

2023年1月24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、SUBARU 向けに走行デザインレビューシステムを開発

アルゴグラフィックスとの産業向けゲームエンジン活用に関する協業により提供

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、東証グロース：証券コード3907、以下「当社」）は、株式会社 SUBARU（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長 兼 CEO：中村 知美、以下「SUBARU」）向けに、車両モデルデータを取り込んで走行状態を確認できる、走行デザインレビューシステムを開発。株式会社アルゴグラフィックス（本社：東京都中央区、代表取締役会長 兼 CEO：藤澤 義麿、以下「アルゴグラフィックス」）との産業向けゲームエンジン活用に関する協業により提供したことをお知らせします。



ARGO GRAPHICS





このたび、当社はアルゴグラフィックスとの産業向けゲームエンジン<sup>※1</sup>活用に関する協業のもと、SUBARU 向けに走行デザインレビューシステムを開発、提供いたしました。

走行デザインレビューシステムは、設計中の車両を実際に走行しているような状態で確認できるシステムです。米 Epic Games 社のゲームエンジン「Unreal Engine 4（アンリアルエンジン 4）」を使用して開発されました。SUBARU が保有する 3D ビジュアライゼーションソフトウェアで制作された車両モデルデータを取り込むと、走行状態を再現可能なデータに変換し、ワインディングロードなどを実際に走行しているようなシーンがリアルタイム 3DCG で生成、描画されます。

取り込んだ 3D ビジュアライゼーションソフトウェアの車両データに加え、あらかじめ走行デザインレビューシステムで用意した別の車両モデルと並走させることも可能です。また、走行車両に追従するカメラは、正面、俯瞰、CM モードなど、7 種類を切り替えることができます。再生、一時停止、頭出しなどのアニメーション再生機能も実装されています。当社では引き続き SUBARU からのリクエストに応え、Unreal Engine 5 活用によるさらなる高品質化、車挙動のリアリティの追求、悪路での走行シーンにおける砂・砂利・粉塵などのエフェクト追加など、デザインレビューの幅を広げるための取り組みを進めているところです。

この走行デザインレビューシステムは、当社とアルゴグラフィックスとの産業向けゲームエンジン活用に関する協業体制のもと、開発、提供されました。両社は今後も双方の強みを活かした協業により、CG およびゲームエンジンを活用したソリューションを、自動車業界のみならず、幅広い業種・業界向けに展開し、日本の産業界における DX 推進に貢献してまいります。

※1 ゲームエンジン：コンピューターグラフィックスによるアプリケーションやコンテンツ開発において必要なライブラリやツールなどの機能がまとまった GUI ベースの統合開発環境です。高品質な 3D グラフィックスを比較的簡単に作成できる仕組みが揃っているため、近年はゲームや映像コンテンツのみならず、自動車や建築、製造業などの産業分野で活用が進んでいます。米 Unity Technologies 社の「Unity」と、米 Epic Games 社の「Unreal Engine」が高いシェアを誇っています。

### ■ 株式会社アルゴグラフィックスについて

アルゴグラフィックスは、PLM ソリューションをはじめとして HPC ソリューション、IT ソリューションを通じてお客様の付加価値を創造するテクニカル・ソリューション・プロバイダーです。お客様の要望にあわせた最適な製品の提供をさらに進化させ、アルゴグラフィックスならではのサービスで製品を組み合わせることにより、お客様の要望への対応・新たな改革の提案の双方を可能とする進化したワンストップソリューションの提供を行います。

<https://corp.argo-graph.co.jp/>

### ■ 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、お客様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](mailto:pr@siliconstudio.co.jp)

※ Unreal®は、アメリカ合衆国およびその他の地域における Epic Games, Inc.の商標または登録商標です。

※ 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。