

2026 年 6 月 5 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、電通総研のドライビングシミュレーター向け 3D コンテンツ開発を支援

Unreal Engine を活用したリアルタイム 3DCG による走行環境・可視化技術を提供

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、株式会社電通総研（本社：東京都港区、代表取締役社長：岩本 浩久、以下「電通総研」）が企画・開発するドライビングシミュレーター拠点「VDX Studio」で利用する 3D コンテンツ制作を、Unreal Engine を活用して包括的に支援したことをお知らせします。



電通総研の「VDX Studio」で首都高速都心環状線（C1）の走行環境を再現

近年、自動車・モビリティ領域では、Unreal Engine をはじめとする統合型 3DCG 開発プラットフォーム（ゲームエンジン）の活用が拡大しています。特に、高品質なリアルタイム描画が可能であるという特徴から、運転シミュレーションや HMI 評価の用途において、デジタルツインによる可視化への需要が高まっています。

一方で、こうした高度な技術を活用した開発には、エンジニアリングやデザインの専門的な知見が求められることから、電通総研では外部パートナーとの連携を検討していました。

当社の電通総研に対する主な支援内容は以下のとおりです。

- 首都高速都心環状線（C1）をはじめとする、高精度な自動車走行環境データの制作支援
- 標識・路面・建築物などを含む都市景観のリアルな 3D 再現
- PLATEAU を活用した都市データ連携技術の開発支援

- 路面プロファイルから 3D の道路を生成するための二社間のスキーム構築
- Unreal Engine における描画負荷解析、パフォーマンス最適化、および継続的なチューニング支援
- 大型多面ディスプレイ環境における映像同期技術の検証およびコンサルティング

当社は、リアルタイム 3DCG 技術およびゲームエンジン活用ノウハウを通じて、電通総研のドライビングシミュレーター拠点で使用する 3D コンテンツ開発を支援してまいりました。今後も、自動車・製造業分野におけるデジタルツインやシミュレーション領域での連携を強化し、リアルタイム 3D 技術の産業活用拡大に取り組んでまいります。

なお、このたびの技術支援について、電通総研の友安様より以下のコメントをいただいております。

電通総研では、車両完成前の段階から運動性能を体感的に評価するソリューション「Virtual Test Drive (VTD)」を提供してきましたが、より高度な感性評価の実現を目指し、グループ会社であるエステック社とともに、映像・音・振動を統合した評価施設「VDX Studio」を 2022 年に開設しました。

本施設における高品質な映像表現の実現にあたり、シリコンスタジオからは Unreal Engine に関する豊富な知見を活かし、3D コンテンツ制作からパフォーマンス最適化、運用面まで一貫した技術支援を受けました。その結果、映像品質と処理性能の高いレベルでの両立が実現し、没入感の高い評価環境の構築と提案力の向上につながっています。今後は自動車分野にとどまらず、建設機械や農業機械などへの応用も視野に入れ、さらなる連携を推進してまいります。

株式会社電通総研 製造エンジニアリング本部 エンジニアリング第 2 ユニット 先進 DS 技術部
部長 友安 大輔

▼本取り組みに関するインタビュー記事はこちら

インタビュー記事：https://tech.siliconstudio.co.jp/case/dentsusoken_drivingsim/



VDX Studio 向けに開発・納品した首都高速都心環状線（C1）の走行環境

■ 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

※ 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。

※ 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。