

清々しい五月晴れが快い季節となりましたが、皆様におけらましてはご健勝のこととお喜びいたします。

CPO-JP 会報 5月号をお届けいたします。

【会員紹介】

CPO-JP のメンバーをより知って頂く為に、今回は「じおくりえいと」様をご紹介させていただきます。

社名 : じおくりえいと
担当 : 園田哲也(そのだてつや)
: 渉外/営業担当
URL : <http://www.jio-c.com>



CPO-JP メンバーとなりました、『じおくりえいと』と申します。

弊社は埼玉県所沢市の車両販売、車両デコレーションを生業にしている『痛車デザインスタジオ』になります。

コンテンツ業界内において『痛車』という言葉は殆ど認知されていないので、この言葉からご紹介致します。

『痛車』とはスポーティーな車両に『キャラクター』を大きくデコレーションして『見栄えが痛々しくなる』と『イタリア車』の語呂をかけ、キャラクターデコレーション車両全般を『痛車』と言うようになりました。

『痛車』が用語として認知され始めて約 20 年。

『コスプレ』、『グッズ』分野より歴史は浅く、痛車人口も数万人レベルです。『痛車』が登場し始めたのは 1990 年代の『萌え』ブームとリンクしており、キャラクターグッズ愛好家が行き着いた究極のアイテムとして『痛車』が登場したと考えられています。

痛車のデコレーション技術はデコレーショントラックやレーシングレプリカの施工技術が応用されており、『痛車』登場直後からそのクオリティは高かったと言えます。

『痛車』が個人の趣味から法人事業へ転換をしたのは秋葉原駅前の大規模再開発と関連性が強く、パソコンの街『秋葉原』から萌えの街『アキバ』に変化すると共に 40ft 級トレーラーに広告を掲載したアドトレーラーが走るようになりました。

IT 分野での SNS 広告訴求効果の高まりに合わせてメディアとしての『痛アドトレーラー』は大活躍し、現在のコンテンツ広告手法として外せない存在になっています。

それと呼応するように車両ラッピング技術が個人向けに提供され、鷲宮神社詣でや大洗あんこう祭に痛車が大集合するようになりました。

結果、痛車は『コンテンツ+地域活性化』の観光資源として注目されるようになりました。

2010 年を迎え痛車は競技車両の顔としても存在感を示すようになり、全日本 GT 選手権では競技車両に様々なキャラクターがデコレーションされ、優勝常連にもなっています。

痛車事業は有力なコンテンツビジネスシーズとなりますが、著作権問題をクリアする必要があります。法人事業として痛車デコレーションサービスを行う為には商用許諾が必要となり、じोकुरいえいとはコンテンツを管理する版權会社様、製作委員会様と正規商用許諾契約を締結し、原作者様、お客様双方に満足頂ける企画/サービス形態を確立しています。

現在、じोकुरいえいとは 10 社に迫る版權会社様と契約を締結し、20 作品を超えるコンテンツをお客様に提供しています。

日本コンテンツ振興機構は弊社のように商用版權許諾課題を理解/解決する為には必要な組織であり、皆様と学びながら一緒に新しいコンテンツビジネスの創出、新しい地域貢献、万人への笑顔の提供が出来るよう精一杯頑張っ参ります。

どうぞ、宜しくお願い致します。

【沿革】

平成 15 年 5 月 個人中古車販売店『ONLYONE』設立
平成 20 年 2 月 中古車買い取り事業に参入
平成 21 年 2 月 オンリーワン株式会社として法人に組織変更
平成 23 年 6 月 事業拡大につき本社移転
平成 25 年 3 月 ラッピング事業参入につき『じおくりえいと』設立

カーディーラーとして 10 年の節目に

『じおくりえいと』は設立されました。

『痛車』という事業形態はコンテンツ業界内ではまだ成熟しておらず、コスプレ分野、グッズ製作/販売分野よりも若い業種となります。



【技術委員会】

去る 4 月 14 日に当機構理事の神奈川工科大学准教授・小島一成氏のご協力で同大学モーションキャプチャスタジオの見学を行いました。次ページからはその見学会のレポートです。

見学会に参加いただいたキューテックデジタルコンテンツ制作部 CGI チームの上野、三田両氏に執筆していただきました。

神奈川工科大学 モーションキャプチャスタジオ見学 超リアルネットワークコンテンツ創成技術の開発

研究者 准教授 小島一成

2015/4/14

上野洋樹

三田邦彦

基盤システムは、多地点の遠隔地にあるリアルタイムモーションキャプチャシステムを独自に開発したリアルタイム伝送技術で接続し、リアルタイムレンダリング技術による三次元グラフィックエンジンを用いたオンタイムビジュライゼーションシステム。

