

## SideFX、Unity Verified Solutions Partner の一員に。リアルタイム 3D 開発プラットフォームとより緊密な連携を目指す

トロント: 2019 年 6 月 20 日 — 先進プロシージャル生成ソフトウェアである Houdini の開発元 SideFX は、Unity Verified Solutions Partner の一員になったことを発表しました。2 つのソフトウェアプラットフォーム間の統合をさらに深まっていくことになります。

SideFX のセールス & マーケティング担当副社長である Richard Hamel は、次のように述べています。「Unity Technologies の Verified Solutions Partner の一員になることで、世界有数のクリエイティブプラットフォームの一つとの関係を正式なものにしました。Houdini と Unity のアーティストコミュニティに対し最良のユーザーエクスペリエンスを提供したいと考えており、その面において前進です。」

Unity Technologies の General Manager, Film である Bill Roberts は、次のように述べています。「すべての消費者チャンネルに向けたストーリーテリングツールは進化・拡大を続けており、業界をリードするテクノロジーがシームレスに連携することは重要です。アーティストが手元のクリエイティブ作業に集中し続けるようにすることが、Verified Solutions プログラムにより企業や製品をつなぐ骨子です。3D 制作のための協調プラットフォームとして、Houdini と Unity の間の絆をさらに深めることができ、とても嬉しく思います。」

SideFX は 2015 年に Unity 用 Houdini Engine プラグインを発表、Unity 内で Houdini アセットを直接使用する機能を Unity アーティストに提供しました。それ以来、大小さまざまなスタジオやアーティストが Unity 環境での Houdini のプロシージャルワークフローの活用のため、2 つのプラットフォームを並用してきました。

Houdini では、ジオメトリやそれに関連する情報はすべて「ノード」に格納され、ノードの集合がネットワークになります。このネットワークはデータの流れを表し、アーティストはどの段階であってもネットワークに対し変更を加えることができます。ネットワークは Houdini Digital Asset と呼ばれる単一のノードにまとめられ、同僚と共有したり、Houdini Engine を通じて、Unity など他の 3D アプリケーションにロードしたりすることが可能です。任意のパラメータを追加してアセットを編集したり、ハンドルを設定しビューポートでインタラクティブ操作を行うようにすることも可能です。アセットのコア部分に加えた変更は、たとえ制作の終盤であったとしても、そのアセットのインスタンスをすべて更新できます。

SideFX が Unity Technologies の Verified Solutions Partner になるという本日の発表は、二社が密接に連携し、2 つのプラットフォームがそれぞれ革新し進化し続けていくことを意味します。

## Houdini について

Houdini は、モデリング、リギング、アニメーション、パーティクルエフェクト、ダイナミクス、合成、統合レンダリングなど、包括的な機能セットを有しています。すべての Houdini 製品はシームレスに連携でき、Mac OS X、Linux、そして Windows オペレーティングシステムで利用できます。

Houdini は、『Sea of Thieves』、『Spider-Man』、『Ghost Recon: Wildlands』、『Battlefield 1』、『Gears of War 4』、『Mafia III』、『Suki and the Shadow Klaw』、『Killzone: Shadow Fall』、『Uncharted 4: A Thief's End』など世界中で人気のゲームや VR/AR/MR でのデジタルアニメーション制作に活用されてきました。

また映像作品でも、『アベンジャーズ/エンドゲーム』、『スパイダーマン:スパイダーバース』、『ゲーム・オブ・スローンズ』、『キャプテン・マーベル』、『アントマン&ワズプ』、『シュガー・ラッシュ:オンライン』、『ダンボ』、『ズートピア』、『モアナと伝説の海』、『ファインディング・ドリー』、『KUBO/クボ 二本の弦の秘密』、『マッドマックス怒りのデスロード』、『ビッグ・ヒーロー・シックス』、『ブック・オブ・ライフ~マノロの数奇な冒険』、『シビル・ウォー/キャプテン・アメリカ』、『ハリー・ポッター』シリーズ、『ロード・オブ・ザ・リング』など多数作品にて使用されてきました。

## SideFX について

1987 年に設立された SideFX 社は、映画、テレビ、コマーシャル、ビデオゲームで使用する高度な 3D アニメーションおよび視覚効果ソフトウェアの開発における世界的リーダーです。SideFX は、映画芸術科学アカデミーによる科学技術賞を 2018 年のオスカー像を含め、過去に四度受賞しています。さらに SideFX は、2019 年に Houdini の群衆機能ツールセット対し技術エミー賞を受賞しました。

### Press Contact:

Christopher Hebert | chebert@sidefx.com | +1-416-504-9876 内線 241

日本語コンタクト先: info-jp@sidefx.com

2019 | All rights reserved. SideFX, Houdini, Houdini Engine and the Houdini logo are Trademarks of Side Effects Software Inc. registered in the USA and other countries. Other product/company names may be trademarks of their respective companies.