

リグ・アニメーションプラットフォーム「eST3」の無償提供について

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ（本社：東京都港区、代表取締役社長：塩田周三、以下弊社）は、Autodesk, Inc.（本社：アメリカ カリフォルニア州、社長兼 CEO：アンドリュー・アナグノスト）の 3DCG 映像制作ソフト Maya 上で機能するリグ・アニメーションプラットフォーム「eST3」の無償での提供が決定したことを発表いたします。

本ツール「eST3」は、リグとアニメーション制作における開発ツールです。ユニットという独自の単位で定義されたノードグループを利用することで様々なリギングを効率的に行う機能を保有しています。また、アニメーション工程を効率的に推進するために必要な各種機能、加えてデータ、スクリプト、モーションデータなどの各アセットを統合的に管理するライブラリなどパイプライン導入を支援する機能が実装されており大規模な制作ワークフローにも対応することが可能なツールです。

弊社が長年の経験から培ってきたリグ・アニメーション技術を、「eST3」という形でより多くの Maya ユーザー様にご利用いただくことで本プラットフォームが CG クリエイター・コミュニティにおける標準ツールとなることを願っております。
「eST3」および無償提供の詳細については、順次発表いたします。

なお、本開発は、経済産業省の補助金制度 J-LOD（4）「コンテンツ業界の DX に資するシステムの開発・実証を行う事業の支援」の採択事業としてご支援いただきました。以下は本事業の概要について抜粋したものです。（<https://www.vipo.or.jp/news/31476/>より）

「本事業は、アフター／ウィズコロナ時代におけるコンテンツ業界の DX 支援を行う事業であり、コンテンツの主に製作・流通工程の効率化に資するシステム開発・実証を促進し、サプライチェーン全体の見地からコンテンツ製作の生産性向上および流通促進を実現し、コンテンツ業界に広く普及させることで、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築し、ひいてはクリエイターをはじめとしたコンテンツ製作者の事業環境の健全化を促進することを目的としています。」