



# 2022年11月期 決算説明資料

2023年1月27日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード:3907)

# INDEX

**1. 2022年11月期 連結決算説明**

2. 成長戦略

3. 2023年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

# 2022年11月期 連結決算ハイライト

## 事業環境

1 エンターテインメント業界における人手不足が追い風

## 業績

2 各段階利益において上場来最高の成果

## 研究開発

3 ミドルウェア「Enlighten」がモバイルデバイス対応、業績面で貢献

### 売上高

4,510 百万円

前期比13.2%up

### 営業利益

381 百万円

前期比478百万円up

### 当期純利益

254 百万円

前期比356百万円up

## 2022年11月期 連結業績

特別損失としてソフトウェア評価損84百万円計上

(単位：百万円)

|              | 2021/11期     | 2022/11期     | 増減         |              |
|--------------|--------------|--------------|------------|--------------|
|              |              |              | 金額         | %            |
| <b>売上高</b>   | <b>3,986</b> | <b>4,510</b> | <b>524</b> | <b>13.2%</b> |
| うち子会社        | 809          | 834          | 25         | 3.1%         |
| 売上原価         | 2,539        | 2,514        | ▲ 24       | ▲1.0%        |
| 売上総利益        | 1,446        | 1,996        | 549        | 38.0%        |
| 販売費及び一般管理費   | 1,543        | 1,614        | 71         | 4.6%         |
| <b>営業利益</b>  | <b>▲ 96</b>  | <b>381</b>   | <b>478</b> | -            |
| うち子会社        | ▲ 182        | 26           | 208        | -            |
| <b>経常利益</b>  | <b>▲ 71</b>  | <b>394</b>   | <b>466</b> | -            |
| <b>当期純利益</b> | <b>▲ 101</b> | <b>254</b>   | <b>356</b> | -            |

## 2022年11月期 連結業績:セグメント別

開発推進・支援事業は、エンターテインメント業界向け好調で大幅に業績改善  
 人材事業は、有料職業紹介好調で増収増益

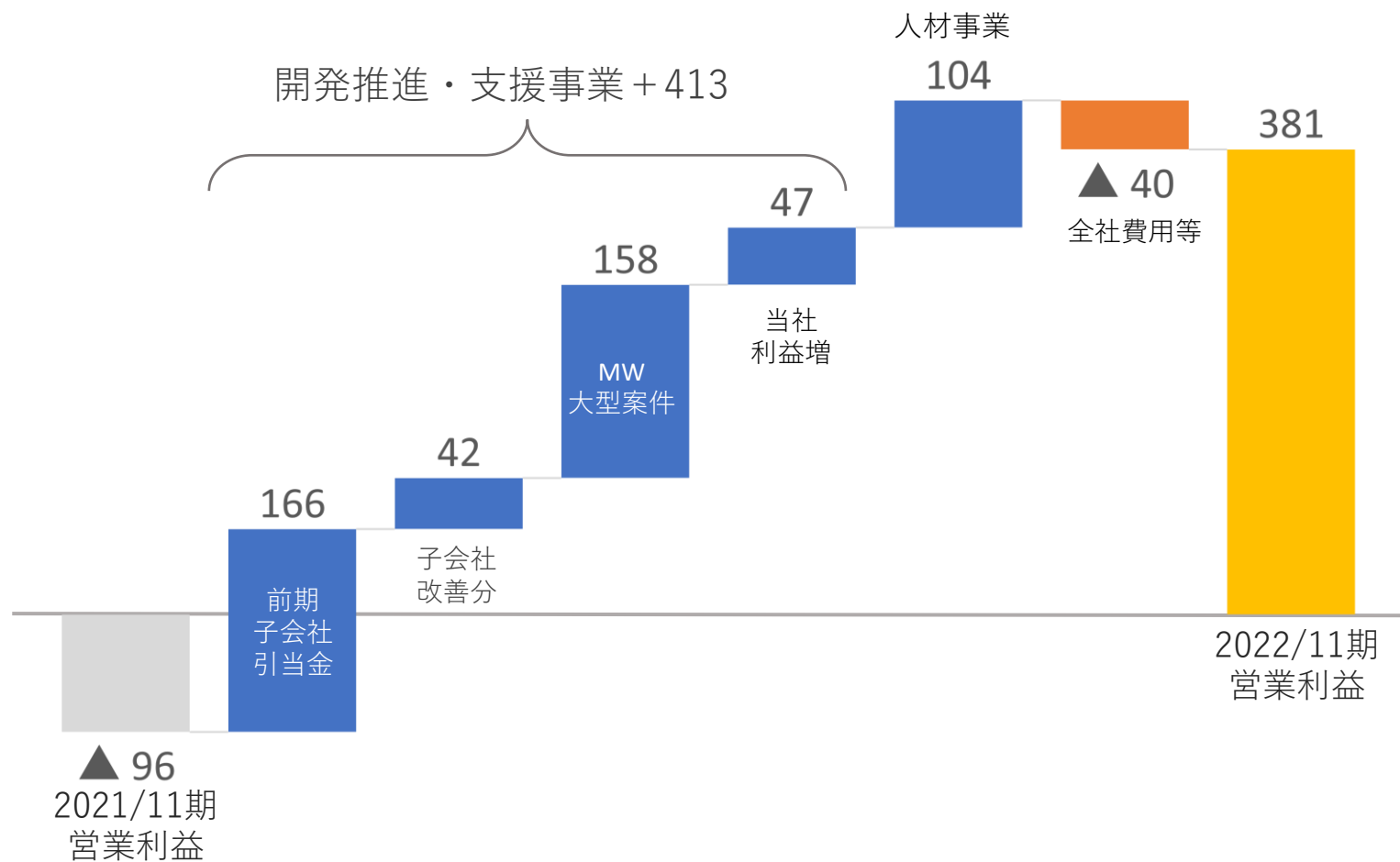
(単位：百万円)

