

2009年5月18日

3社合同ニュース リリース

「3次元形状を活用する会:3D-GAN」を舞台に…

株式会社 ツクルス (3D-GAN事務局)

株式会社 DICO (3D-GAN会員企業)

マテリアライズジャパン株式会社 (3D-GAN会員企業)



世界初!!

『ストリートファイター オンライン マウスジェネレーション』

3Dゲームデータから立体出力したフィギュアを
“鬼強グランプリ2009”の優勝者にプレゼント!

3月28日(土)秋葉原にて行われた世界的人気を誇る格闘ゲーム『ストリートファイター オンライン マウスジェネレーション』(以下、『SFO』)の初代王者を決めるリアルイベント“鬼強グランプリ2009”決勝大会において、優勝者の3Dアバターを立体出力し、賞品として提供しました!

『SFO』は、おなじみのリュウ、チュンリー、ザンギエフ、ガイルをはじめとする様々なキャラクターを、プレイヤーが独自に頭、胴、腕、足を組みかえて、キャラクターを自分のアバター化することが可能。プレイヤーがそれぞれ異なるアバター化したキャラクターを使って対戦することが可能になっている。

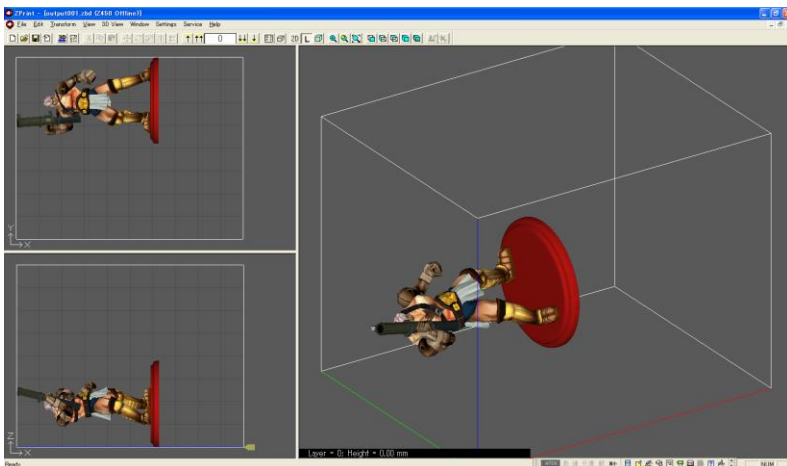
今回、主催のダレットより優勝者である「ぼぼ氏」の3Dアバターデータを受け取り、ZPrinter650を使用して、身長約12センチで立体化した。

プレイヤーが思い入れのある自分のアバターを立体化してプレゼントすることで、世界でただひとつの、よりスペシャルな賞品となった。

□『SFO』 URL <http://daletto.jp/sfo/>

□ イベント 『鬼強グランプリ2009』 URL <http://streetfighteronline.jp/sp/gp.html>

画像1. ぽぽ氏使用のキャラクター3Dデータ



- *このように、3Dゲームデータの断面ごとに積層して造形します。
- *3Dゲームデータのテクスチャー情報から自動で着色されます。

写真2. 出力に使用した「Zコーポレーション製 ZPrinter650」とデータ修正作業に使用した「Magics(マジックス)」

© Z Corporation. All rights reserved.

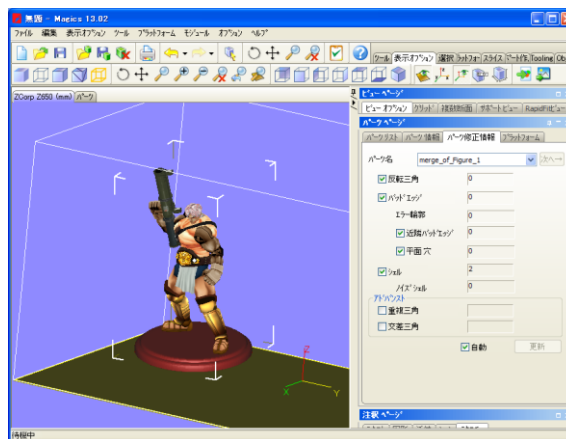


写真3. 3Dゲームデータから立体出力したアバターフィギュア



©CAPCOM CO., LTD., cCAPCOM U.S.A., INC., ©DALETTO Co., Ltd. All Rights Reserved.

©金庸/Gold Lightning International CO., LTD. ©ISHIMORI PRODUCTION INC. All Rights Reserved.

