

右端：CEOのDiego Gadler氏

WXYZ Design社(本社:イタリア)は創業以来、建築ビジュアライゼーション、VFX、映画、ビデオゲーム業界のニーズを満たす、最高の3Dキャラクターを開発、提供する為の方法とテクノロジーを模索してきました。

2006年には、3Dプロフェッショナルに非常に使いやすい、ポーズやアニメーション付けされた3Dキャラクターであるmetropoly®を初めて提供しました。

その後、2011年に、同社はシンプルでありながら強力な群衆アニメーションソフトウェア、anima®を発売しました。さらに2014年、フォトグラメトリスキャン技術で作成された超リアルなキャラクターのコレクションの提供を開始し、数千の3Dデータを用意したWebサイトを開設しました。

そこでは、Autodesk 3ds Max、Maxon Cinema 4D、Blender、Epic Unreal Engine、Lightwave、Rhino、Sketchup、obj、fbx、Collada、Alembicなどの業界標準形式でモデルを購入可能です。

WXYZの製品群

WXYZ Designでは、静止スキャンモデルベースの3Dキャラクターライブラリ"metropoly"と最新のテクノロジーにより表情や衣服の動きまでを再現した群衆を生成可能な"anima"という2つの製品を用意しています。



metropoly® 3D PEOPLE

metropoly 3Dの人物モデルは、フォトスキャンから生成されたハイクオリティな3D静止モデルライブラリで、ユーザーのシーンにリアリティを追加します。3ds Max®, Maya®, Cinema 4D®, Blender®, Unreal Engine®, Lightwave®, SketchUp®, Rhino®, さらにanima®と業界標準のレンダラーに対応しています。

anima® ANIMATION SOFTWARE

animaは、既存の3Dシーンに何千ものフォトリアリスティックな3Dキャラクターを配置して、非常にリッチな見た目とアニメーションを、あっという間に実現可能なソリューションです。

お使いの3Dモデリングツールやレンダリングエンジンとシームレスに動くように設計されており、Maya、3dsMax、Cinema 4DとUnreal Engineに対するネイティブプラグ

4D Digital Humans powered by 4D VIEWS

Anima 4.0では、4D VIEWSで撮影された4D Digital Humansが実装されました。このCGキャラクターは、衣服の動きを含めたアニメーションとフェイシャルアニメーションを保持しており、他のツールでは真似できないリアリティを提供しています。これらは全て、WXYZ design社が開発した新たなモーションキャプチャアルゴリズムとテクノロジーにより、5GBのデータがわずか150-250MBにまで圧縮されています。

このプロセスにより、通常のリグ付きキャラでは省かれてしまう詳細な動きまでをキャプチャー可能にしています。さらに、リアルタイムパフォーマンスの改善のために、4Dキャラクターテクノロジーが進化し、マルチコアCPUのストリーミ

クレセントとの取組み

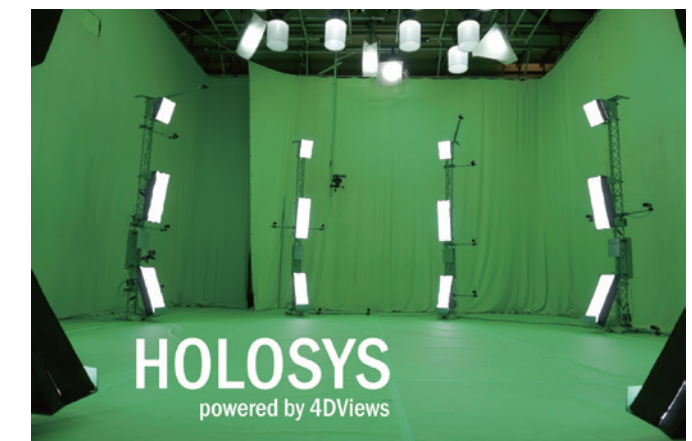
クレセントは4D Digital Humansの素材撮影に使用されている、4D VIEWSのスタジオを運用しています。この度、WXYZ Design社のアジア人ライブラリの追加制作依頼を受けて、弊社スタジオでの日本人による素材撮影を開始しており、将来的にリリースを予定しています。



CRESCENT News Release



グインを介して、それらの人物モデルのテクスチャやメッシュをインポート、管理、最適化することが出来る様になっています。さらに、V-Ray、Corona、Octane、F-Stormでレンダリング可能なマテリアルを揃えており、対応エンジンはさらに増える予定です。



ング機能を強化する事で、多数のアクターを同時再生する場合でもUnrealEngine上で120fpsでの再生を実現しています。