|         |         | 2021/11期 | 2022/11期 | 増減  |        |
|---------|---------|----------|----------|-----|--------|
|         |         |          |          | 金額  | %      |
| 開発推進・支援 | 売上高     | 2,310    | 2,763    | 453 | 19.6%  |
|         | セグメント利益 | 12       | 425      | 413 | 3264%  |
| 人材      | 売上高     | 1,668    | 1,746    | 78  | 4.7%   |
|         | セグメント利益 | 340      | 445      | 104 | 30.7%  |
| その他     | 売上高     | 7        | 0        | ▲6  | ▲95.3% |
|         | セグメント利益 | 0        | ▲0       | ▲0  | -      |
| 全社費用    |         | 448      | 491      | 42  | 9.6%   |
| 連結合計    | 売上高     | 3,986    | 4,510    | 524 | 13.2%  |
|         | 営業利益    | ▲96      | 381      | 478 | -      |

※2018/7の事業譲渡によりコンテンツ事業から撤退済ですが、他社との協業により継続している  
 コンテンツタイトルの売上については、「その他」として集計

# 2022年11月期 連結營業利益要因分析

(百万円)



## セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

|              | 2021/11期 | 2022/11期 | 増減  |       |
|--------------|----------|----------|-----|-------|
|              |          |          | 金額  | %     |
| 売上高          | 2,310    | 2,763    | 453 | 19.6% |
| 受託開発         | 1,465    | 1,769    | 303 | 20.7% |
| ミドルウェア       | 596      | 697      | 101 | 17.0% |
| オンラインソリューション | 248      | 296      | 48  | 19.5% |
| セグメント利益      | 12       | 425      | 413 | 3264% |

- 受託開発は、エンターテインメント業界向けではゲーム環境構築支援案件等が増加、産業界向けでは機械学習向け教師画像生成ソリューションや点群データ活用支援等も好調で増収
- ミドルウェアは、大型契約の売上を一括計上により増収
- オンラインソリューションは、オンラインゲーム向けサーバー開発、運用共に好調で増収

## セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

|         | 2021/11期 | 2022/11期 | 増減  |       |
|---------|----------|----------|-----|-------|
|         |          |          | 金額  | %     |
| 売上高     | 1,668    | 1,746    | 78  | 4.7%  |
| セグメント利益 | 340      | 445      | 104 | 30.7% |

