

2023年6月1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 2023 内・製造業 DX 展」に出展 モノづくりの DX を推進させる、デジタルツイン可視化 CG ソリューションを紹介

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21日（水）から23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「日本 ものづくりワールド 2023 内 製造業 DX 展」に出展し、モノづくりの DX を推進させるリアルタイム 3DCG を活用したデジタルツイン可視化ソリューションについて紹介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、RX Japan 主催による、国内最大級の製造業の展示会です。IT、DX 製品、部品、設備、装置、計測製品などを扱う企業が世界中から出展し、設計、開発、製造、生産技術、購買、情報システム部門の方々との商談が活発に行われます。当社は構成される 10 の専門展の内、初開催となる製造業の業務デジタル化、DX を推進する展示会「製造業 DX 展」への出展となります。

当社展示ブースは、「デジタルツインでモノづくりの DX を推進」がテーマです。

モノを取り巻く世界までもリアルに再現できるゲームエンジンを活用したリアルタイム 3DCG により、各種シミュレーション環境としてのデジタルツインや実写に代わる教師データ用 CG 画像生成などの可視化ソリューションを、実際の最新事例を交えながらご紹介いたします。

#### ① デザインレビュー環境構築支援

ゲームエンジンを活用することで、既存のツールでは実現することが難しい、デジタルモックのような実際の利用シーンも再現できるワンランク上の仮想デザインレビュー環境を提供します

#### ② 機械学習における教師データ用 CG 画像 (BENZaiTEN)

外観検査や部品などの物体認識、自律走行・運転支援、人物認識などの用途に教師画像としてご利用いただける 3DCG 画像データの量産を、リアルタイムグラフィックスで実現します

#### ③ 都市空間ビジュアライゼーション

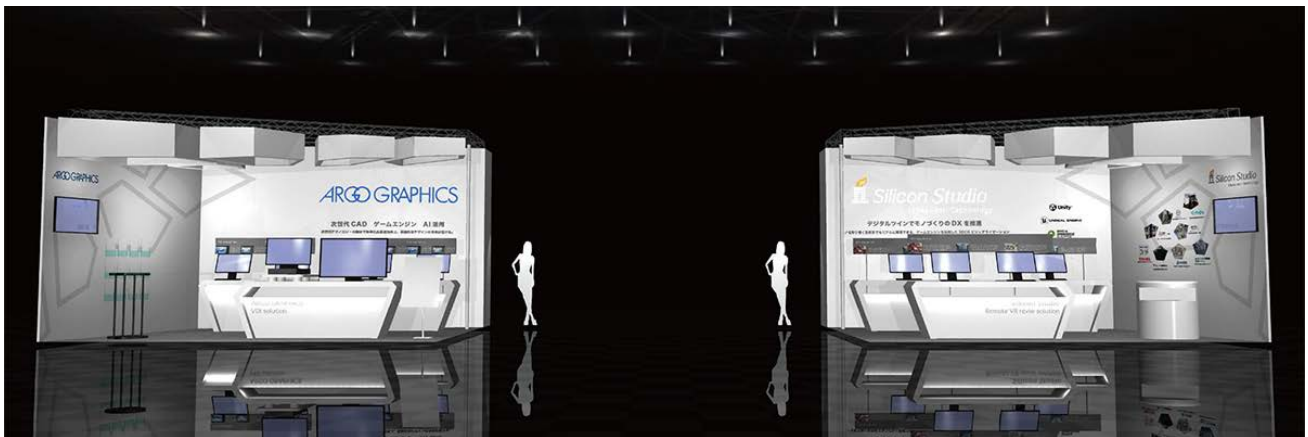
BIM/CIM、点群などの設計、計測データや 3D 都市モデル「PLATEAU」、独自の市街地アセットとゲームエンジンを活用し、フォトリアルな体感型の仮想空間を構築します

#### ④ シミュレーション結果の可視化

MATLAB や VISSIM、SCANer studio などのシミュレーターによる計算結果をゲームエンジンに取り込み、フォトリアルな高品質のリアルタイム 3DCG で可視化します

今回の製造業 DX 展は、2022 年 6 月に資本業務提携を締結したアルゴグラフィックス株式会社と、通路を挟んだ向かい合わせでの出展です。シンメトリーなデザインのブースに両社の強みを結集し、来場者の皆様の CG・ゲームエンジン活用に関する多様なニーズに対応いたします。

なお、本展への入場には招待券と名刺 2 枚が必要です。詳しくは公式サイトをご確認ください。



#### 展示会開催概要

名称：第 35 回 日本 ものづくりワールド 内 第 1 回 製造業 DX 展 (MDX)  
会期：2023 年 6 月 21 日 (水) ~ 23 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)  
小間番号 24-1 (東 3 ホール)  
主催：RX Japan 株式会社  
URL：<https://www.manufacturing-world.jp/tokyo/ja-jp/about/mdx.html>

#### ■ 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

※ BENZaiTEN は、シリコンスタジオ株式会社の日本国内およびその他の国における登録商標または商標です。

※ 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。