

2022年6月17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、日本ものづくりワールド 2022 「3D&バーチャル リアリティ展」に出展

デジタルツインを加速させるゲームエンジン活用の最新事例を紹介

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、東証グロース：証券コード3907、以下「当社」）は、6月22日（水）から24日（金）までの3日間、東京ビッグサイト（東京都江東区）で開催される「第34回 日本ものづくりワールド」において、「3D&バーチャル リアリティ展（IVR）」に出展し、デジタルツインを加速させるゲームエンジン活用ソリューションについて、最新事例を交え展示することをお知らせします。



当社展示ブース（画像は製作中のイメージです）

日本ものづくりワールドは、製造業の「短期開発、生産性向上、品質向上、VA/VE、コストダウン」に寄与することを目的に、RX Japan（旧社名リード エグジビション ジャパン）が主催する見本市です。9つの展示会で構成され、当社が出展する3D&バーチャル リアリティ展（IVR）は、VR、MR、AR製品や、最先端の映像技術、3D技術が出展されます。当社展示ブースのテーマは、「デジタルツインを加速させるゲームエンジン活用」です。

製造、土木・建築、自動車業界において注目のデジタルツインを、CAD、BIM、点群、3D都市などのデータをゲームエンジンに取り込むことで実現させる下記のソリューションについて、最新事例を交えてご紹介いたします。

3D ビジュアライゼーション



デザインレビュー

CAD データからのデータ変換やさまざまなニーズへの柔軟なシステム開発対応など、自動車業界におけるゲームエンジンを活用したデザインレビューワークフロー構築の課題を解決します。



浸水ハザードマップ

国土交通省の都市モデルデータベース Plateau やその他の GIS 情報を用いて、浸水情報を 3D 表示。視認性に優れ、災害を生活者視点で身近に感じるハザードマップを実験的に構築しました。



建設工事進捗管理

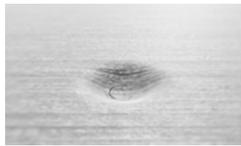
設計情報（CAD/BIM データ）と実体情報（点群データなど）をゲームエンジンに取り込み、重畳表示による工事の進捗管理や多人数・多拠点での設計レビュー環境を構築します。

機械学習（AI）における学習・検証



自動運転（道路アセット）

高いクオリティで統一されたさまざまなバリエーションのアセットを保有しており、ゲームエンジンを活用した各種シミュレーション環境の開発にかかる納期短縮を実現します。



不良品検知（教師データ）

製造過程で発生しうる線傷、打痕、割れ（クラック）などの不良 CG 画像を生成します。機械学習による外観検査などで必要な教師データとしてご活用いただくことが可能です。



人物・顔検出（教師データ）

DMS（ドライビングモニターシステム）における機械学習・検証用画像や、顔認証、人物解析などを目的とした教師データ画像にご利用いただける、人物の顔・表情の CG を生成します。

なお、本展への入場には招待券と名刺 2 枚が必要です。また、バーチャルブースへアクセスするには、公式サイトでの来場登録による入場用 URL の取得が必要となります。詳しい方法については、公式サイト (<https://www.japan-mfg.jp/>) をご確認ください。

展示会開催概要

- 【名称】 第 34 回 日本 ものづくりワールド 内 第 31 回 3D&バーチャル リアリティ展 (IVR)
<https://www.japan-mfg.jp/ja-jp/about/ivr.html>
- 【会期】 2022 年 6 月 22 日（水）～ 24 日（金） 10:00 ～ 18:00（最終日のみ 17:00）
- 【会場】 東京ビッグサイト（東京都江東区有明 3-11-1）
- 【主催】 RX Japan 株式会社

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、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・支援事業と、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 2 つの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。また、Unreal Engine や Unity などのゲームエンジンを活用した非エンターテインメント領域における案件に対し、コンサルティングから企画、設計、開発、運用まで、ワンストップで対応できるスキルと体制を有しています。

<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。