

The logo for Chaos, featuring the word "chaos" in white lowercase letters on a red square background.

Create your world.

Chaosは世界の3Dビジュアライゼーションをリードし、 ビジュアライゼーションテクノロジーの民主化を加速させます

M&Aに続き、経営陣の強化、Innovation Lab及び統合ビジュアライゼーションワークフローのファーストステップを発表ドイツ、カールスルーエ、2022年11月2日 – [Chaos](#)は、包括的なビジュアライゼーションエコシステムの構築に向けた発表を行った。これまで1年をかけて、より使いやすい3D、拡張現実(AR)、および仮想現実(VR)テクノロジーへの需要の高まりに対応するため、同社はリアルタイムレンダリングと仮想現実テクノロジーを提供する大手プロバイダー[Enscape](#)と合併した。同社はまた、商業向けの代表的な3D家具製品ビジュアライゼーションプラットフォームの[Cylindo](#)、および建築ビジュアライゼーションのオープンオンラインコミュニティである[CGarchitect](#)も買収した。新たに合併を遂げた同社は今後可視化におけるグローバルリーダーとなり、テクノロジー、ツール、そしてコミュニティを、建築家、デザイナー、そして3Dのアーティストとメーカーなどを含むデザイン界全体の関係者に提供する。

Chaosはまた、その成長を支えるために採用された新しい経営陣についても発表した。以前Siemens Digital Industries Softwareに勤務していたMichael Tritschlerが、Chaosの最高財務責任者に任命され、Googleに以前勤務していたTobias Espigが、最高マーケティング責任者として同社に入社した。

「当社は、デザインプロセスに関わるすべての人がビジュアライゼーションソフトウェアとワークフローへアクセスできるようにするために尽力しており、今の勢いに誇りを持っている」とChaosのCEO、Christian Lang氏は述べている。「当社は、補完的なテクノロジーと専門知識を統合することにより、デザインプロセスで利害関係者を団結させ、障壁を取り除き、迅速、簡単、かつ協力してアイデアを実現することを可能にするために必要なツールを提供することができる。そうすることで、当社は世界最大の3Dビジュアライゼーション企業を構築し、この業界の未来を定義することに貢献できる。」

早期の製品統合により、デザインワークフローを強化し、障壁を取り除く

建築デザインの可視化において課題となるボトルネックを取り除き、統合されたビジュアライゼーションワークフローを通して強力なコラボレーションを可能にするために、同社はV-Ray 6 for SketchupおよびV-Ray 6 for Rhinoの発売により製品統合の最初の段階を実現した。V-RayがEnscapeと互換性を持つようになったことにより、建築家やデザイナーは、3Dアーティストが即座にデザイン構想を提供することができる。これにより、可視化をひとつ上のレベルにまで引き上げられることができる。

同社は、この互換性が他のモデリングソフトウェアでも利用可能にするために取り組んでおり、V-Ray for Revitも近日中に対応する予定です。これは、利害関係者のためにデザインワークフローを改良し続け、デザイナーやアーティストがクラウドを容易に活用し、例えばV-RayをEnscapeに戻すなど、自由に各ツール間でデータを交換できるようにする。コラボレーションの改善は、多くのメリットをもたらす。例えば、アーティストがマテリアルやカスタムモデリングに関してデザイナーの支援ができるようになる。また、デザイナーに対して商業的およびブランドのコンテンツからなる広大なライブラリにアクセスを提供できる。

「長年にわたり、設計とビジュアライゼーションはそれぞれ独立した状態で機能してきた。デザイナーはEnscapeで作業し、テクニカルアーティストはV-Rayで作業し、これらを連携することは大変難しいことだった」とVoxl. Visionの所有者兼クリエイティブデザイナーのTed Vitale氏は語る。「EnscapeとV-Rayを接続することで、当社はついに完全な視覚的パイプラインを実現させることができた。これにより、貴重なデザイン情報を失うことなく、反復的なデザインプロセスから完全に編集可能なマーケティングの可視化へと移行することができる。これは、私にとって約10年前に建築の可視化を開始して以来起きた進展の中で、最もエキサイティングなことの1つである。」

[V-RayとEnscape](#)の統合に加えて、同社は既存の製品ポートフォリオを拡大した。これには本日発売されたセルフサービス製品可視化ツールのCylindo Studioなどがあり、ユーザーは仮想フォトスタジオで4Kの高品質なライフスタイル画像を作成することができる。Cylindo Studioは使いやすく、従来の3D知識は不要であるため、クリエイティブチームは3D画像をスケールに応じて効率的に生成することができる。その他の製品の発売とアップデートには、Mac用Enscape、Enscape 3.3およびWindows用Enscape 3.4、V-Ray 6 for 3dsMax、V-Ray 6 for Maya、V-Ray 6 for Cinema4D、および3ds MaxとCinema 4D用Corona 9、Cylindoプラットフォームへのアップデートが含まれる。

Chaos Innovation Labの立ち上げが、民主化の長期的ビジョンに貢献

また1年にわたりChaosはInnovation Labを立ち上げてきた。これは世界中のChaosの従業員が、人工知能(AI)や神経ネットワークなど、レンダリングと関連のテクノロジーにおけるアイデアとリサーチを共有することを奨励するための専用のイニシアチブで、テクノロジーの進化を支援するものだ。

Chaosの共同創設者Vladimir Koylazov氏とメンターのチームが率いるInnovation Labは、グラフィックテクノロジーにおける学術機関やその他のリサーチハブおよび開発ハブとパートナーになり、新しいコンセプトをテストして、Chaosの製品の長期的ビジョンおよび業界の未来に貢献する。

また、同社は毎年ハッカソンを開催してソフトウェア開発者を集め、レンダリングテクノロジーにおける新しいアイデアを発見してテストしている。今年プラハで開催されたChaos Rendathonのイベントでは、世界中のさまざまなオフィスの従業員が参加した。

Koylazov氏は次のように述べている。「当社の製品とソリューションが成功したのは、ユーザーに革新的で効率的な方法を提供したからである。テクノロジーの開発速度にはめざましいものがあり、当社の目標は、建築家、デザイナー、アーティストがさらに効率的かつ創造的に仕事ができるよう、適切なツール、テクノロジー、専門知識を提供し続けることである。」

Chaosについて

Chaosは、建築、エンジニアリング、建設、製品設計、製造、メディアおよびエンターテインメントのために3Dビジュアライゼーションテクノロジーを開発し、デザインスペクトル全体の参加者に対して直感的でパワフルなワークフローを提供している。

2022年にChaosはEnscapeと合併しCylindoを買収した。同社の製品ポートフォリオには、アカデミー賞とエンジニアリング・エミー賞を受賞した物理的ベースレンダラーのV-Ray、高品質のリアルタイムレンダリングと仮想現実プラグインのEnscape、高性能な写實的レンダリングエンジンのCorona、および商業用3D家具製品の可視化プラットフォームであるCylindoなどがある。

Chaosは現在、700人以上の従業員を擁する世界最大の3Dビジュアライゼーションチームとなっている。ドイツのカルスルーエ、米国のニューヨーク、ロサンゼルス、ボストン、ブルガリアのソフィア、デンマークのコペンハーゲン、北マケドニアのビトラ、スコピエにオフィスを置いている。

詳細については、chaos.com、enscape3d.com、cylindo.comをご覧ください。