

2022年5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、NVIDIA 社の「Omniverse Partner Council Japan」に参画 産業分野における Omniverse を活用したデジタルツイン、メタバース環境の構築を支援

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、NVIDIA 社（本社：米国カリフォルニア州、以下「NVIDIA」）が結成した「NVIDIA Omniverse Partner Council Japan（エヌビディア・オムニバース・パートナー・カウンスル・ジャパン、以下「Omniverse Partner Council」）」に参画したことをお知らせします。



Omniverse Partner Council は、ハードウェア/ソフトウェアベンダー、インテグレーター、デベロッパーなど国内 37 社（2022年5月時点）が参加する、NVIDIA により結成された団体です。仮想世界を作成、接続するためのシミュレーションエンジン「NVIDIA Omniverse」関連ソリューションの情報共有によるナレッジの蓄積と向上、エコシステムの構築、プロモーションや啓蒙活動などにより、「NVIDIA Omniverse Enterprise（エヌビディア・オムニバース・エンタープライズ）」の市場開拓と普及の推進を目的としています。

NVIDIA Omniverse Enterprise は、複数のソフトウェアスイートで作業するグローバルな 3D デザインチームが、共有された仮想空間で、あらゆる端末からリアルタイムに共同編集できるコラボレーション環境を実現するプラットフォームです。汎用的な 3D シーンフォーマットである「Universal Scene Description (USD)」に対応しているため、異なった 3D デザインアプリ間でのデータ互換性を提供します。

シェーダー/レンダラー技術に強みを持つ当社は、Epic Games 社が提供する Unreal Engine および Unity Technology 社が提供する Unity のエンジニアが多く在籍し、これまで自動運転や BIM・点群データ活用による建設 DX をはじめ、VR にも対応した数々のデジタルツイン環境の構築を手掛けてきました。C++、Python、C#といったプログラミング言語に精通し、Omniverse SDK を使った開発も可能なため、今後はこれまでの経験と蓄積されたナレッジを活かし、Omniverse を活用したデジタルツイン環境の構築も推進することにより、お客様の新たなビジネスの創造と業務効率の向上に寄与して参ります。

なお、このたびの Omniverse Partner Council 参画にあたり、エヌビディア 日本代表 兼 米国本社副社長 大崎真孝様より下記のコメントをいただいております。

幅広い産業分野での 3DCG 技術で国内をリードするシリコンスタジオ株式会社が、Omniverse Partner Council Japan に参画いただけることを歓迎いたします。Omniverse を用いたデジタルツインや 3D バーチャル環境の構築に同社の最新ソリューションを接続し、さらに強力な開発力を発揮いただくことで、様々な産業での Omniverse の導入そしてその実用化が大きく進展するものと期待しています。

エヌビディア 日本代表 兼 米国本社副社長 大崎 真孝

■ 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

※ NVIDIA および NVIDIA Omniverse は米国およびその他の国における NVIDIA Corporation の商標または登録商標です。

※ 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。

※ 「Unity」は、米国およびその他の地域での Unity Technologies または関連会社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。