

2025 年 6 月 27 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、3D デジタルツイン活用無料セミナーを 7 月 18 日（金）に開催

「事例から学ぶ 3D デジタルツイン～ROS 連携シミュレーション編～」と題し抽選で 20 名招待

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、「事例から学ぶ 3D デジタルツイン～ROS 連携シミュレーション編～」と題し、デジタルツインによる可視化技術の活用に関する無料セミナーを 2025 年 7 月 18 日（金）に開催することをお知らせします。



ロボットのソフトウェア開発支援のためのフレームワークである ROS^{*1}（Robot Operating System）は、車載機器や医療機器、ヘルスケア製品、家電など、ロボット以外の組み込み機器でも活用され、自律制御やセンサーデータ処理、環境認識などの分野でも技術の応用が進んでいるところです。

当社では、Unity や NVIDIA Omniverse といった 3D コンテンツ制作のための統合開発プラットフォームを活用し、ROS との連携によるシミュレーター開発を数多く手掛けてまいりました。このセミナーでは、それらの実績をベースに、3D デジタルツイン技術を活用した ROS との連携で実現するシミュレーション環境の構築を中心に、可視化による課題解決について解説します。

後半の事例トークセッションでは、CGWORLD の阿部 勝孝氏のモデレーションにより、実際に山岳トンネルのデジタルツインを構築された西松建設の山本 悟様からお話を伺う予定です。セミナー終了後には懇親会も開催いたします。

なお、本セミナーは抽選制です。申し込み締め切り後、厳正なる抽選の上、ご参加可否をご登録いただいたメール宛にご案内いたします。

詳細、お申し込みは Web ページをご確認ください。

<https://tech.siliconstudio.co.jp/event/seminar-2507/>

開催概要

タイトル	事例から学ぶ 3D デジタルツイン～ROS 連携シミュレーション編～
日時	2025 年 7 月 18 日（金） 15:00 – 17:00 懇親会 17:00 – 18:30
場所	シリコンスタジオ株式会社（東京都渋谷区恵比寿）
参加費	無料
定員	20 名
対象	製造、自動車・モビリティ、土木・建設、航空・宇宙・防衛など、さまざまな分野において、自動運転、自律制御システム、ロボットなどの開発に携わる方
主催	シリコンスタジオ株式会社
協力	CGWORLD（株式会社ポーンデジタル）
URL	https://tech.siliconstudio.co.jp/event/seminar-2507/

※1 ROS：ロボットアプリケーションを開発するためのオープンソースのフレームワークとツールセット

※2 ゲームエンジン：コンピューターグラフィックスによるコンテンツ開発に必要なライブラリやツールなどの機能がまとまった統合開発環境

■ 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

※ 「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。

※ 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。

※ 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。