<KPI>

有料職業紹介成約数

派遣稼働者延べ人数

382名

2,241名

前期比20.1%up

前期比8.3%down

- クリエイティブ人材の獲得ニーズは底堅く推移
- 有料職業紹介サービスでは、ミドル・ハイクラス人材向けサービスが順調に立ち上がり成約数増加に貢献
- 人材派遣サービスでは、下期に稼働者数が増加に転じる



## 2022年11月期 連結貸借対照表

自己資本比率は前期末比1.3pt増加し49.5%

(単位：百万円)

|                 | 2021/11期末    | 2022/11期末    | 増減         |
|-----------------|--------------|--------------|------------|
| 流動資産            | 2,240        | 2,941        | 701        |
| うち現預金           | 1,079        | 1,699        | 620        |
| 固定資産            | 584          | 498          | ▲ 86       |
| <b>資産合計</b>     | <b>2,824</b> | <b>3,440</b> | <b>615</b> |
| 流動負債            | 1,295        | 1,546        | 250        |
| 固定負債            | 168          | 190          | 22         |
| <b>負債合計</b>     | <b>1,464</b> | <b>1,737</b> | <b>273</b> |
| うち有利子負債         | 566          | 578          | 12         |
| <b>純資産合計</b>    | <b>1,360</b> | <b>1,702</b> | <b>341</b> |
| <b>負債・純資産合計</b> | <b>2,824</b> | <b>3,440</b> | <b>615</b> |
| 自己資本比率          | 48.2%        | 49.5%        | 1.3pt      |

