

2026年5月18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、Unity 産業 DX カンファレンス 2026 に協賛・出展

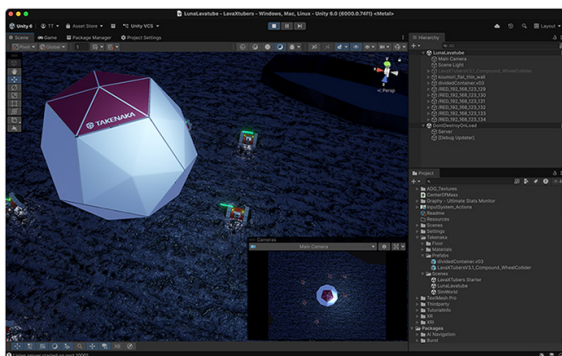
3D デジタルツインによる可視化と ROS 連携シミュレーション、Sim2Real 関連事例を紹介

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、東証スタンダード：証券コード 3907、以下「当社」）は、2026年6月9日（火）に開催される「Unity 産業 DX カンファレンス 2026」に協賛・出展することをお知らせします。



Unity 産業 DX カンファレンス 2026（以下「当イベント」）は、世界をリードするゲームエンジンのユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社が主催する、今年で4回目の開催となるイベントです。製造、建築、医療など産業界をリードする各社のDX（デジタルトランスフォーメーション）の先進的な開発事例が一堂に集結します。

当社は昨年に引き続き協賛・出展し、3D デジタルツインによる可視化と ROS 連携シミュレーションをテーマにした展示ブースを展開し、以下の事例を紹介予定です。



株式会社竹中工務店「AI搭載小型群ロボット開発向け月面シミュレーション環境」



西松建設株式会社「山岳トンネルデジタルツイン基盤における可視化技術」

株式会社竹中工務店「AI 搭載小型群ロボット開発向け月面シミュレーション環境」  
西松建設株式会社「山岳トンネルデジタルツイン基盤における可視化技術」  
株式会社 SUBARU「工場プレスライン干渉シミュレーション環境」

なお、当イベントでは Unity の導入企業による事例講演が多数予定されており、株式会社竹中工務店が登壇します。

「人類活動拠点構築に向けた月面溶岩チューブ探査を行う小型群ロボットのシミュレータ開発」と題した講演の後半パートにおいて、当社から Unity と ROS の連携実装に関する技術面を解説予定です。

本展示および講演内容は、実環境を見据えた Sim2Real アプローチや、近年注目が高まるフィジカル AI 分野にも関連する取り組みとなります。

関連情報：当社 Sim2Real フィジカル AI ソリューション

<https://tech.siliconstudio.co.jp/solution/sim2real-physical-ai/>

## ■ Unity 産業 DX カンファレンス 2026 開催概要

開催日時：2026 年 6 月 9 日(火) 10:00～

開催場所：TODA HALL & CONFERENCE TOKYO（東京都中央区京橋）

参加費：無料（事前登録制）

主催：ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

イベントの詳細・参加申込については、公式 Web サイトをご覧ください。

<https://event.unity3d.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 および関連の製品名は Unity Technologies またはその子会社の商標です。

※ その他の記載されている名称は各社の商標または登録商標です。