

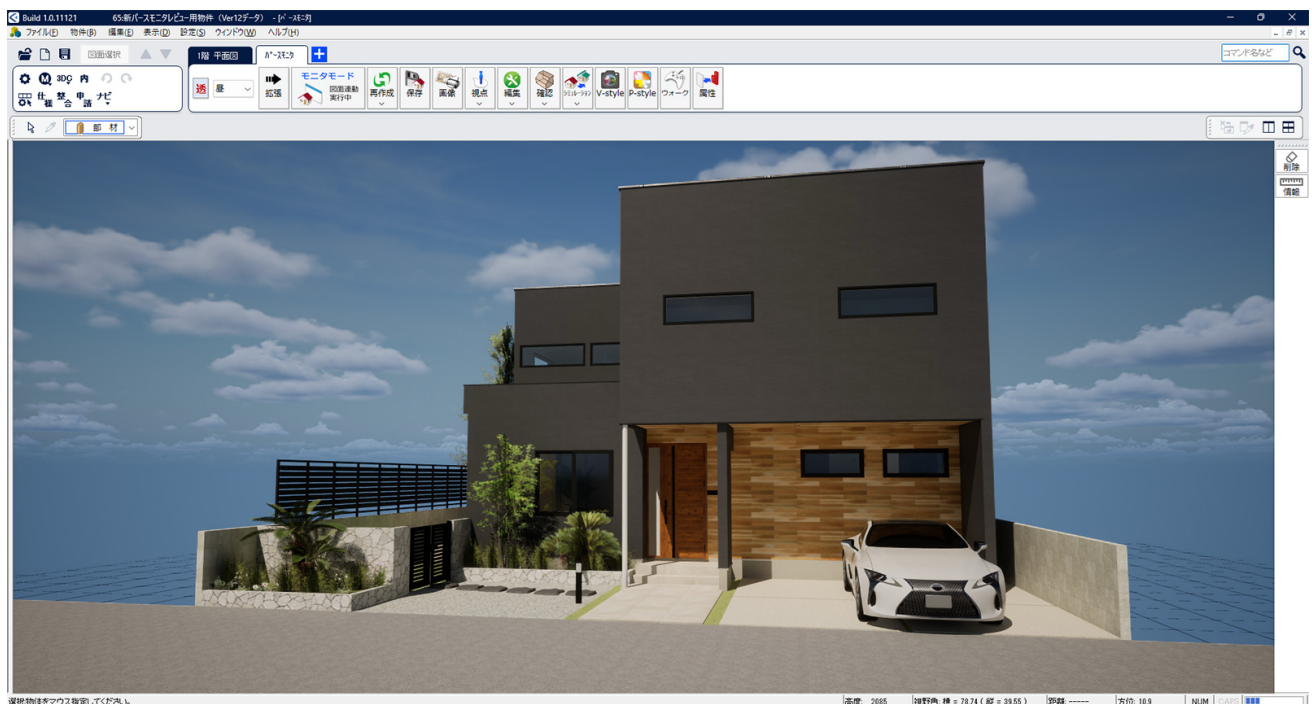
2026 年 10 月 20 日

【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、福井コンピュータアーキテクトの「ARCHITREND KAI」開発を支援 Unreal Engine を活用したリアルタイム 3DCG で、設計中に高画質パースを出力

リアルタイム 3D 技術を核に、エンターテインメントから産業領域まで、可視化、シミュレーション、CG 表現、人材支援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、東証スタンダード：証券コード 3907、以下「当社」）は、福井コンピュータアーキテクト株式会社（本社：福井県坂井市、代表取締役 COO：坪田 信、以下「福井コンピュータアーキテクト」）が開発した 3D 建築設計システム「ARCHITREND KAI（アーキトレンド・カイ）」のパース描画エンジンに、ゲームエンジン※1「Unreal Engine（アンリアルエンジン）」を組み込むための技術支援を行ったことをお知らせします。



「ARCHITREND KAI」は、福井コンピュータアーキテクトの 3D 建築 CAD システム「ARCHITREND ZERO」を基盤に、住宅設計の業務フローそのものを見直して開発された新システムです。従来、提案資料の作成は設計が終わってから始まる別の作業でしたが、「ARCHITREND KAI」ではこれを設計プロセスの中に統合しています。

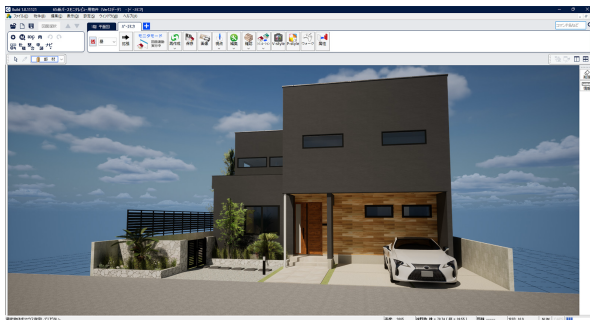
その実現にあたり、パース描画エンジンの大幅な刷新が求められていました。昨今の住宅業界では、設計の段階からフォトリアルなパース（完成予想図）を用いて提案することが、住宅販売において重要な要素となっています。福井コンピュータアーキテクトでも製品の拡充等でそのニーズに対応していましたが、3D 建築 CAD システムの大幅な刷新に合わせて描画エンジンも刷新することになり、複数の製品を比較・評価した結果、Unreal Engine の採用を決定しました。しかし、Unreal Engine の描画エンジンのみを製品に組み込むことができる企業は限られていることから、以前から協業について議論していた当社に相談をいただき、技術支援を行うことになりました。

