

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

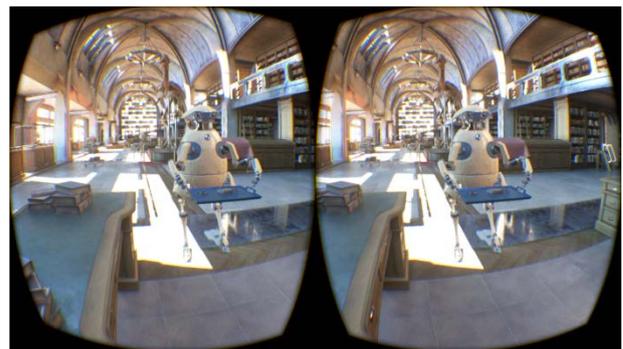
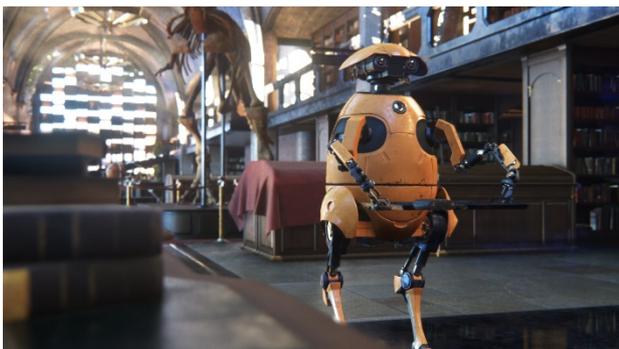
**シリコンスタジオ、VR 技術への取り組みを加速
住宅、建築、自動車、ゲーム、映像など多方面に展開
～2016 年開催の各種イベントにて技術デモを公開～**

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、2016 年におけるバーチャルリアリティ（以下「VR」）技術への取り組みについて発表致します。

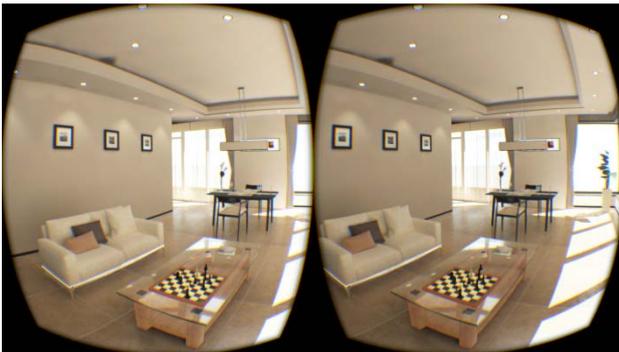
2016 年は各メーカーより様々な VR デバイスの発売が予定されており、ゲームはもちろんのこと、映画やアミューズメント施設での利用、さらに建築や自動車など非エンターテインメント分野での活用なども期待されております。VR の市場規模は 2020 年までに 300 億ドルに達するとの予想（出典：Digi-Capital）もされています。

こうした背景を踏まえて当社では、盛り上がり期待される VR 市場をさらに活性化するため、当社が保有する世界トップレベルのリアルタイム CG 技術を VR 分野に応用し、同市場のコンテンツ制作企業に向けて新しいソリューションを展開してまいります。対象となる業界は幅広く、当社が基盤を置いているゲーム・映像に加え、建築や自動車、製造など非エンターテインメント業界にも積極的に展開致します。

■ 開発中の VR 技術デモのスクリーンショット



2016 年 3 月に開催された世界最大のゲーム開発者会議 GDC2016 に、当社のリアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』の技術デモ“Museum”の VR 版を展示致しました。実写に迫る本 VR デモのクオリティに、国内・海外のお客様から大変好評を頂きました。



3DCG を用いたインタラクティブコンテンツや AR の制作に強みのある株式会社キャドセンター（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：清水 宏一 URL：<http://www.cadcenter.co.jp/>）と連携し、建築・住宅業界向けの VR 技術デモの開発にも取り組んでおります。こちらもイベントで展示予定です。

■ VR 技術デモの公開について

当社が開発に取り組んでいる VR の技術デモは、2016 年に開催される各種イベントにて公開致します。

出展予定のイベント

会期	イベント名称
6月22日～6月24日	第24回 3D&バーチャルリアリティ展
6月29日～7月1日	第2回 先端コンテンツ技術展
7月5日、15日	GTMF2016 (Game Tools & Middleware Forum)
8月24日～26日	CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference)
9月15日、16日	東京ゲームショウ 2016

■ 『Mizuchi』について

Mizuchi は、物理ベースレンダリングの考え方をサポートするレンダリングエンジンです。特に、光の反射を正確に扱うことで可能となる圧倒的な質感表現に強みがあります。リアルタイムグラフィックスでありながら、金属、木材、ガラスなど多様な材質を実物さながらの質感で表現することができます。柔軟な設計になっており、ゲームはもちろん、映像や非エンターテインメント分野向けコンテンツ制作においても利用できます。

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

■ 本リリースに関するお問い合わせ先：
シリコンスタジオ株式会社
広報担当
Tel : 03-5488-7070
E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

※ Mizuchi は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※ その他、記載されている名称は各社の商標または登録商標です。