

NEWS LETTER

日本発 3D アバター向けファイル形式 「VRM」の「VRMA (VRM Animation)」 バージョン 1.0 が正式リリース！

3/21 20時～、ミートアップイベント「VRM Meetup #3」開催決定

一般社団法人 VRM コンソーシアム（代表理事：石井洋平、所在地：東京都中央区 / 株式会社ドワンゴが加盟）は、2024年2月15日（木）に、同法人が提唱する3Dアバター向けファイル形式「VRM」の新しいアニメーションフォーマット「VRMA (VRM Animation)」の定義を Version 1.0 に昇格し、正式リリースしました。

本フォーマットの正式リリースを記念し、3月21日（木）20時より、ユーザー参加型のミートアップイベント「VRM Meetup #3 VRM Animation 正式リリース！」を、メタバースプラットフォーム「cluster」にて開催します。

「VRM」(<https://vrm.dev/>) は、メタバース時代のインターオペラビリティ（相互運用性）を想定した、プラットフォーム非依存の日本発 3D アバター向けファイル形式です。2018年の誕生以来、メタバースコミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」をはじめ、3D キャラクター制作ソフトウェア「VRoid Studio」やメタバースプラットフォーム「cluster」など、様々なアプリケーションやサービスに対応しています。

この度、正式リリースする VRMA は、VRM で定義された人型モデルの骨格や表情の動き方を扱うアニメーションデータを記述できます。VRM フォーマットと同様に glTF 形式で記述されるため、同じ VRM Animation ファイルをあらゆる VRM ファイルで利用でき、クロスプラットフォームで自由に流通させることが可能になります。また、UniVRM を通じて、Unity で VRM Animation を読み書きする標準実装が提供されます。



【使用例】

- ・VRM Animation に対応したオーサリングツールを利用して、アニメーションを作成する
- ・モーションキャプチャで記録したアニメーションをさまざまなアプリケーションで利用する
- ・作ったアニメーションを配信アプリや撮影アプリで再生する
- ・作ったアニメーションをメタバースに持って行って再生するほか、他のユーザーとシェアして一緒に使う
- ・VRM Animation ファイルをゲームエンジンで読み込み、ゲームなどの開発で利用する

■ 「VRM Meetup #3 VRM Animation 正式リリース！」イベント情報

VRM Meetup #3 では、VRM Animation を利用したアプリケーションの開発者がライトニングトークを行い、その利用法などを紹介します。

【配信日時】 2024年3月21日（木）20:00-

【イベント URL】 <https://vrmc.connpass.com/event/310100/>

■ VRM とは

VR 時代の 3D キャラクター・アバター使用を想定したプラットフォーム非依存のファイル形式です。従来の 3D モデルとしてのテクスチャやボーンといった情報に加え、視線設定など一人称で操作するアバターに必要な情報を扱えるようにし、環境により異なるスケールや座標系などを統一することで、3D アバターが配信・ゲームなどあらゆるプラットフォームで使用されることを想定しています。また、人が操作して人格を演じるアバターの特性を考慮して、このアバターを他人が使用しても良いか、暴力表現をしても良いか、などアバター特有の権利までもファイルに埋め込むことが可能です。将来的には 3D モデルの権利保護の機能を兼ね備え、アイテムやアバターの着せ替え販売を実現するなど 3D モデルが流通する際の標準フォーマットを目指していきます。VRM の技術仕様につきましては以下のドキュメントをご覧ください。

<https://vrm.dev/>