

写真左から、門間さくら氏、鈴木さくら氏、桑田和栄氏、吉永啓亮氏、野中稜也氏、吉井佑氏、安保英樹氏

## 株式会社アレクト

株式会社アレクトは、3DCG制作を行う会社として、2013年に札幌で設立された。アニメや映画、スマートフォンやコンシューマー機用ゲームソフトなどを中心に、モデリング・アニメーション・コンポジットなどのコンピューターグラフィックス全般の制作を行っている。東京にもランチオフィスを構えている。同社の成田 穰氏にお話を伺った。(構成：伸樹社)

## クレセントとの関わり

元々私が以前よりクレセントさんのことを知っておりまして、VICONやFacewareをはじめとするキャプチャー収録についての幅広い知識や手厚いサポート体制について話を聞いておりました。その中で弊社でモーションキャプチャーシステムを導入しようという話が持ち上がりまして、自然な流れでVICONについてはクレセントさんにご相談しよう!ということになりました。

## クレセント商品の導入のきっかけ

弊社ではVICONを導入する以前から、モーションキャプチャーを扱ったお仕事をいただくことが多くなってきていました。その場合、弊社でモーションキャプチャー用のモデリングやセットアップを行い、クライアント側でモーション収録を行い、その収録したモーションデータをいただいて、再び弊社でポスト処理やアニメーション作業を行うという流れになります。そうなりますと、毎回収録現場に立ち会うことが難しく、どうしても収録現場の情報が少ない中で作業を行わざるをえない状況があり、ポスト処理やアニメーション制作の場面で工数が余計にかかってしまう...というケースが多くありました。その経験がありまして、自社内でモーションキャプチャー環境を整



「協力 登別伊達時代村」

え、弊社にとって効率的で最適なアニメーションワークフローを構築したいと考えるようになりました。

また、今後弊社が元請けとなってアニメコンテンツの制作を行っていく場合、アニメの分野で活躍している人材がまだまだ少ないという課題がありました。ですので独自に監督や演出といったクリエイターの発掘やコラボレーションの可能性を広げる必要があると思っていました。

モーションキャプチャーを活用したワークフローであれば、実写や舞台で活躍している監督や演出、振付家といった様々な分野のクリエイターの方々にもCGを使ったコンテンツ制作に興味を持ってもらえるかもしれない、という狙いがありました。

実際、システム導入後に社内プロジェクトで舞台経験の豊富な演出さんと役者さんに芝居をしていただきました。彼らにとっては初めてのモーションキャプチャーでしたが、システムの原理を理解し、しっかりと芝居を作り込んでくださりました。アクション演出やお芝居のプランニングなどで様々なアイデアが生まれて、クリエイティブの面で想像以上に大きな成果を得ることができました。

導入にあたってはVICON以外にもいくつかのシステムを検討しましたが、クレセントさんのスタジオに足を運ばせてもらって実機のデモンストレーションやアドバイスを何度もいただき、VICONの導入を決めました。

弊社にとっては大きな投資になるのでシステムの選定には時間をかけて検討しました。VICONは国内外の大手プロダクションでの運用実績がありますし、長い歴史があります。また最新のVシリーズでは、収録時のノイズや障壁で隠れたマーカー位置を補完するなど、データの安定性において他のシステムにはない強みがありました。

最終的にはコスト面よりも実績や機能が導入の決め手になりました。



## 現在の活用方法と今後の活用展開

現在は自社で制作しているアニメ作品のプリビズやアニメーション制作用のモーション収録で使用しています。当面は一ヶ月～数ヶ月の長期収録を行うアニメ制作案件が続く予定です。

今後はアニメやゲームだけではなく、ARやVRなど新しい形でのコンテンツ制作や、運動解析などの学術的ニーズでもご活用いただけるようにしていきたいです。

## 活用後の感想、または今後期待すること

弊社ではVICON V16を24台、Faceware用カメラリグを2台、バーチャルカメラ1台を導入しました。またSyncVVを使用した収録ワークフローを採用しています。

現在制作中の作品ではモーションキャプチャー時にセットや小道具を多く使用するのですが、V16シリーズは、そのような環境下で多人数を収録しても、データが大きく壊れることなく高い精度で安定して収録することができました。

収録ではモーションデータだけでなく、フェイスカメラで役者さんの表情を撮ったり、アクティングエリアに設置しているリファレンスカメラの映像や音声なども収録しています。モーションデータ・声・表情のお芝居などリファレンス素材を豊富に取得しアニメーションに生かすことで、より高いクオリティを追求することができます。

SyncVVはそれらの音声やリファレンス映像も自動でmotionbuilderのCG映像と同期・記録してくれます。そのため、収録直後にその場でプレビューして完成イメージを確認できます。役者さんもCG映像を見ながら演技に反映させることができますし、収録後にはそれらのデータを元にすぐにポスト処理やアニメーション制作に取り掛かれるので、とても便利で助かっています。ただ、一度の収録でとても多くのデータを取得するのでデータの仕分けや管理は想像以上に大変でした。管理方法のノウハウは今後も蓄積していきたいと思っています。

バーチャルカメラは、監督やアニメーターが面白がって使ってます。実写系の監督や舞台演出の人でも直感的にカット割りや演出を練ることができるので、今後新しいクリエイターとコラボレーションする場面で活用できるとしています。

クレセントさんはモーションキャプチャーについて豊富な現場経験をお持ちで、収録時のサポートも手厚くしていただきました。アニメーション制作の現場の目線に立ってサポートしてくれるので、収録だけでなくポスト処理以降の工程も含めて多くのアドバイスをいた



だき、VICONの導入もスムーズに行うことができました。改善していただきたいところとしては、札幌に支社を置いていただきたいですね。そうすればいつでも相談できますから(笑)。

## 札幌から世界最前線のコンテンツ制作を

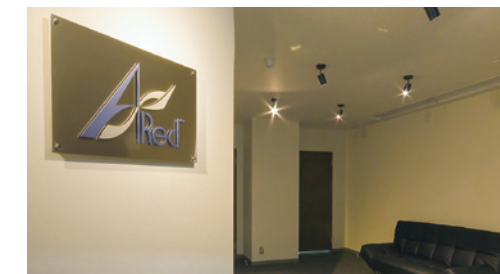
札幌では初の大規模なモーションキャプチャースタジオになります!札幌中心部の立地で、奥行き20m・幅8m・天井高7mの広大なアクティングエリアを持ち、大掛かりなアクションやセットを建て込みでの収録、多人数での収録シーンでもご活用いただけます。アクターの手配やセットの制作も対応可能です。

またモデリング・セットアップからポスト処理・アニメーション制作まで一括して対応することが可能ですので、キャプチャー収録をお考えの方は、どうぞお気軽にご相談ください!

弊社は「札幌から世界最前線のコンテンツ制作をすること」を目指しています。

モーションキャプチャーだけでなく、デザイン・モデリング・アニメーション・コンポジットの各セクションで、同じ志を持つ方を常に求めています。我こそは!と思う方は、ぜひご連絡してください!

## 株式会社アレクト



■本社  
〒060-0061  
北海道札幌市中央区南一条西七丁目16番2 岩倉ビル4F