

## 4DVIEWES × CRESCENT

2018年4月、クレセントは4DVIEWESのスタジオを一新し、新しいバージョン『HOLOSYS』にアップデートを行った。



4DVIEWESの開発者

### カメラの解像度の向上

カメラ単体の解像度は500万画素にアップグレード。台数こそ32台に減っているが、後述するアルゴリズムの進化により、生成されるデータが実写と見まがうクオリティまで近づいている。



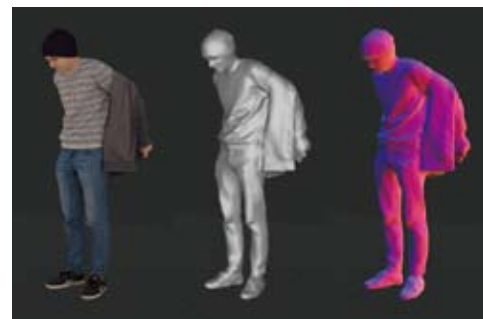
### 均一な照明環境

カメラと照明がセットになったポッド型のスタジオレイアウトになった事で、色ムラや影の少ないテクスチャの生成が可能に。



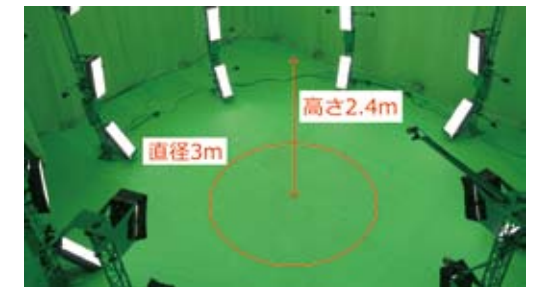
### アルゴリズムの進化

従来までのシルエットベースの3次元化アルゴリズムから、最新のカラー特徴点ベースのアルゴリズムに変更した事で、顔の凹凸の再現や、衣服のシワなどのリアルな表現が可能になった。



### 撮影可能エリア

直径3mの円形のエリアになっており、高さは中心部で2.4m、エリア端では2.3mとなっている。歩き・走りなど動きが必要となった場合には、トレッドミルの使用が可能。



### モーションキャプチャ(VICON)とのインテグレーション

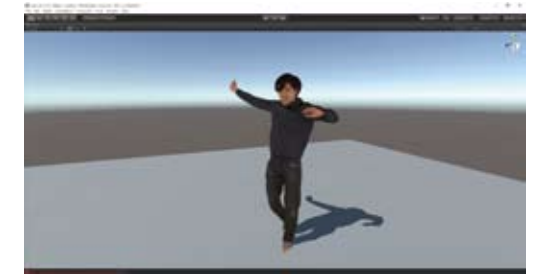
3次元化できない程細い剣や、上記エリアに収まらない大きな小道具の動きは、クレセント独自のノウハウとして、モーションキャプチャシステムを同時設置してインテグレーションさせる事で対応可能に。



納品形式：以下の4種類のフォーマットで出力可能。

- ◎ **DESKTOP-VR**: VIVEや後述するデスクトッププレイヤーでの再生用(最も高画質)
- ◎ **HOLENS**: HOLENS用
- ◎ **MOBILE**: iPhone, Android端末用
- ◎ **Alembic**: Maya, 3dsMaxなどのDCCツール用

※Alembic以外のデータについては、.4dsという専用フォーマットになっており、Unity用、Unreal Engine用に提供されている、4DVIEWESプラグインを介してデータをロードする仕組み。



### 活用事例① マーカーレスARコンテンツ

スマートフォンに導入されているマーカーレスAR機能を利用する事で、簡単に実世界に4DVIEWESのモデルを投影する事が可能に。



### 活用事例② 衣料用3Dパンフレットから有名スポーツ選手、アイドルまで

3次元化アルゴリズムの進化により、衣服の表現や表情もリアルに再現、複数人でも対応可能。通常のグリーンバック撮影と同じ感覚で、全く新しい3Dコンテンツが誰でも簡単に作成可能。



スタジオの見学、デモは随時受付中! お問い合わせは以下よりお気軽にご連絡下さい。

株式会社クレセント TEL: 03-5638-1818 MAIL: 4dviews@crescentinc.co.jp 担当:鈴木