

没入型技術の利活用促進に向けたマルチステークホルダー連携会合 第2回 資料

ソニー株式会社 空間コンテンツ制作支援の取組み紹介

ソニー株式会社

ニューコンテンツクリエイション事業部 XR 事業部門

ソニーグループの長期ビジョン | Creative Entertainment Vision



フィジカルとバーチャルが重なる多層的な
世界をシームレスにつなぎ、
クリエイターと共に、クリエイティブティ
とテクノロジーによる
無限の感動を届ける

Creative Entertainment Vision

Where Sony wants to be in 10 years

1. Transcend dimensions to unleash the creativity of creators around the world
2. Transcend boundaries to connect diverse people and values and foster communities
3. Expand exciting experiences rich in narrative beyond imagination and across the world

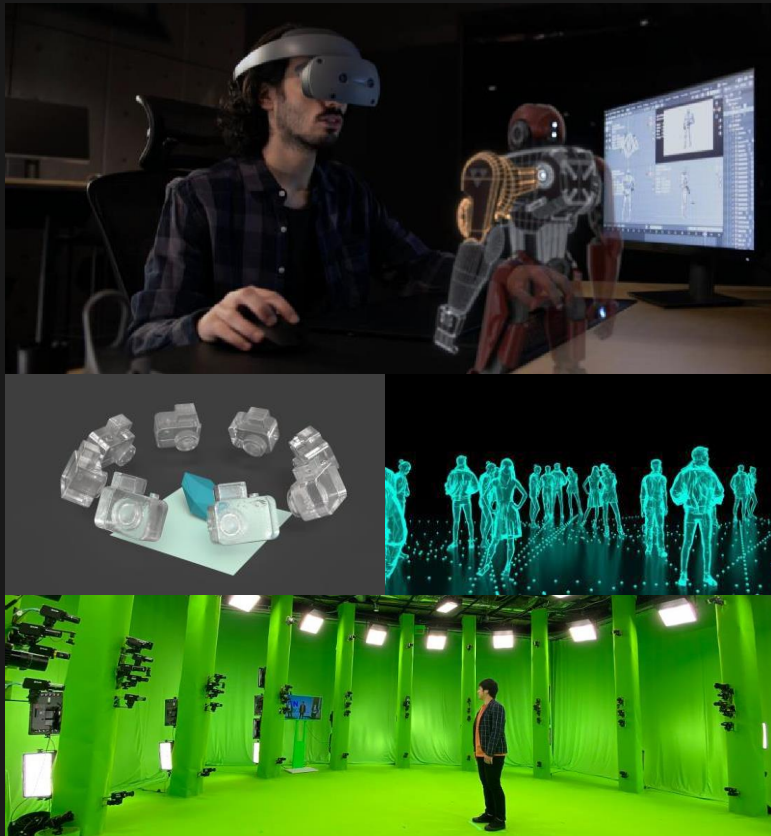
