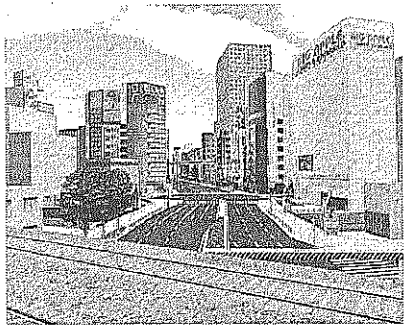


国内都市の街並み3Dデータ



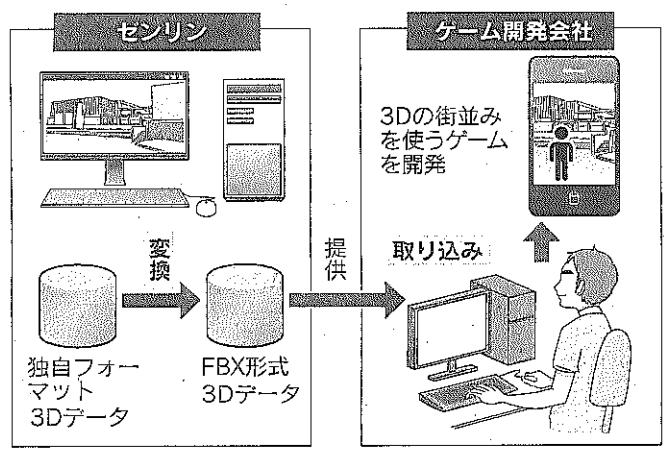
3Dの都市データを汎用性が高いフォーマットを用意して販売する

地図大手のゼンリンは9月から、国内主要都市の街並みを再現した3Dの都市データをゲーム開発会社などに提供を始める。これまでカーナビゲーションを中心に提供してきたが、ゲームやシミュレーションなどの背景に活用できるように、汎用性が高いフォーマットを用意して販売する。まずゲーム開発ソフト向けに東京・秋葉原のデータを無償公開して知名度を高める。

ゼンリン、ゲームに提供 開発会社向け用途拡大

独自形式で蓄積しているデータを、3DやCGフォーマット「FBX形式」に変換して提供す

3Dの街並みデータを活用する



る。東京や、国内の政令指定都市の中心部の情報対象になる。提供規模などで価格は異なるが、1案件当たり数十万円から数百万円になる。

サービスの知名度を高めるため、近日中に米ユニティ・テクノロジーズのゲーム開発ソフト「Unity（ユニティ）」向けに、秋葉原の街を再現したデータを無償で公開する。モバイルゲーム

のポケット・クエリーズ（東京・渋谷）と共同で開発し、秋葉原駅周辺の625四方のデータをまとめた。

ゲーム開発会社はユニティを使ってゲームを開発する際に、アセットデータと呼ばれる街並みのデータを呼び込んで、ゲームの舞台や背景として使うことができる。

ユニティは複数のプラットフォームに対応しているほか、複数の基本ソフト（OS）向けのゲームを一度に開発できるのが特徴だ。全世界で290万人が利用するなどゲーム開発ソフトとして存在感が高まっており、ゼンリンは新サービスの周知に最適と考えた。

ゼンリンはゲーム開発者向け展示会でも、3Dの街並みデータを使ったデモゲームを出展するなど、知名度向上を図る。

（長田真美）

ゼンリンは地図情報や街並み情報をカーナビや各種のIT（情報技術）サービス向けに提供してきた。ただ地図や経路案内に限界もあり、ゲームなど地図以外の用途で新たな需要を発掘する。