具体的な基盤システムの事例として、多地点のリアルタイムモーションキャプチャシステムをネットワーク技術で接続し、リアルタイムレンダリング技術によってCGキャラクターアニメーションの表示が可能である。

大学構内に同様のスタジオが2か所あり、双方からのモーションデータを統合し、1つのバーチャルスタジオ内に表示する、というデモが行われていた。

モーションキャプチャーは120fps、キャプチャーデータの伝送も120fps、レンダリングは60fps。

リアルタイムレンダリングエンジンにはUnityを使用し、キャプチャーしたデータを特別なネットワークプロトコルを使用し、Unity側でデータを受信する事でタイムラグを一秒以内に抑えている。

実績としては、神奈川のキャプチャーデータと大阪のキャプチャーデータを奈良で統合しリアルタイムレンダリングした例がある。

また、2014年には舞台「天誅」では、舞台裏でモーションキャプチャーしたデータをリアルタイムレンダリングし舞台上に投影、演者とリアルタイムで殺陣を行うという演出をしている。

キャプチャーデータをロボットのモーションデータに変換し、ロボットを駆動させる実験も行われていた。



神奈川工科大学 准教授 小島一成 氏



タブレットに光学マーカーをつけることで、バーチャルカメラで撮影した例。演者のモーションが、バーチャルスタジオ内でそのままのキャラクターとしてレンダリングされているのが分かる。



画面の赤い熊はこのスタジオの演者がレンダリングされたもの。青い熊と木の切り株は、同じ棟内の別のスタジオの演者と小道具がレンダリングされたもの。

スタジオの基本構成として、PC3台
・モーションキャプチャー用
・伝送用 PC
・リアルタイム表示用

PC の構成内容は
CPU は 2 年ぐらい前の Xeon
グラフィックボードは Nvidia K5000
memory 36GB

キャプチャーシステムは Motion
Analysis
カメラ 12 台 (1200 万画素) 光学式セ
ンサー
※Vicon では不具合があったとのこと
※サテライトスタジオはキャプチャー用
カメラ 24 台



MotionAnalysis のモーションキャプチャーカメラ。
レンズ周りの LED から近赤外線が照射され、アク
ターの光学センサーに反射したものを捉える光学
式。



7F にもう一つのスタジオ。こちらは高さのあるスタ
ジオになっており、キャプチャーカメラの高さが調
整出来るようになっていた。
このカメラは画素数が低いため、22 台で構成さ
れていた。

1200 万画素のカメラ 12 台が設置されたスタジオは約 5m×8m ほど。本来このカメラでキャプチャー出来る有効範囲は、この部屋の数倍の範囲を持っており、屋外での使用にも耐えるとのこと。

3 人までが安定してモーションが取れ、
フェイシャルは、ダイナミクスを使用することができる。

イベント、プリビス、オンタイムビズ、デジタルサイネージ等の使用を考えている。

この研究は、遠隔地にムービーデータを伝送するよりも、モーションデータを伝送し現地でリアルタイムレンダリングした方がはるかに速い、というメリットに力点を置いた研究である。そのため、データ伝送の遅延を以下に少なくするか、という技術開発に力を入れているそうだ。
ネットワークゲームなどでは既に実現している、多地点・多視点でのリアルタイム表示を、映像制作や広告・イベント分野での活用を模索する試みでもある。

リアルタイムレンダリングエンジンというキーワードのもと、ゲーム業界と CG・VFX 業界の境目があいまいになりつつある昨今、非常にタイムリーな研究だと感じた。
モーションキャプチャーのデータは、一般的なメールデータよりも小さいようで、通信環境に左右されることも少ないと思われる。
将来的には携帯通信網でも可能な容量だと思われるので、非常にフレキシブルな構成も期待できる。

即時性＝エンターテインメントとなるような仕組みは、イベントなど同時感・共有感等に価値を置く企画にメリットがあると思われる。例えば初音ミクのライブを、この仕組みを使って、全国同時展開・TV ジャックなどは面白いかもしれない。
また kinect と組み合わせれば、2020 年のオリンピックに向けて、アスリートのモーションをリアルタイムで中継しスタジオで再現、また演技の検証も詳細に出来るような仕組みも可能だろう。

【事務局より】

次回の社員総会/理事会は5月19日（火曜日）16:00より、IBM様にて行います。
宜しくお願いいたします。

ご意見・ご感想は下記の事務所までご連絡ください。

編集責任者 専務理事 野口 和紀

日本コンテンツ振興機構

〒180-0003 東京都 武蔵野市 吉祥寺南町 4-4-13 TEL:0422-35-3305 FAX:0422-70-3073