Creative Entertainment Vision

Create Infinite Realities

ソニー株式会社 ニューコンテンツクリエイション事業部

クリエイションテクノロジーで新たな空間エンターテインメントをE2E(入力から出力)で実現する

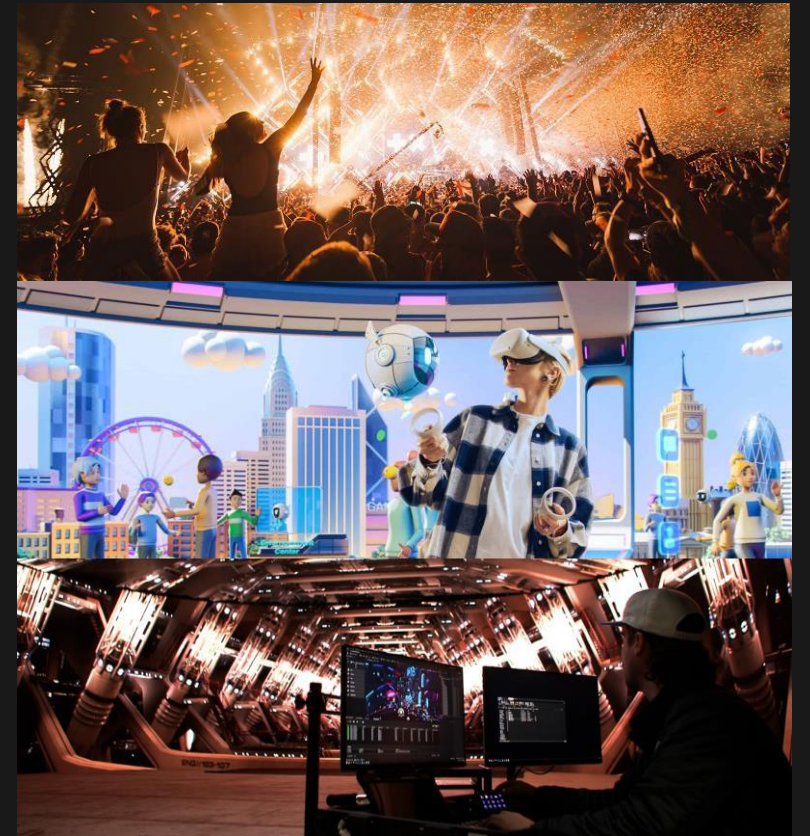
空間キャプチャリング



クリエイティブツール



新たな体験価値の創出

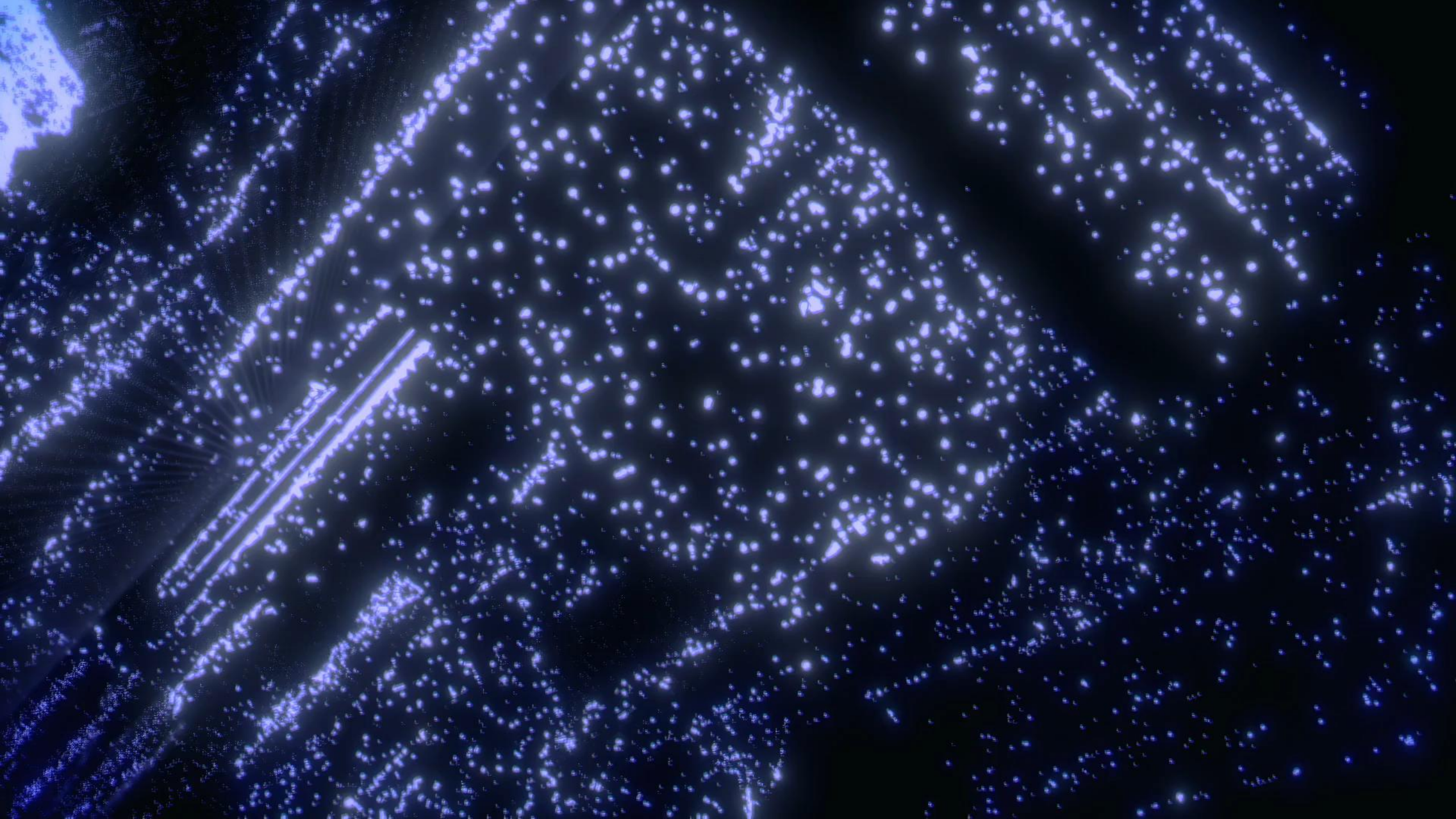


Press Conference at CES 2025 - Jan 6





XYN

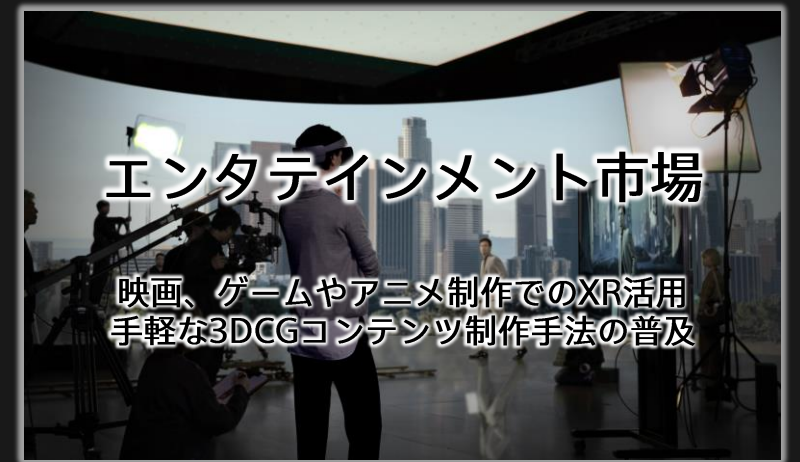


幅広いクリエイター向けに直感的かつ効率的な 3DCG制作環境を実現
ソニーの空間コンテンツ制作支援を行うソリューション群

3DCGやXRの利用シーンの拡大

様々な業種で3DCGの活用やサービスが広がりつつある

高品位で簡単に使える3DCGコンテンツと効率的な制作環境のニーズが高まってきている



メタバースの原則に係る意見

デバイスメーカーの視点で以下の意見となります

■ オープン性・イノベーションの観点

現実には多様なハードウェア・センサー・インターフェースが存在するため、デバイス側の互換性・標準仕様に関する役割が重要であると考えます。

■ プライバシーの観点

デバイスに蓄積されるプライバシーデータに関するハードウェアレベルでのデータ暗号化等の取組が重要であると考えます。

XR Head-Mounted Display

SRH-S1





片眼 4K
OLED マイクロディスプレイ

4 x SLAMセンサー
ビデオ シースルー機能



リング型
コントローラー



ポインティング
コントローラー

商品化 ビジョン

ドラフティング → 2D CAD → 3D CAD



真の立体物の“直接設計”を目指す
3D ダイレクト モデリング

商品化 ビジョン

ドラフティング → 2D CAD → 3D CAD

設計ワークフローに革新を

真の立体物の“直接設計”を目指す
3D ダイレクト モデリング

A close-up, side-profile shot of a woman with dark hair tied back, wearing a VR headset. She is holding a VR controller in her right hand, which is raised towards her face. The background is a soft, out-of-focus indoor setting.