<3次元形状を活用する会:3D-GANが企画の舞台>

今回の企画は、決して自然発生的に実現したものではなく「3次元形状を活用する会:3D-GAN」という業界団体における活動がその舞台となっています。上記3社が3D-GANという業界団体を通じて連携することによって、初めて実現しました。

株式会社ツクルスは同会の事務局を務め、株式会社DICO、及びマテリアライズジャパン株式会社は3D-GANの会員企業。

このように「3次元形状を活用する会:3D-GAN」は、3次元形状データという共通項を持つ、異なる産業分野の企業が参加することで、自社が持つ強みを生かして新しい事業を創出したり、従来とは異なる市場分野にアプローチする活動の揺りかごとして機能しています。

<3社の役割について>

今回の賞品提供には、3社の強みを生かした連携が不可欠でした。

それぞれの役割は以下のとおりです。

・株式会社 ツクルス(URL <http://www.tkls.co.jp>)

自社で行っているZPrinterを使った「色付き立体出力サービス」の経験を生かし、今回の企画全体の発案、企画の実現性を技術的に検証して各社のアレンジメントを行った。

・株式会社 DICO(URL <http://www.di-co.jp>)

日本一の導入実績を誇るZPrinter代理店。今回はZPrinter®650を使用し実際に3Dアバターデータを立体化した。

・マテリアライズジャパン株式会社(URL <http://www.materialise.co.jp>)

RP&M(ラピッドプロトタイピング & マニュファクチュアリング)プロセスのほぼすべての工程で効率を向上し、処理の自動化とパワーアップに貢献するプロフェッショナルユースの自社ソフトウェア製品「Magics(マジックス)」により、本アバターのテクスチャマッピング済みポリゴンモデルを開き、STLフォーマット上のエラーチェック・修正、Z650で受け取れるZPRフォーマットファイルを出力したことで、高品質で問題の無いフルカラー立体出力の実現に貢献した。

<主催者 株式会社ダレット担当者のコメント>

ゲームに使用している3Dデータを入稿しただけで、それがそのまま立体になって来たのには新鮮な驚きを感じています。『ストリートファイターオンライン』は、ユーザそれぞれが独自のキャラクターを作り上げてプレイしており、自分のキャラクターに思い入れが強いユーザも多いため、優勝者に相応しい賞品となり大変ありがたく感じています。

<3次元形状を活用する会:3D-GAN事務局のコメント>

ひと目でお分りいただけるように、ゲームやアニメ、映像用の3D形状データは、そのまま製造用のデータとして利用が可能です。3Dであれば、CGもCADもデータとして本質的な違いはありません。このように、今まで全く接点のなかった「コンテンツ系」の3Dと「モノづくり系」の3Dがお互いを共通の産業として認識し、新しい市場分野の可能性を証明してくれたことに興奮しています。

●本件に関する取材、及びお問い合わせは下記までご連絡お願いいたします。

〒101-0021 東京都千代田区外神田4-14-1 秋葉原UDX4階先端ナレッジフィールド
3次元形状を活用する会:3D-GAN 事務局
Tel 03-5297-3900 / Fax 03-5297-3915
E-mail: info@tkls.co.jp

担当: 相馬(ソウマ)

<参考資料>

●**3次元形状を活用する会:3D-GANについて**(URL <http://www.3d-gan.jp>)

設計・製造業、金型・金属加工・試作業、ゲーム製作、アニメ・映像製作、ジュエリー産業、工業デザイン、建築・土木、Webサービス、医療…など3次元形状データを利用する産業から44社(09年4月現在)が参加する、非営利の業界団体。

会員企業は3次元形状データを使う、という共通項で集まり、新事業開発や新市場分野参入の足がかりとして本会を利用し、「3次元形状データ産業」の振興を行っています。

08年2月から秋葉原UDX4階に事務局を開設。

●**株式会社 ツクルスについて**(URL <http://www.tkls.co.jp>)

3D CG、CAD/CAM/CAE、PLM、RP、NC工作機械、3Dスキャナといった、製造業支援IT産業に長く従事し、そこで培った知識と経験を新しい事業に生かすことを目的に07年8月に設立されました。「ツクル・ココロ」を企業コンセプトに、工業デザイナー、工業デザイン事務所、製造メーカー、CG製作会社、ゲーム製作会社、コンテンツ製作会社、イベント・プロモーション会社、ノベルティ製作会社などをお客様に、「何かを作りたい」と思った時、真っ先にご相談いただくことのできる「ツクル・ココロ」支援企業です。

3次元形状データを共通項として「コンテンツ」と「モノづくり」産業の融合を目指す非営利団体「3次元形状を活用する会:3D-GAN」の事務局も務めています。

●**株式会社 DICOについて**(URL <http://www.di-co.jp>)

豊田通商株式会社を母体に2003年に設立。日本一の導入実績、サポート実績を誇るZPrinter®のみならず3Dプリンタ、3Dスキャナ、ソフトウェアを融合した3Dソリューションは自動車、家電をはじめ教育、医療、エンターテインメントと3Dデータを扱うあらゆる分野で御活用いただいております。私たちDICOは最新の3Dソリューションを通じてお客様にイノベーションを提供し、豊かな社会づくりに貢献してまいります。お客様の想像を形にし、夢を現実になりたい。そのためにDICOはチャレンジし続けます。

●**マテリアライズジャパン株式会社について**(URL <http://www.materialise.co.jp>)

マテリアライズNV(ベルギー)は、1990年よりラピッドプロトタイピング、ラピッドツーリング、ならびにデジタルCAD分野のさまざまなソフトウェアを提供しています。当社は欧州、アジア、米国に複数の子会社を展開する民間企業で、4つの事業部門で約600名の従業員を雇用しています。マテリアライズジャパンは、マテリアライズNVの100%子会社です。今回はMagics(マジックス)によりSTLデータの編集を行いました。

以上