

2021年3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、「CGWORLD デザインビズカンファレンス」に協賛

建築家 豊田氏 (noiz) と CGWORLD 編集長 沼倉氏によるトークセッションを提供

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、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、3月5日（金）にオンラインで開催される「CGWORLD デザインビズカンファレンス」（以下、「本カンファレンス」）に協賛し、建築家 豊田 啓介 氏（noiz パートナー、以下「豊田氏」）と CGWORLD 編集長 沼倉 有人 氏（株式会社ボーンデジタル、以下「沼倉氏」）によるトークセッション「次世代型プラットフォームとしてのコモングラウンド実装において、ゲームエンジンが持つ可能性について」（以下「本セッション」）を提供することをお知らせします。



3DCG は、従来のゲームや映像などのエンターテインメント領域のみならず、5G 通信、AR、VR、MR など IT の進化とともにさまざまな分野で活用が広がり、あらたなビジネスチャンスを生み出しています。本カンファレンスは、業界をリードする企業での新たな取り組みや技術、考えなどを紹介し、デザインビズの今を学び、これからを考えるカンファレンスイベントです。事前登録により参加無料のオンライン配信で開催されます。

当社が協賛・提供する本セッションでは、2025 年の大阪万博を見据え、異業種でコモングラウンドを実装・実証する世界初の実験場「コモングラウンド・リビングラボ」をディレクションする建築家の豊田氏をプレゼンターにお招きし、CGWORLD 編集長 沼倉氏が聞き手となり、コモングラウンドとはなにか、コモングラウンド実装に向け、デジタルコンテンツ制作者の役割とはなにかをお話いただきます。

当社は、豊田氏がディレクターを務める大阪コモングラウンド・リビングラボにゴールドメンバーとして参画しています。コモングラウンド構築の中核にあるのはゲームエンジンです。分野横断型で即応性のあるプラットフォームの実現には、ゲームエンジンに関する技術や知見が求められています。当社は Unreal Engine や Unity といった産業分野での活用が進むゲームエンジンでの開発のみならず、自社開発のゲームエンジンも有し、さまざまなプラットフォームでの最適化を図ってまいりました。コモングラウンド・リビングラボのデモンストレーション用アセット制作においては、点群データからの Unreal Engine 4 用データ変換および質感設定を担当しています。

なお、本カンファレンスの参加登録にはクリエイターID へのログインが必要です。クリエイターID をお持ちでない方は事前に取得の上で参加登録をお願いします。詳しい開催概要、参加登録方法、クリエイターID の取得方法については、公式サイト (<https://cgworld.jp/special/cgwwiz2021/spring/>) をご確認ください。

## ■ カンファレンス開催概要

【名称】CGWORLD デザインビズカンファレンス

【日時】2021年3月5日（金） 10:00 ～ 17:30

【会場】オンライン配信

【主催】株式会社ボーンデジタル

※ 最新の情報は公式サイト（<https://cgworld.jp/special/cgwwiz2021/spring/>）をご確認ください

## ■ セッション開催概要

【名称】次世代型プラットフォームとしてのコモングラウンド実装において、ゲームエンジンが持つ可能性について

【日時】2021年3月5日（金） 16:30 ～ 17:30

【内容】物質と情報が重なる共有領域としてのコモングラウンド。建築や都市の3Dデータを土台として、空間に存在する様々なものをデジタル情報として扱うことで、フィジカル空間とデジタル空間をリアルタイムにシームレスになど、人とロボットが共に暮らす未来都市の基盤となる。本講演では、2025年の大阪万博を見据え、異業種でコモングラウンドを実装・実証する世界初の実験場「コモングラウンド・リビングラボ」をディレクションする建築家 豊田啓介 氏（noiz）をプレゼンターにお招きし、コモングラウンドとはなにか、コモングラウンド実装に向け、デジタルコンテンツ制作者の役割とはなにかお話をいただく。

### 【講演者】



noiz

建築家 noiz パートナー、gluon パートナー、東京大学生産技術研究所客員教授

豊田 啓介 氏

1972年、千葉県出身。1996～2000年、安藤忠雄建築研究所。2002～2006年、SHoP Architects（ニューヨーク）を経て、2007年より東京と台北をベースにnoizを蔡佳萱と設立、2016年に酒井康介が加わり共同主宰。2020年、ワルシャワ（ヨーロッパ）事務所設立。2017年、「建築・都市×テック×ビジネス」がテーマの域横断型プラットフォーム gluonを金田充弘と共同で設立。2025年大阪・関西国際博覧会 誘致会場計画アドバイザー（2017年～2018年）。東京大学生産技術研究所客員教授（2020年～）。建築情報学会副会長（2020年～）。大阪コモングラウンド・リビングラボ ディレクター（2020年）。

## ■ 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、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材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。

<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。