BORDERLESS

バーチャルの世界と現実の垣根をなくす

SEAMLESS

既存の2D制作体験の延長線上の感覚で使える

綿密に設計された重量前後バランス



首や背中への負担を大幅に軽減

スライド機構

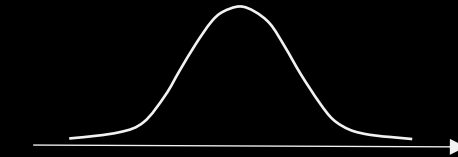
複数の検討ポイント

Head-mounted display lens→

Glasses→

Eye→

Forehead→



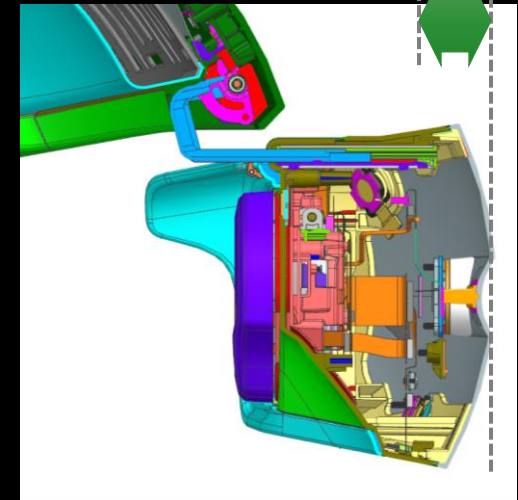
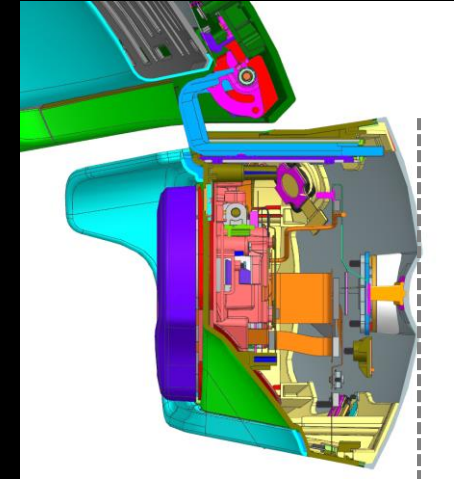
Forehead – Eye distance

Eye – Glasses distance

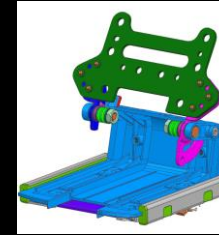
...

...

多様なユーザーに対応する調整幅



フリップアップ機構



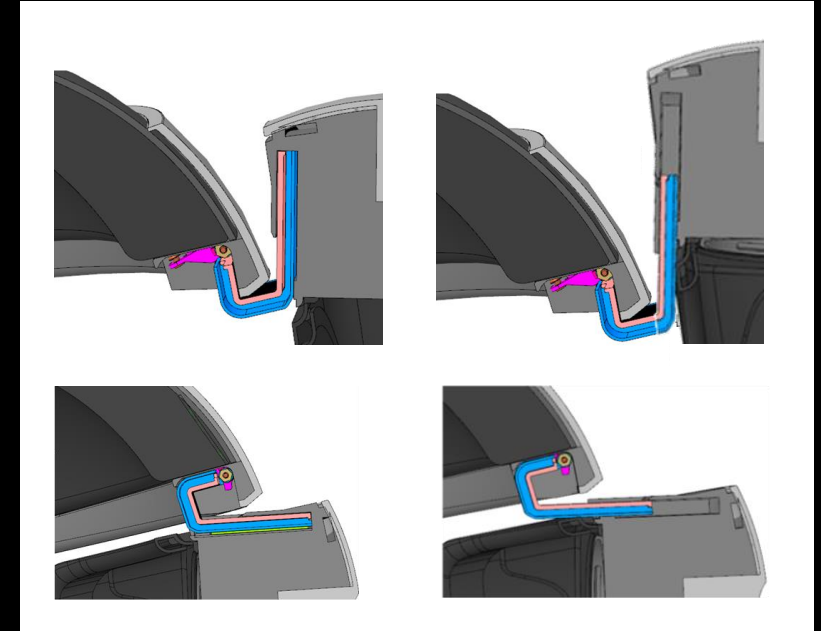
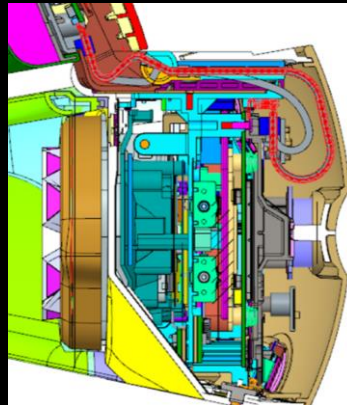
スライダ・ヒンジ部
組み立て

スライダー機構を兼ねる構造の
検討

堅牢性
トルク
...