当社の福井コンピュータアーキテクトに対する主な支援内容は以下のとおりです。

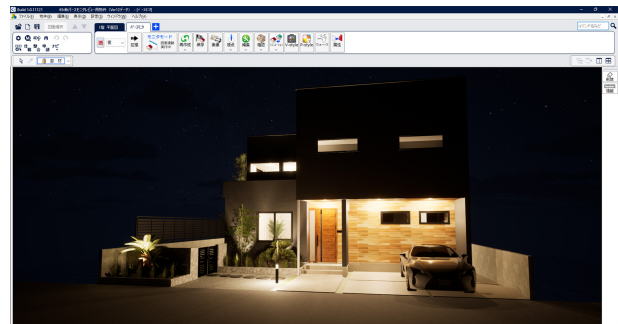
- 「ARCHITREND KAI」への Unreal Engine の組み込みに関する技術支援
- 設計プロセスと連動して高画質なパースを生成する機能の開発
- 外観・内観の複数案や、照明・環境光の違いを瞬時に切り替えて比較できる表示機能の開発

これにより、設計からレンダリングの待ち時間なくフォトリアルなパースを出力できるようになったことで、従来は外部に発注していたパース制作が不要となり、住宅設計にかかる総コストの削減と着工までにかかる打合せ回数や期間の短縮が期待されます。また、ゲームにとどまらず幅広い業界で活用が広がっている Unreal Engine を採用することで、描画品質を大幅に向上させるとともに、従来の描画エンジンにかかっていたランニングコストの圧縮も実現しています。

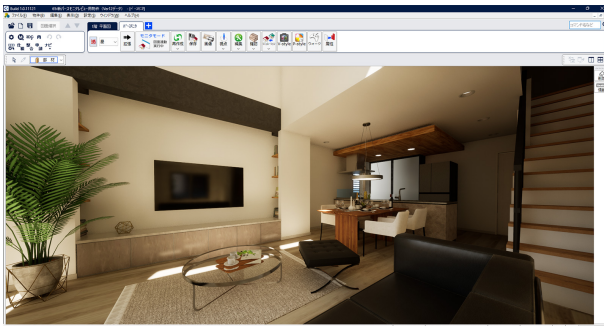
当社は、リアルタイム 3DCG 技術およびゲームエンジン活用ノウハウを通じて、福井コンピュータアーキテクトの製品開発を支援してまいりました。今後も、Unreal Engine のバージョンアップへの対応や、他製品・サービスへの展開を含め、建築分野におけるリアルタイム 3D 技術の活用拡大に取り組んでまいります。



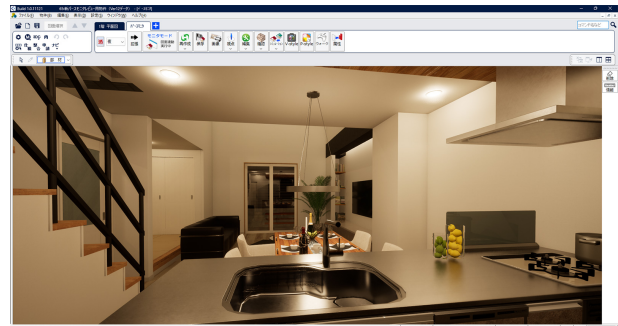
外観（昼）



外観（夜）



内観（昼）



内観（夜）

なお、このたびの技術支援について、福井コンピュータアーキテクトの五十嵐様より以下のコメントをいただいております。

このたびの「ARCHITREND KAI」の開発では、設計しながら高品質なビジュアルをリアルタイムに確認できる環境を目指し、描画エンジンの刷新に取り組みました。

Unreal Engine の採用にあたっては、建築 CAD 特有のデータ構造への対応や描画性能の最適化など、私たちだけでは解決が難しい課題も多くありましたが、シリコンスタジオ様の豊富な知見と技術支援により、実現に至ることができました。

近年は画像生成 AI による CG 制作も急速に進化していますが、設計データに忠実な表現を、設計変更に合わせてすぐに確認できることは、建築設計において欠かせない価値だと考えています。AI を活用する方にとっても、そうでない方にとっても、今回の取り組みは大きな意味があると感じています。

今回の協業に感謝するとともに、この技術をお客様の設計業務の効率化や提案力の向上につなげ、今後もより良い製品づくりに取り組んでまいります。

福井コンピュータアーキテクト株式会社

開発部 部長 五十嵐 賢吾

※1 ゲームエンジン：コンピューターグラフィックスによるコンテンツ開発に必要なライブラリやツールなどの機能がまとまった3D アプリケーション統合開発環境

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、「創る人と愉しむ人に感動を」をミッションに掲げ、3DCG 技術を核に、ゲーム・エンターテインメントから製造、建設、自動車、宇宙、社会インフラまで、幅広い業界の構想や課題の実現を支援する企業です。「ソリューション&プロダクト事業」「CG 映像制作事業」「人材事業」を展開し、技術・制作・人材という3つの専門性が連携して、まだ形になっていないアイデアや課題を捉え、具体的な価値へとつなげていくことが強みです。

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

■ 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

※ Unreal®は、アメリカ合衆国およびその他の地域における Epic Games, Inc.の商標または登録商標です。

※ その他の記載されている名称は各社の商標または登録商標です。