



後列左から、井上涼さん、中山斗真さん、上田基記さん、寺田果央さん、村上悠太さん
前列左から、太田明育さん、(スタジオ研究員 石井さん)、(スタジオ研究員 久世さん)、成富紫織さん

大阪電気通信大学 先端マルチメディア合同研究所(以下、JIAMS / ジェイムス)は、地域社会への貢献を目的に2001年、産学連携の研究開発施設として設立。モーションキャプチャースタジオ、CGスタジオ、映像編集・音像編集スタジオなど、教育機関最大級のプロ仕様の設備や機器が取り揃えられている。これら最新設備を擁し、同大学では先進的かつ実践的なモーションキャプチャー研究・教育が行われている。また、設備面だけでなく学生もスタッフとして学内外の依頼(研究・教育・産学連携)に対応するなどプロフェッショナルを養成するための積極的な体制が整えられている。

JIAMS所長で総合情報学部デジタルゲーム学科の寺山直哉教授、スタジオ研究員の久世崇史さん、石井俊英さんにモーションキャプチャーへの取り組み、今後の展望などについて取材した。



日本の教育機関最大級のスタジオ設備

久世さん：本学では学生がプロの現場で使用されているソフトウェアや機材に触れることができ、様々な案件に携わることによって技術を磨けるというのが大きな魅力になっていると思います。昨今ではVTuberなどを見て、実際に本研究soの設備や機材を利用して制作にチャレンジする学生も増えてきています。今回、これまでVICON T160カメラ12台だったところ、新たに最新のVicon Vantage V16を12台加え、計24台に拡充し、shogunワークステーションによる収録・編集環境を整備しました。これにより、より複雑かつ細かな動きをさらなる高い精度で、短時間に処理することが可能となりました。また、カメラの台数が増えたことにより撮影範囲が広がり、エリアの隅までカバー可能となっています。

石井さん：作品制作では、多くの人が協力して収録を行う必要があります。モーションアクター、ディレクター、技術など様々な方面の方とのコミュニケーションが重要です。学生には技術はもちろんですが、より良い作品制作のために、コミュニケーションを通して関係者間の架け橋になることも伝えています。



今でこそ多くの教育機関で設置されるようになったモーションキャプチャースタジオであるが、同大学はその先駆者的な存在だ。同スタジオでは、複数人数の収録もでき、収録範囲が変更可能なキャプチャーエリア(幅8mx奥行き9mx高さ3m)に加え、マットや踏み台等の備品も充実している。また、設備の充実さだけでなく、産学連携にも意欲的に取り組んでおり、医療や工学、芸術文化など様々な分野と連携し、幅広い研究プロジェクトに取り組んでいる。

先端マルチメディア合同研究所(JIAMS)
〒575-0063 大阪府四條畷市清滝 1130-70
TEL：072-876-5463

今後の展望

寺山教授：我々、JIAMSのモーションキャプチャースタジオは、これからも日本のモーションキャプチャー教育機関として常に最高峰を目指します。機材の豊富さももちろんですが、作品というのは人が作るものなので、高度な機材を実務レベルで指導できる人的リソース、プロのオペレータが常駐していることが本スタジオの強みです。「機材」と「人材」がセットで整備されているからこそ、学内外から豊富なプロジェクトを誘致することができる実践的な「運営」が可能となります。そうした三位一体の環境のもと、益々教育・研究機関としての練度を高め、引き続き実社会に有用な人材を輩出できるスタジオであり続けたいと思います。

オープンキャンパス予約受付中！

大阪電気通信大学の総合情報学部デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科では、授業・研究活動にもモーションキャプチャースタジオを活用し日々知識と技術を磨いています。2024年4月には新学部「建築・デザイン学部(建築専攻/空間デザイン専攻)」を開設。なかでも空間デザイン専攻では、モーションキャプチャーの技術も駆使し、建築の知識のほか、デッサンや3DCGなどの表現力とデジタル知識も養成するなど、あらゆる空間のデザインができるクリエイター・技術者を育てます。その他にも多種多様な学部・学科がありますので、ぜひオープンキャンパスにお越しください。



オープンキャンパス詳細

7/16(sun)
8/19(sat)
9/10(sun)



建築・デザイン学部
2024年4月開設予定
(仮称・設置届出中)



制作：伸樹社