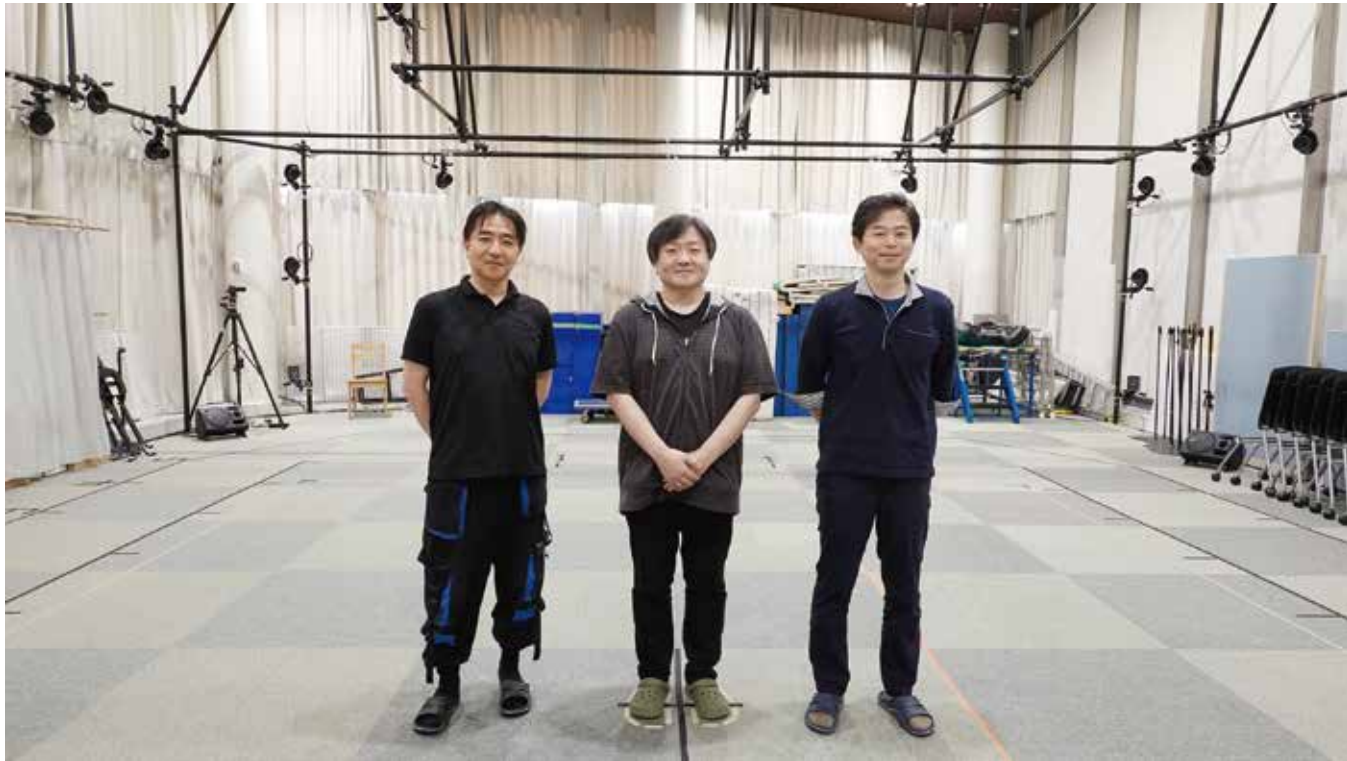


バンダイナムコスタジオ × クレッシェント



左から、同社モーションユニットの石田 直秋氏、大曾根 淳氏、佐俣 康喜氏

株式会社バンダイナムコスタジオでは、これまでモーションキャプチャカメラとしてVICONのT160(40台)、VANTAGE(10台)をクレッシェント社から導入・運用してきたが、今年の3月にT160をVALKYRIE「VK26」(40台)にリプレースした。今回の導入経緯や運用後の感想などを同社モーションユニットの大曾根 淳氏、佐俣 康喜氏、石田 直秋氏に取材した。

導入のきっかけ

大曾根氏：昨年Tシリーズのサポートが終了したこともあり、新しいカメラにリプレースしていく必要性を感じていました。今や、ゲームやアニメーションの開発現場にはモーションキャプチャシステムは欠かせません。最近ですと、より大人数の撮影や繊細で高い表現力が求められてきています。そういったことから撮影環境を整えたかったことが導入のきっかけです。導入するならば、最新・最上位モデルであるVALKYRIE「VK26」をということになりました。

