

報道関係者各位

2016年3月17日

マーザ・アニメーションプラネット株式会社
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

MARZA と Unity が拓く新しい映像制作の世界

マーザ・アニメーションプラネット株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役社長：前田雅尚、以下 MARZA）は 2016 年サンフランシスコで開催されるゲーム デベロッパーズ カンファレンス（GDC）において、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社（本社：東京都港区、代表取締役会長：豊田信夫、以下 Unity 社）と共同開発を行った「**MARZA Movie Pipeline for Unity**」を活用し、全編 Unity でレンダリングされた短編映像作品「**THE GIFT**」（2016 年 4 月にウェブサイト www.marza-realtime.com での公開を予定）の制作発表を行います。

この作品は、MARZA が得意とするハリウッドスタイルの CG 映像制作ワークフローに新たに Unity を取り入れ、先進的な技術を基盤とした画期的な映像作品となっております。

これらの技術基盤を活用することにより、今までゲームエンジンでは表現が困難であった躍動感あふれる魅力的なキャラクターの動きや質感表現が可能となりました。また既存の CPU を使用するプリレンダーでの制作と比較して、GPU を使用することにより圧倒的なレンダリングスピードを実現し、CG 映像制作にとって革新的なワークフローを確立しました。

映像制作に Unity を活用することにより、映像制作手法を根本的に変えることに加え、ゲーム、VR など様々なプラットフォームのデジタルコンテンツ開発に対し、データの共有を含めた有効活用、制作ラインのプラットフォームを超えて統合していくことが可能になり、デジタルコンテンツ開発全般におよぼすインパクトは計り知れません。MARZA は今後も Unity 社の協力のもと、今回のワークフローをさらに進化させて行くことを目指してまいります。



Copyright © MARZA ANIMATION PLANET INC.

MARZA Movie Pipeline for Unity の主な機能

豊かなアニメーション表現の追及

- Unity 社と共同開発した Alembic Importer を使用
- 豊かなアニメーション表現や高度で複雑な VFX 表現を Unity 上で再現

近代的な質感表現の導入

- キャラクターの肌を再現する Skin Shader
- キャラクターの瞳を表現する Eye Shader
- キャラクターの「毛」を表現する Fake Fur Shader

Shot Scene 自動構築による映像制作効率の飛躍的な向上

- 必要なデータ (Asset, Camera, Animation) が自動的に Unity に読み込まれ、即時に映像の確認が可能
- 構築後のシーンに対する Asset Update にも対応

映像作品としてのさらなるクオリティアップのために

Unity から Composite Software へ

- Unity 社と共同開発した Frame Capture を使用
- Game View を OpenEXR 形式で連番画像ファイル出力
- Render Pass として画像成分を分離し Composite 作業を可能に

尚、今回の取り組みでは、**MARZA Movie Pipeline for Unity** として開発した機能のうち重要な機能を一部 Unity および CG 映像制作の開発者コミュニティに還元すること

も目的の一つです。映像産業でのスタンダードなフォーマットである Alembic のインポート/エクスポートや NUKE 等でのポストプロダクションを意識した OpenEXR 形式でのフレームバッファ・エクスポーターの機能は MIT ライセンスにてオープンソースで提供しており、どなたでも自由にご活用いただけます。

●Alembic Importer / Exporter

<https://github.com/unity3d-jp/AlembicImporter>

●FrameCapturer

<https://github.com/unity3d-jp/FrameCapturer>



Copyright © MARZA ANIMATION PLANET INC.

【マーザ・アニメーションプラネット株式会社について】

マーザ・アニメーションプラネット株式会社（以下、MARZA）は、セガのCGアニメーション開発部門を原点とした、セガサミーグループのCGアニメーションスタジオ。2009年にセガのCG映像制作事業を分社化した以降、長編作品のCGアニメーション制作に力を入れており、自社内での制作設備と体制を整えている。

2013年に公開された長編CGアニメーション映画『キャプテンハーロック』では、国内外の様々な賞を受賞するなど、MARZAのCG映像制作技術は国内外から非常に高い評価を受けている。現在は、米国ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントとの共同製作である長編映画『ソニッ

ク・ザ・ヘッジホッグ』を製作中。

MARZAは日本で唯一のグローバル市場をターゲットに置いたCGスタジオとして、新技術や映像表現に積極的に取り組み、世界を見据えた事業展開で、最高のエンタテインメントを届けていく。

<MARZA 代表作品>

■長編映画『キャプテンハーロック』

【受賞歴】

- ・「VFX-JAPAN アワード 2014」劇場公開アニメーション映画部門最優秀賞
- ・「国際 3D 協会 ルミエール・ジャパン・アワード 2013」グランプリ
- ・「3D CREATIVE ARTS AWARDS」外国アニメーション映画部門最優秀賞

■長編 CG 映画『バイオハザード』新作（現在製作中・2017 年公開予定）

■長編映画『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（現在製作中・近年公開予定）

■短編映画『ムーム』（2016）制作

■短編映像『Sonic Night of the Werehog～ソニック&チップ 恐怖の館～』

■長編映画『暗殺教室』（2015）一部 VFX 制作

■長編映画『日本のいちばん長い日』（2015）一部 VFX 制作

■リアルタイム CG 映像『HAPPY FOREST』

【受賞歴】

- ・「VFX-JAPAN アワード 2016」先導的視覚果部門 最優秀賞