

2025 年 6 月 2 日

【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、CEDEC2025 公募セッションで NPR に関する研究が採択され登壇

リアルタイムレイトレーシングを用いた NPR ペイント風レンダリング

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など、さまざまな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：梶谷 眞一郎、東証グロース：証券コード 3907、以下「当社」）は、2025 年 7 月 22 日（火）から 24 日（木）の 3 日間にわたって開催される「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2025（以下「CEDEC2025」）」において、リアルタイムレイトレーシングを用いた NPR に関する研究が公募セッションで採択されたことをお知らせします。



CEDEC は、コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模のカンファレンスです。毎年 3 日間にわたってパシフィコ横浜（神奈川県横浜市）およびオンラインで開催され、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の 7 分野で約 200 ものセッションが行われます。

当社からは、選考によって選ばれる公募セッションにおいて、リアルタイムレイトレーシングを用いた NPR（Non-Photorealistic Rendering、非写実的レンダリング）に関する研究発表が採択されました。研究開発室に所属の山廣 美奈子が 60 分間のレギュラーセッションにて講演いたします。

採択された公募セッションの詳細は以下の通りです。

セッションタイトル：

リアルタイムレイトレーシングを用いた NPR ペイント風レンダリング

セッション内容：

本講演では GPU の並列計算能力を利用して、リアルタイムにペイント風レンダリングを実現するために試行錯誤した内容をご紹介します。

レイトレーシングというと物理学の法則にのっとったやり方で実装するイメージがありますが、本講演では出したい画を実現するために、GPU のレイトレーシングを光線追跡の道具として利用します。

様々なゲームエンジンや DCC ツールに採用されている物理ベースレンダリングは、オブジェクトは分けることができるという西洋的思考法をもとに部品を組み合わせていく手法だと感じています。対して日本やアジア圏には、全体から細部を詰めてゆくという、異なる思考法があるとされています。ここでは、そのような東洋的思考法に基づいたレンダリング手法を紹介します。

講演者：

テクノロジー事業本部 研究開発室 山廣 美奈子

2015 年、シリコンスタジオ株式会社に入社。リアルタイムレンダリング技術開発、レンダリングエンジンの実装や物理ベースレンダリングの社内講師に従事。現在は NPR の研究開発に取り組む。

セッション日時：

7 月 22 日（火）11:10 ～ 12:10

セッション Web ページ：

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s6792ff0814ddd/>

■ CEDEC2025 開催概要

名 称：コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2025（CEDEC2025）

会 期：2025 年 7 月 22 日（火）～ 7 月 24 日（木）

参加方法：現地受講またはオンライン（要チケット購入）

会 場：パシフィコ横浜 ノース（神奈川県横浜市西区みなとみらい）またはオンライン

主 催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

後 援：経済産業省、横浜市

公式サイト：<https://cedec.cesa.or.jp/2025/>

※CEDEC2025 のセッション受講は有料です。詳細は公式サイトをご参照ください。

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、ゲームや映像制作スタジオ向けに加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業と、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 2 つの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、および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開できることが強みです。ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。また、Unreal Engine や Unity などのゲームエンジンを活用した非エンターテインメント領域における案件に対し、コンサルティングから企画、設計、開発、運用まで、ワンストップで対応できるスキルと体制を有しています。

<https://www.siliconstudio.co.jp/>

Ideas × Art × Technology®

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

コンピューターグラフィックス（CG）は、無限の可能性を秘めています。

映像・エンターテインメント分野では表現の幅を拡げ、土木建築・自動車といった産業分野では、可視化やHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）などに活用されています。AI・ディープラーニングの分野においても、学習データとしての活用が進み、その成果が評価され始めています。また、5Gのような高速大容量で低遅延を実現するネットワーク環境やクラウドの活用は、ユーザーエクスペリエンス（UX）にさらなる変革をもたらすでしょう。

私たちシリコンスタジオは、自社開発による数々のミドルウェアを有し、CGの黎明期から今日に至るまでCG関連事業に取り組み、技術力、表現力、発想力の研鑽を積み重ねてきました。それら3つの力を高い次元で融合させ、CGが持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

Ideas × Art × Technology

私たちはCG業界をリードするソリューションプロバイダーとして、お客さまの課題解決はもちろん、付加価値のあるアウトプットの提供をお約束いたします。

■ 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

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。