



GRAPHINICA

2020年10月9日

株式会社グラフィニカ

報道関係各位

グラフィニカ、リアルタイムレンダリング開発準備室を設置
～高品質なCGアニメーションの需要増に応える、制作スピードの向上～

株式会社グラフィニカ（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：平澤直）は、2020年10月1日付で、主にゲームCGの画像生成に使われているリアルタイムレンダリング（以下「RTR」）を用いたアニメーション映像制作を本格的に進めるため、RTR開発準備室を設置しました。グラフィニカは既に一部の作品でRTRによる映像制作を行っており、今回のRTR開発準備室設置は新しく開発した技術やノウハウの集約と社内共有を促進すると共に、案件への即時対応を目的としたものです。今期は「準備室」として兼務スタッフによる活動からスタートし、来春から「RTR開発室」として稼働させるべく順次体制を拡大してまいります。

■ 3DCGのレンダリング方式

3DCGの画像生成（レンダリング）方式は、プリレンダリング（事前描画）とRTR（リアルタイム描画）に分けられます。プリレンダリングはレンダリングに要する時間が掛かる分、写実的な質感やアーティスティックな映像を作り込むことが可能なため、映画やCMなど映像のクオリティを重視する分野で使われています。一方のRTRは、質感設定など複雑な計算処理を行わない代わりにリアルタイムでの描画が可能で、プレイヤーの操作に合わせた即時性が不可欠なゲーム分野や生放送番組のCG等に広く使われていますが、昨今ではRTRにおいても、高速な描画処理に加え、高いクオリティの描画が可能になり、映画やCMなど、様々な分野で使用されることが多くなっています。

■ 高品質なCGアニメーションの需要増に向けた取り組み

配信プラットフォームのコンテンツ制作参入や、全世界で巨大なIPを持つオンラインゲームのプロモーション展開など、高品質なアニメーション映像の制作需要の高まりに対し、グラフィニカは手描き作画・CGアニメーションのプリレンダリングで培ってきたリミテッドアニメーション演出のクリエイティブとRTRのスピードを兼ね備えたアニメーションスタジオとして、そのニーズに応じてまいります。また、インタラクティブ性を重視した、ユーザーの「体験価値」の高い新世代の映像コンテンツの制作など、最先端テクノロジーを活用したアニメーション制作のイノベーションを推進してまいります。



GRAPHINICA

<グラフィニカについて>

グラフィニカは、作画、CG、色彩設計、美術、デザイン、撮影、編集といったアニメーション制作のほぼ全てのプロセスを社内でカバーすることが出来る総合制作スタジオです。『楽園追放-Expelled from Paradise-』（劇場オリジナルアニメーション）、『HELLO WORLD』（劇場オリジナルアニメーション）をはじめとするアニメーションの元請制作受注のほか、アニメーションで培った表現や技法を応用してゲーム、CM、実写PV、遊技機、Live2Dなどの幅広いジャンルで様々な映像作品を制作しています。さらに、ゲームエンジン開発に代表されるようなユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社様や Epic Games 社様のご協力を得て、テクノロジーのアップデートを行っております。



UNREAL ENGINE

本件に関するお問い合わせ

株式会社グラフィニカ <http://www.graphinica.com>

TEL 03-5937-6411 FAX 03-5937-6412 E-mail info@graphinica.com