

CRESCENT  
News Release



Arcturus社は、ポリュメトリクスに特化したデータ変換、編集、配信をおこなえる新進気鋭のソフトウェア開発会社です。クレセントが扱う4DViewsや、TetaViなど多くのポリュメトリクスシステムが出てくる中、キャプチャシステムに依存せずに様々なキャプチャデータを取り込み、オープンなデータフォーマットOMS (Open Mesh Sequence) に変換して、制作会社の既存のコンテンツ開発パイプラインにプラグインし、ポリュメトリクスに必要な機能を実行することができます。そして、現存する殆ど全てのデバイスや、ゲームエンジン、Web GL等への出力対応が完了しており、xRやVFXの分野とポリュメトリクスキャプチャシステムの重要な架け橋を担っています。

### 一流の人材が牽引するArcturus

全く新しい地平線歩むArcturusには、開発能力、将来を見通す力、Hollywoodや大手ソフト開発会社とやり取りができる力など多方面での一流の人材が必要です。

左から：Andy Stack：President & COO  
連続起業家で多くの企業を世に出したAndyは、当初のGoogle在職時、YouTubeでCreator Hubを開設したり、360°ビデオを導入したりと新しいメディアを開拓してきました。

中央：Ewan Johnson：Chief Creative Officer  
EwanはPixarやDreamworksで20年間に渡り、名だたる

作品にクリエイティブデザインとパイプライン構築両面で貢献してきました。その経験から新しいジャンルのポリュメトリクスを開拓していきます。

右：Devin Horsman：CTO  
Devinは40名近い開発チームをまとめて編集システム、ストリーミングシステム両方の指揮をとっています。現職迄、3Dビデオのシンクタンクを立ち上げ、WITH.INに売却したり、ゲーム開発を行うなど幅広く活躍し、Forbesで"30歳以下の3Dインタラクティブ開発の世界トップ30人"に選ばれています。

Kamal Mistry：Chief Product Officer  
そしてあらたに、AutodeskでMaya、MOBなどのソフトウェアのPM、NetflixやUBER ATGで数々のシミュレーション、AI開発等を歴任したKamalがチームにジョインしました。

## ポリュメトリクス市場のミッシング・ピースを埋める会社

### Arcturusの製品群

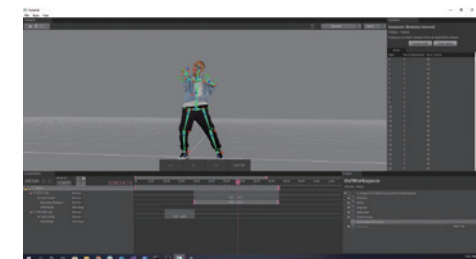
Arcturusは、編集に特化したHoloEditと、編集したデータをストリーミング配信できるHoloStreamの2つのソフトウェアをリリースします。

### HOLOEDIT

現存するあらゆるポリュメトリクスキャプチャシステムからのデータに対応し、クラウド上で並列解析を行い、高速処理を実現します。

#### (機能)

- ジオメトリのレタッチ
- 3Dポーズを駆使したシームレスなループ構成
- Maya、Mariなど、様々な3Dソフトウェアとのインテグレーション
- 自動リギング
- メッシュの圧縮技術

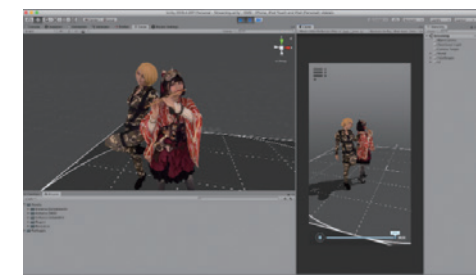


### HOLOSTREAM

編集したデータをネット上からストリーミング配信する仕組みです。受信側帯域に最適化して途切れることなく配信できるAdaptive streaming機能や、Amazon上で簡単に構築可能なサーバー群の構造になっています。AkamaiやAmazon CloudのCDNを活用することで大規模配信も柔軟に対応が可能です。

#### (配信対応)

- Unity
- iOS -Android
- Desktop Web Player
- HMD等
- SDK準備あり：Unity、Unreal、Web (WebGL Three.js)



### クレセントとの取り組み

クレセントはArcturusのアジア圏代理店及び、直接の出資者としてこの新しい市場に共同で開拓をおこなっています。また、クレセントは、商用の第一号の配信サーバーをArcturusと共同で国内に構築し、撮影、データ処理、配信パイプラインを完結することで、様々なお客様とポリュメトリクスの新しい市場を協業できる体制をとっています。