カムコーダーヒンジ部品を活用した
プロトタイプ



ヒンジ部分が見えない
デザインを実現

事例紹介

次世代の貨物航空機を開発するNatilus社は、
ソニーのXRヘッドマウントディスプレイと Siemens NX™ Immersive Designer を
組み合わせた没入型設計環境を導入し、品質向上と効率化を行った



XYN 空間キャプチャーソリューション

Prototype

Product outline/商品概要

XYN 空間キャプチャーソリューション (Spatial capture solution)

Prototype



- Concept -

ミラーレスカメラで撮影した画像から、現実の物体や空間を
フォトリアルな3DCGアセットに創り出すクラウドサービス

- Key feature -

- ・ フォトリアルなCGを生成する ソニー独自生成アルゴリズム
- ・ 誰でも適切な撮影を可能にする 撮影アシスタントアプリ
- ・ 後段のワークフローでも使いやすく XRデバイスでの簡単再生

- Spec -

- ・ 開発中のプロトタイプのため詳細は非公開

生成ワークフロー

Capture/撮影

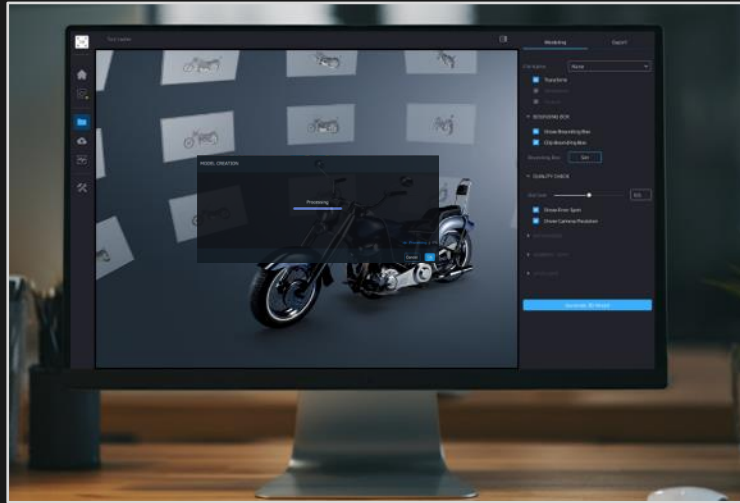


適切な3DCG生成の撮影を支援する
モバイルアシスタントアプリ



+ ソニー α シリーズ

Create/生成

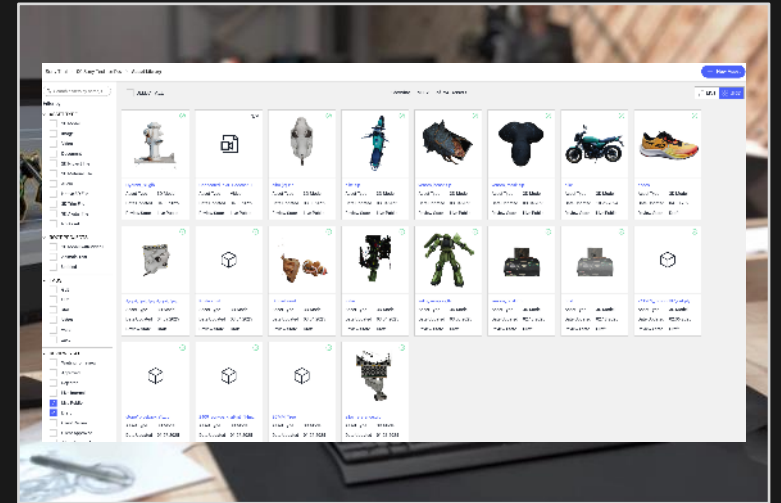


フォトリアルな3DCG生成をする
ソニー独自アルゴリズム



Spatial Scan(SaaS)

Manage/管理



XRプロダクト (Headset/SRD)
ですぐにプレビュー可能



XYN cloud + Playerアプリ

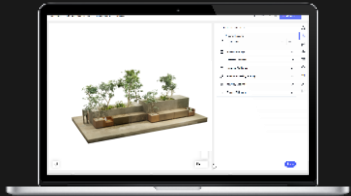


※画面は開発中のものです。最終仕様ではありません。

XYN Spatial capture solution [prototype]



