

docomo XR Studio × クレセント



写真左から：浅川 栄一氏、安江 志織氏、木村 佐恵氏、阿部 桃子氏

株式会社NTTドコモは、2021年1月、お台場のテレコムセンタービル内にXR専用の撮影スタジオ「docomo XR Studio」を開設した。

同社の移動機開発部 XRイノベーション推進担当 安江 志織氏、同担当 阿部 桃子氏、移動機開発部 XRサービス開発担当 浅川 栄一氏、同担当 木村 佐恵氏に docomo XR Studio について、VICON 導入の経緯、今後の展開などを取材した。

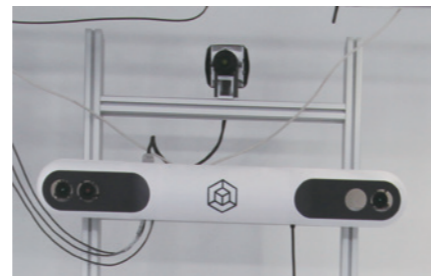
同スタジオには、撮影画像から3D空間を再構成するボリュメトリックビデオ撮影装置や、人の動きをトラッキングしデータ化するモーションキャプチャ装置が設置されている。ボリュメトリックビデオ撮影技術は人やモノなどの被写体を多数のカメラを含む専用装置を用いて全方位から撮影し、被写体そのままの3Dコンテンツを作成できる技術で、特に被写体の動きを高精度にデジタル化できることが特徴だ。ボリュメトリック撮影装置として、「TetaVi Studio」、モーションキャプチャ装置として「VICON」が設置されている。

■ docomo XR Studio ■■■■■■

安江氏：私は本スタジオの運営の全般を担っております。この施設は様々な企業様とXRコンテンツ作成に関する研究開

発およびコンテンツ作成者との協創を目的として設立されました。撮影から配信まで一箇所でできることが場所の選定においても念頭にありました。TetaVi Studioでも人物の撮影がメインですので、交通の便なども考慮しています。

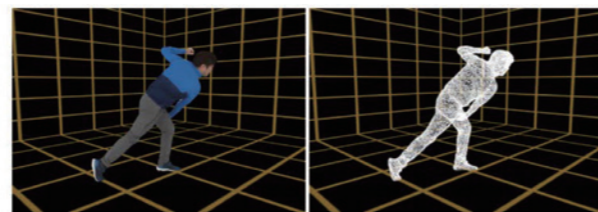
阿部氏：私は、直近の商用サービスより少し先の未来で使われるであろう技術の研究開発に注力しております。現在は、ボリュメトリックビデオの撮影技術に焦点を当て、クレセントさんにご協力いただ



TetaVi Studio のカメラ



撮影の例



3Dコンテンツの例

きながらTetaVi Studio中心に研究開発に携わっております。

木村氏：私はボリュメトリックのスタジオで撮影した衣装などをバーチャルで試着体験できるといったサービスを開発しています。また、XRを世の中に広めていくための活動として、『すべ〜しゃる研』というメディアサイトで情報を発信しています。私自身が「さえもん」としてイベントなどを体験してレポートし、ドコモのXR技術をご紹介するという役割も担っております。

■ VICON選定の理由 ■■■■■■

浅川氏：モーションキャプチャの機材については、色々とりサーチしましたが、VICONを選んだ理由としては、やはり精度の高さが大きかったです。すでにプロフェッショナル向けに様々な場所で使用されている実績があり、サポート面でも安心感がありました。スタジオには、VICONのカメラを32台設置しているのですが、リアルタイムでのキャプチャの精度はとても高いですね。また、少しカメラから隠れてしまっている部分も見えているところで推測して補完するというところもすごくよくできています。我々が通信の会社として、リアルタイム配信に重点を置く中で、VICONは最適なソリューションであると考えています。

■ 今後の展開 ■■■■■■

阿部氏：ボリュメトリックビデオのデータは従来の2Dのデータと比較して容量が大きいということもありますので、弊社の5Gを活用して高速に伝送するというのをビジネスに役立てていけたらと考えています。このスタジオをPRしていくことでその点を推進していきたいですね。特にTetaVi Studioにはグリーンバックが不要という大きな特徴がありますので、スポーツや演劇などに親和性が高いのではと思っています。そういった分野のコンテンツ作成を担当されている方とパートナーシップを組むことができるように準備を進めております。



私どもも3Dデータ活用に関する知見をこれから広げていく段階でございますので、今後は是非多くの方と協創していきたいです。

安江氏：今年1月のスタジオ設立のアナウンス以降、ご希望の企業の皆様には実際にスタジオにお越しいただき、どのようなデータが取れるのかご体験いただいているのですが、皆様の反応は比較的良く、こういう用途に使用してみたいといったイメージが湧いた、というご意見も多いただいております。

見学にいらしていただいた企業の皆様にはお伝えしておりますが、当施設は元々研究開発の為に建てられたものです。ただ、ボリュメトリックビデオはまだ新しい技術なので、なるべく多くの方に使用していただけたらと思っています。現在、少しずつですが皆様にご利用いただけるよう整備を進めておりますので、今後より多くの方々とコラボレーションできれば嬉しいなと思っています。

木村氏：私自身、メタバースのようなバーチャル空間でのコミュニケーションに関心があります。XRを広めていきたいという想いがあります。バーチャル空間では、空を自由に飛んだりワープしたり、現実世界では



32台のカメラが設置されている

出来ないことも可能になります。docomo XR Studioは、そういったメタバースを構成するためのコンテンツを、人や物を撮影したりするなどしてどんどん増やしていける場所なのかなと思っています。

弊社には様々な技術がございますが、その技術をどうやって活かしていくかといった意味でも色んなパートナーの皆さんと構想していけたらと思っています。

浅川氏：今、XRスタジオでXRコンテンツの撮影から配信まで一気通貫の研究開発をしております。撮影・配信基盤に加えて、そこにのせるコンテンツも同様に重要で、XRと親和性の高いコンテンツへ我々の撮影・配信基盤技術を掛け合わせることで、新しい価値が生まれると考えています。これからもパートナーの皆さんと、ここXRスタジオで新しい取り組みと一緒にチャレンジしていきたいです。

構成：株式会社伸樹社