とは様々な部分で連携しており、新スタジオではドワンゴ主催のイベントやVTuber関連イベントにおいて、モーションデータを遠隔地に伝送し、現地でリアルタイムにキャラクターを動かすライブなどをおこないました」

土井氏「私はモーションキャプチャのデータを受け取って、キャラクターにあてこみ、それをレンダリングして表示していくというような作業を担当しています。これまでドワンゴではニコファーレという自社のライブハウスを使ってキャプチャの収録作業をしていたのですが、新スタジオは非常に収録精度がいいな、というのは感じました。リアルタイム演出では、どうしてもトラッキングの精度が悪いと作業的に苦労する場面がでてきます。これまでは何度もキャリブレーションをやり直すということもあったので、ストレスなく作業できるというのは大きいですね」

岩城氏「ニコファーレにモーションキャプチャの設備がもともとあったので、当時の先端演出技術開発セクションでは、そこでちょっとしたキャプチャはしておりました。ただ、品質もそうですし、もともとがモーションキャプチャ用のスタジオでないところでおこなっていたということもあり、色々と手も回っていないところもございました。きちんとしたスタジオがあれば、使用する用途は沢山ありましたので、そんなところから新スタジオを設立したという動機もございます」

■ VICONについて

富永氏「私は新スタジオの責任者として、主にモーションキャプチャの担当をしております。これまで在籍していた会社でもモーションキャプチャは手がけておりました。やはりリアルタイムでやりたいというのが昔からありました。ドワンゴに入社して、面白いコンテンツも沢山ありますし、リアルタイムでやっていくことに意欲を感じています。今もそれに向けて機材を増強するなどの取り組みを続けています。今回のスタジオの設立に関しては、トラスやカメラの位置なども含めて全て基本は私の方で決めまして、クレッセントさんには設置の面でご協力頂きました。現在、カメラは30台設置しております。まだ設置はおこなっておりませんが、24台追加で購入しましたので、計54台を所有しております。VICONは現在のソフトウェアの三世代前くらいのものからずっと触っておりますので特徴もわかっていますし、こういうことはVICONならできると知りつくしています。クレッセントさんのご担当者とのお付き合いももう長くなりますので、常々やってみたいことなどをご相談にのって頂いております」

■ 新スタジオのこだわり

富永氏「新スタジオ設立でこだわった点といたしましては、床の選定があります。アクターさんに優しい床を、との思いで作りました。先日、いらして頂いた役者さんにも膝には全然負担がかからないと好評でした。クッション性もそうなのですが、ほどよく滑る点も演者さんにはいい点だと思っております。また、壁の一面が鏡になっておりますので、ダンサーさんにも好評を得ております」

松野氏「クレッセントさんの協力を得て、十数人でダンスをするというのを先日撮影いたしました。これは海外でも例のない規模だと思います」

富永氏「マーカーとスーツを揃えるのが大変でしたね(笑)。新スタジオでの制作業務といたしましては、3DCGアニメの制作や、ニコニコ超パーティーなどのライブイベント、社内のゲームモーションなどがあります。今のところライブイベントでの稼働が一番多いですね」

■ 今後の展開

富永氏「モーションキャプチャで言えば、リアルタイムにこだわりたいですね。バーチャルキャスト社とも協力して、イベントでのリアルタイム事例をどんどんおこなっていきたいと思っています。ポスプロは極力やらないという方針でいこうとおもっています」

■ 入社して欲しい人材について

富永氏「人材は常に枯渇しております。まず、モーションキャプチャを一通り理解していて、撮影が好きな人に来て頂きたいですね」

松野氏「テクノロジーが好きなのも大事ですが、最も大切なのは現場が好きなことですね。物を持ったり動かしたりだとかして、汗をかいて現場を作って、ライブ感を演出して、楽しみつつもコンピュータも触れるといった人材がいいですね」

富永氏「私はもう16年くらいやっていますが、いまだにモーキャプは楽しいですよ(笑)」

取材：立石伸雄　構成：菅崎英展(Video Journal)

新設された大型モーションキャプチャスタジオ

スタジオ使用事例
スマホゲーム『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』
初のライブイベント「#コンパス ライブアリーナ」

「#コンパス　ライブアリーナ」の模様

リアルタイム伝送で会場と掛け合いをする場面

スマホゲーム『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』は、株式会社ドワンゴとNHN PlayArt株式会社の共同ゲームプロジェクトによるリアルタイムオンライン対戦ゲーム。同ゲーム初となるライブイベント『#コンパス ライブアリーナ』は大阪、千葉、名古屋の三会場で行われ、会場ではモーションキャプチャによるキャラクターの自然な動きを再現したほか、リアルタイム伝送を使った企画も実施した。

©NHN PlayArt Corp. ©DWANGO Co., Ltd.

カスタムキャスト
CUSTOM CAST
スマートフォンで誰でも簡単VTuber！！
dwango × S-court
100万ダウンロード突破!キャラクター作成からライブ配信までできるスマートフォンアプリ「カスタムキャスト」好評配信中。
公式サイトhttp://customcast.jp/

バーチャルキャラクターになってVRから生配信しよう!
Virtual Cast™(β)
バーチャルキャスト
VR空間でコミュニケーションができるほか、ライブ配信を盛り上げるVギフト(ギフティング機能)も贈れる、VRライブ・コミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」。
公式サイト　：https://virtualcast.jp

年越しはニコニコ生放送で!
『バーチャル大晦日2018　～みんなで年越しブイッとね!～』
日程：2018年12月31日(月)　開演：19時00分
出演者：ミライアカリ、電脳少女シロ、猫宮ひなた、ばあちゃる、田中ヒメ、鈴木ヒナ　ほか
視聴URL：http://live.nicovideo.jp/watch/lv316618117
バーチャル大晦日2018 ～みんなで年越しブイッとね!～

©DWANGO Co., Ltd. / ©S-court Co., Ltd. All rights reserved. / © Virtual Cast, Inc.

● 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。