表示・活用デバイス



「ゲームエンジン」などと連携し様々な用途に対応

Virtual Production
(CLEO)での表示活用

制作事例：ソニースクエア



*開発中のβバージョンによるキャプチャであり、最終的な品質ではありません。

制作事例：浅間大社(静岡)



*開発中のβバージョンによるキャプチャであり、最終的な品質ではありません。

その他コンテンツ生成事例(生成した3DCG)

資料だと単なる「写真」に見えますが、実際は6DoF/自由視点可能な3DCGです



渋谷マジックアワー



渋谷夜景



DMPC Studio



SGMO 稲沢



浅間大社



グリフィス展望台



白糸の滝



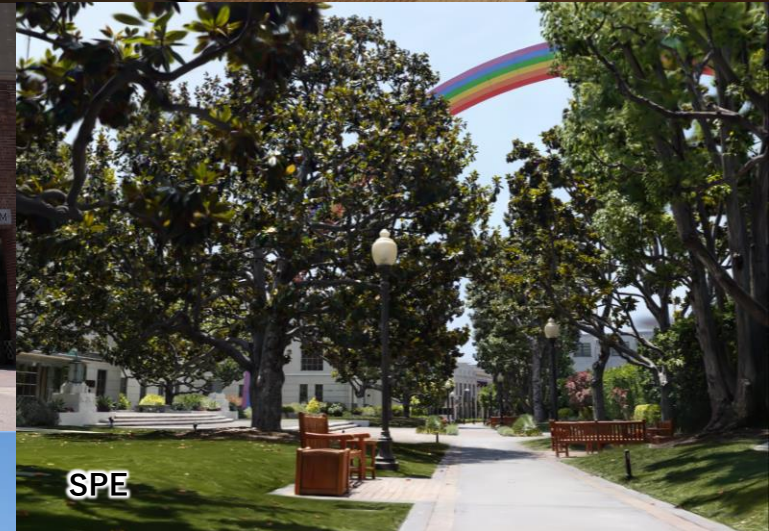
熱田神宮



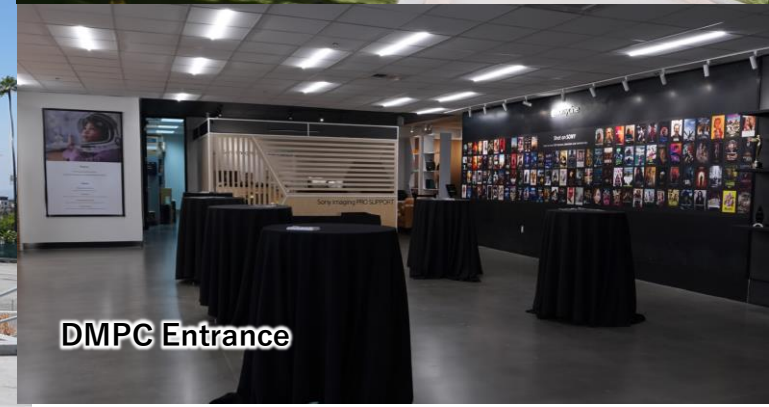
リトルトーキョー



ドジャースタジアム



SPE



DMPC Entrance

利用想定ユースケース

Game & Film Production

Create 3DCG assets from real world objects and space to accelerate CG asset production.

ゲーム・映画で活用する小道具・大道具のCGアセット制作

Virtual Production

Create virtual production background CG asset by scanning real world environment

バーチャルプロダクションの背景アセットのCG制作

Digital Exhibition

Scan real world objects and environment to record and share the real experience.

現実の場所や作品をデジタル上で再現・体験

Industrial Simulation

Scan your products and environment to quickly make lifelike simulation.

インダストリーのシミュレーション

創造の、まだ見ぬ次元へ。



XYN(ジン)は、空間コンテンツ制作の支援を行うソフト・ハードが統合されたソリューション群です。

ソニー独自のテクノロジーで現実空間を正確にとらえ、
幅広い外部ツールと組み合わせることで、柔軟なワークフロー構築を可能にします。