導入前と導入・運用後

石田氏：Tシリーズの時からカメラ自体は素晴らしかったのですが、昨今の案件にも対応するべくVALKYRIEを導入しようということになりました。

最近の案件で増えてきたのは、通常のモーションキャプチャだけ

でなく、キャプチャデータをリアルタイムでキャラクターに読み込み、その動画をREC、そのまま納品、といった流れでユーザーさんに見ていただくといったコンテンツ制作です。そういった形態ですと、撮影データを編集できませんので、現場でのカメラの精度がよりシビアに問われます。VALKYRIEの導入前、T160シリーズですと指の細かなポージングの認識が甘く、撮り直しになってしまっていました。そのようなこともあり、プロジェクトのご要望に応えられないことがありました。

実際、VALKYRIEを設置後、同じような案件が一月後にあったのですが、結果は圧倒的に違っていました。本当に指も綺麗に捉えられるようになりました。その案件でプロジェクトの要望にも応えられる確信が得られました。VALKYRIEを導入して、期待していた通りに運用できたと思った瞬間でした。

高付加価値と効率化の実現

佐俣氏：VALKYRIEの導入にあたっては、高付加価値と効率化が念頭にありました。高付加価値というのは石田が申し上げたような指での表現といったことです。アイドル系のコンテンツですと、指での表現は多く、重要になってきます。これまでできてなかったわけではありませんが、VALKYRIEを導入することにより、より広範囲に高精度で運用できるようになりました。従来では撮影した後にクリーンアップ作業をして、納品するといった工程を踏んでいましたが、そうするとどうしても撮影できる量に限



13人同時撮影検証

協力：株式会社ソリッド・キューブ

界ができてしまっていました。そういったコストをかけず、かつ同クオリティで納品できれば、より多くモーションキャプチャを利用いただけます。それがVALKYRIEになって実現できましたので、効率化という点でメリットが非常にありました。プロジェクト予算は有限ですので、やはり工数をおさえてくれるというのは助かります。

本格稼働までの道程

大曾根氏：具体的には、3月下旬に設置して、稼働できる環境を整えました。実際に運用してみてもですが、処理工程を自動化しやすくなったというところは大きいですね。VICON社の製品はVALKYRIE以前からですが、とてもデータが綺麗なんです。弊社のモーションキャプチャ部署では技術面でも造形の深いスタッフが多いのですが、データを見て驚いていました。カメラの台数は変わらないのですが、VALKYRIEでは捉えられる範囲がより遠くまで広がりましたので、それにより精度は高くなりました。指のキャプチャの範囲でいうと、これまでは全エリアの4割くらいしかカバーできなかったのですが、今は8割できています。3月の下旬に導入したときには、13人の役者さんに来てもらって13人同時で試撮をおこない、そこで高い精度でキャプチャできることが検証できました。それを踏まえて4月から製品開発の方に実践導入しつつ微調整しながら運用しました。7月に4～6月の実務検証を得た上で再配置などをおこない、本格稼働を開始しました。4～6月は万一VALKYRIEがうまく運用できなかったらすぐに元の環境に戻せるようにと、T160も併設してたのですが、無事一度も戻すことなく運用できています。



バンダイナムコスタジオのモーションキャプチャは、1995年から培われたノウハウを活かした撮影とデータ制作が魅力のサービス。



©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
詳細は公式サイトへ⇒ <https://millionlive-theaterdays.idolmaster-official.jp/>



3D格闘ゲーム『鉄拳』シリーズ最新作「鉄拳8」2024年1月26日発売！
詳細は公式サイトへ ⇒ <https://tk8.tekken-official.jp/>
TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



©2019 BANDAI NAMCO Online Inc. ©2019 BANDAI NAMCO Studios Inc.
詳細は公式サイトへ ⇒ <https://blue-protocol.com/>

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

Bandai Namco Studios Inc.

バンダイナムコスタジオ採用情報

●新卒採用●

2025新卒採用 12月1日受付開始！
インターンシップ、ワークショッップ、webセミナーなどの情報はHPをご確認ください。

●キャリア採用●

ビジュアルアーティスト、エンジニア、ゲームデザイナーなど多数職種にて積極採用中です！
詳細はHPをご覧ください。

バンダイナムコスタジオ 公式HP
<https://www.bandainamcostudios.com/>

