

2021年1月21日

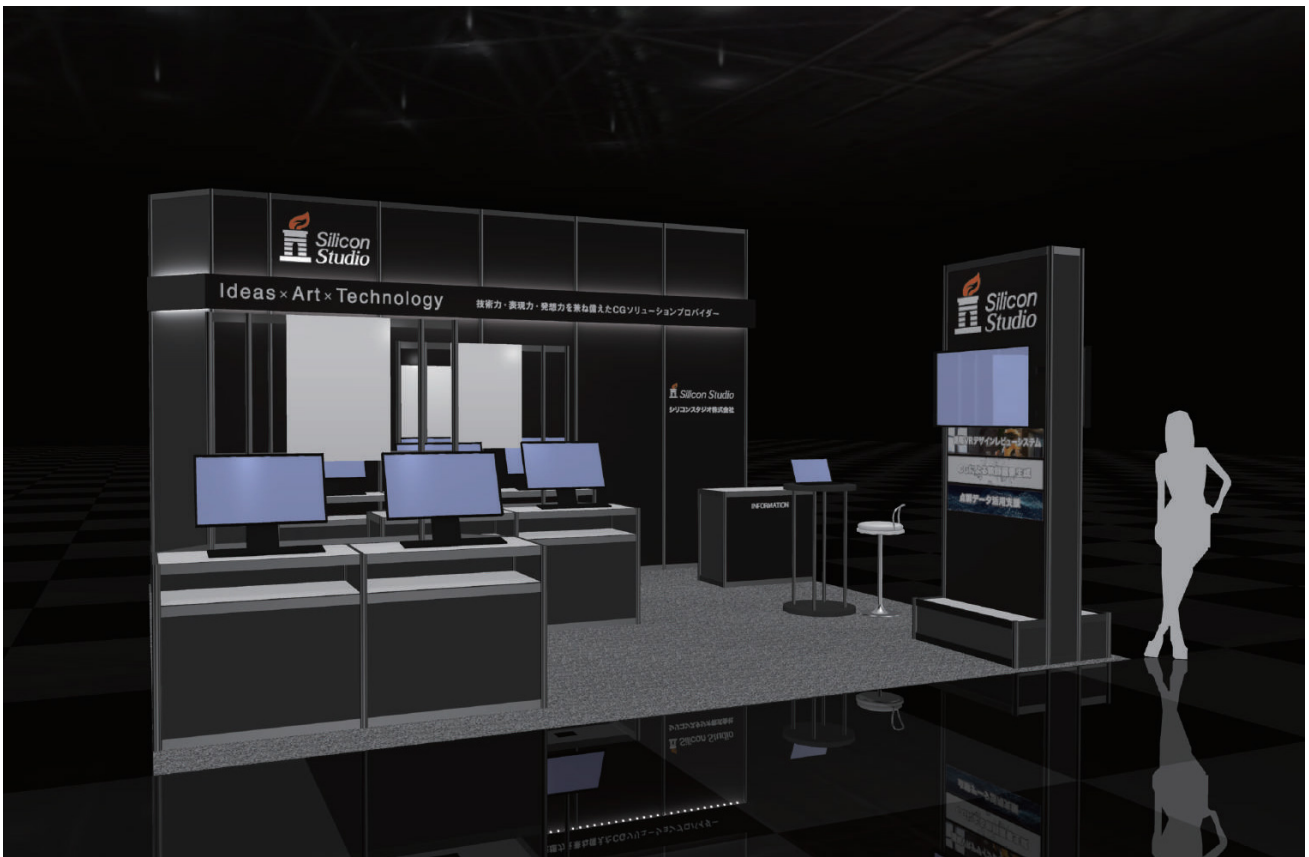
【報道関係各位】

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内「3D&バーチャルリアリティ展」に出展

機械学習向け教師画像、点群データ活用支援などをオンラインブースでも紹介

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、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、2月3日（水）から5日（金）までの3日間、幕張メッセ（千葉県美浜区）で開催される「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）」（以下「本展」）に出展することをお知らせします。



展示ブースイメージ

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、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、当社はVR、AR、MR、3DCG、先端ディスプレイなど、最先端の映像技術、3D技術が出展する展示会「3D&バーチャルリアリティ展（IVR）」に出展いたします。

当社展示ブースでは、エンタープライズ製品・ソリューションの中から、「CGによる機械学習向け教師画像生成」、「点群データ活用支援」、「遠隔VRデザインレビューシステム」の3つをスタッフによるデモやパネル掲示による説明で紹介する予定です。

会場の幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区）に足を運ぶことができないお客様には、動画の視聴や資料ダウンロードのほか、チャットやオンライン商談もご利用いただけるバーチャルブースをご用意しています。尚、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。

教師画像用CG・点群データ活用・遠隔VRレビュー



オンライン上のバーチャルブース

展示製品・ソリューション概要

● CG による機械学習向け教師画像生成

製造業における外観検査や設備監視・認証、ロボットアームによる部品選別・仕分け、自立走行・運転支援、人物認識など、さまざまな機械学習における教師画像として活用可能な 3DCG 画像を量産します。

- 顔・表情 CG 画像（人物認識、ドライバーモニターなど）
- 傷・欠損 CG 画像（製造現場における外観検査など）
- 道路・景観 CG 画像（自動運転・駐車シミュレーターなど）

● 点群データ活用支援

CG 制作で培ったレンダリング技術やモデリング技術、各種受託開発で培ったソフトウェア技術により、さまざまな手法でお客様の CG ビジュアライゼーションに対するニーズにお応えすることが可能です。

- 点群データのメッシュ（ポリゴン）化
- 大規模点群データとメッシュの重畳表示・編集を可能にする Maya プラグイン
- 専用ビューア開発、各種機能開発
- シミュレーターや VR などのリアルタイム 3DCG コンテンツやゲーム、映像制作

● 遠隔 VR デザインレビューシステム

当社開発の物理ベースレンダリングエンジン『Mizuchi（ミズチ）』によるハイクオリティな VR 空間を遠隔地のメンバーを含めた多人数で共有できる、次世代のレビューシステムです。Autodesk 社の DCC ツール「Maya」で操作した 3DCG デザインの MATERIAL 変更、PARTS 変更、アニメーションなどの状況を、即座に複数のあらゆるデバイスで表示。その場でコミュニケーションを取りながら、情報共有と共同作業が可能となります。

展示会開催概要

【名称】第 32 回 日本 ものづくりワールド 内 第 29 回 3D&バーチャル リアリティ展

【会期】2021 年 2 月 3 日（水）～ 5 日（金） 10:00 ～ 17:00

【会場】幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区中瀬 2-1）

【主催】リード エグジビション ジャパン 株式会社

※ 最新の情報は公式サイト（<https://www.japan-mfg.jp/ja-jp.html>）をご確認ください

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、世界最高レベルの技術力をもって、創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。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、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材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。

<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

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。