2016 年 4 月 5 日

各位

シリコンスタジオ株式会社
コード：3907、東証マザーズ
http://www.siliconstudio.co.jp/
Tel:03-5423-6876

バーチャルリアリティ技術およびコンテツン開発強化
― 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

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、以下「当社」）は、2016 年におけるバーチャルリアリティ（以下「VR」）技術およびコンテンツ開発への取り組みについて強化することを発表致します。

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。

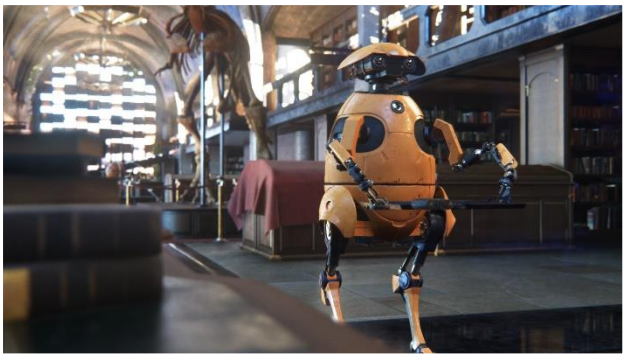
こうした背景を踏まえて当社では、盛り上がりが期待される VR 市場をさらに活性化するため、当社が保有する世界トップレベルのリアルタイム CG 技術を VR 分野に応用し、同市場のコンテンツ制作企業に向けて新しいソリューションを展開してまいります。

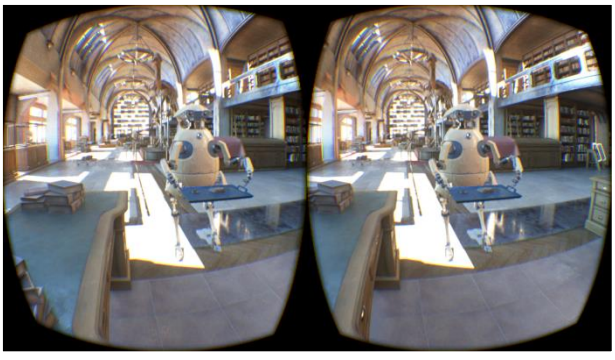
対象となる業界は当社が基盤を置いているゲーム・映像に加え、建築や自動車、製造、教育、医療など幅広く、非エンターテインメント業界にも積極的に展開し新たな市場へ開拓を進めて参ります。

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。

なお、本件による当期（平成 28 年 11 月期）連結業績に与える影響は軽微でありますが、今後本件が、当社の業績等に重大な影響を与えることが判明した場合には、速やかにお知らせいたします。

■ 開発中の VR 技術デモのスクリーンショット





※VR 技術デモは、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』を使用して制作しております。

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。

■ **『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**

（1）名称	シリコンスタジオ株式会社
（2）代表者	代表取締役社長　寺田　健彦
（3）設立年月日	1999 年 11 月
（4）資本金	121 百万円（2015 年 11 月末現在）
（5）事業内容	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。

※ 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。