## 2022年11月期 キャッシュ・フローの概況

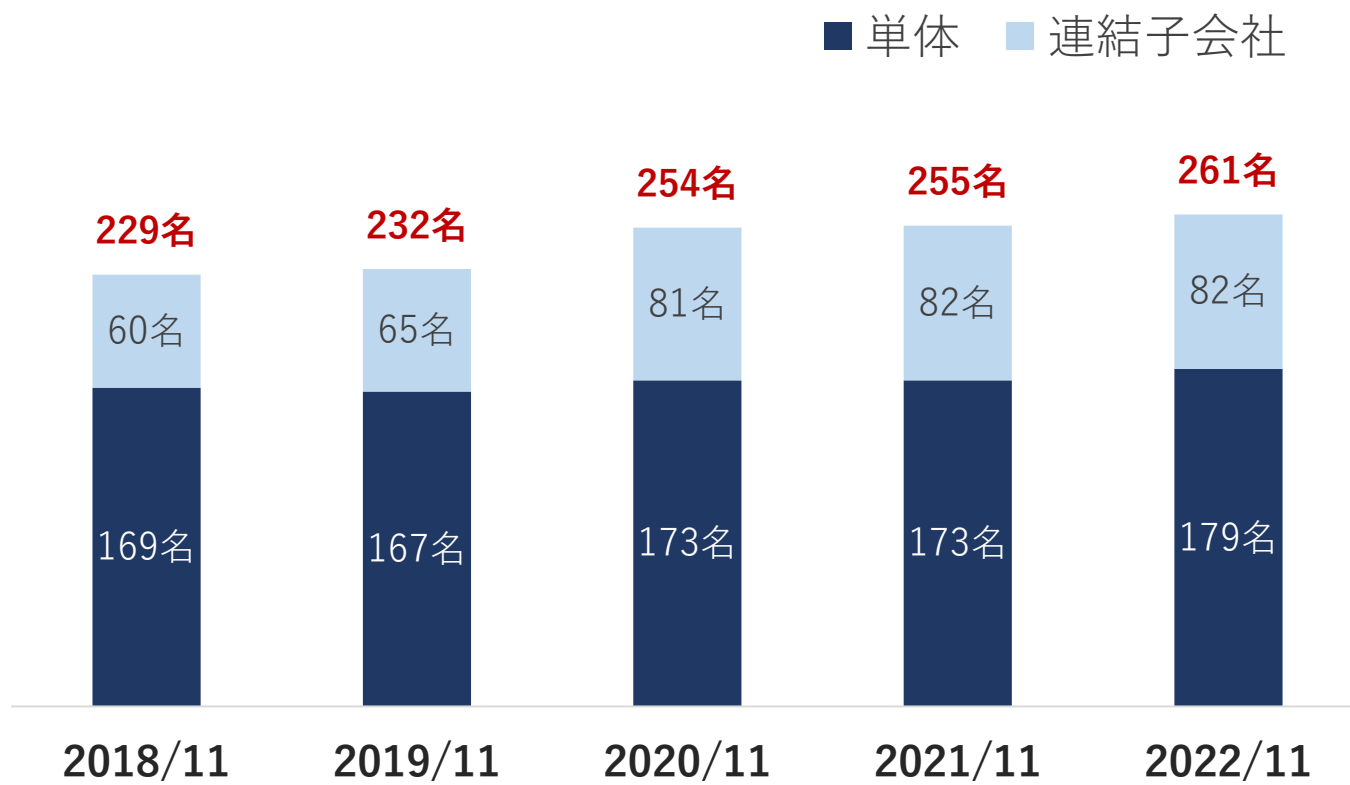
現金及び現金同等物は、前期末比651百万円増加し1,679百万円

(単位：百万円)

|                  | 2021/11期 | 2022/11期 |
|------------------|----------|----------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 107      | 566      |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | ▲ 125    | ▲ 8      |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | 120      | 93       |
| 現金及び現金同等物の増減額    | 102      | 651      |
| 現金及び現金同等物の期末残高   | 1,028    | 1,679    |

## 従業員数推移

引き合いに比べてエンジニアが不足しており、積極的な採用活動を継続



1. 2022年11月期 連結決算説明

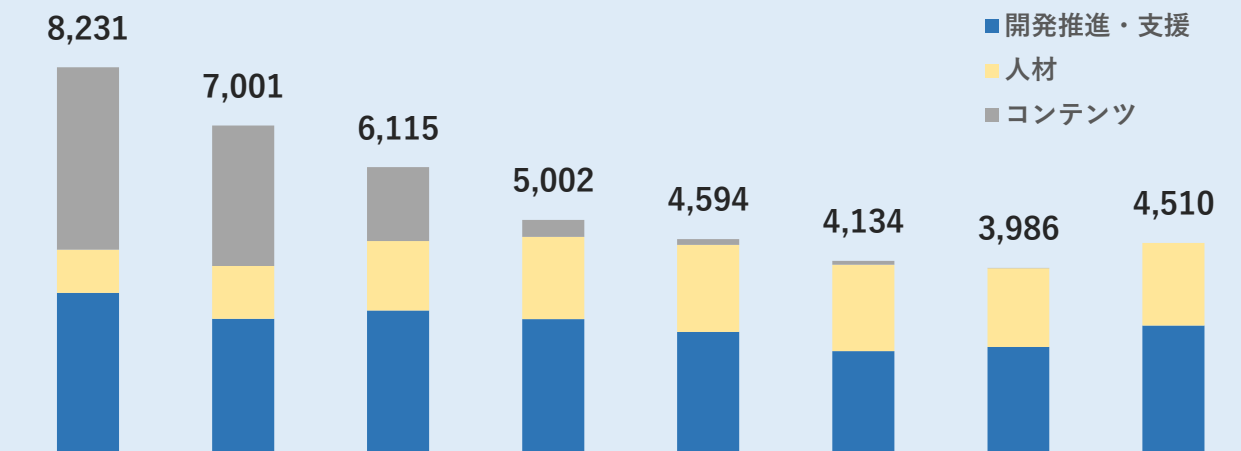
**2. 成長戦略**

3. 2023年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

# 業績推移

## 売上高推移



|           | 2015/11期 | 2016/11期 | 2017/11期 | 2018/11期 | 2019/11期 | 2020/11期 | 2021/11期 | 2022/11期 |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 売上高       | 8,231    | 7,001    | 6,115    | 5,002    | 4,594    | 4,134    | 3,986    | 4,510    |
| ■ コンテンツ   | 3,858    | 2,975    | 1,560    | 364      | 122      | 83       | 7        | 0        |
| ■ 人材      | 916      | 1,121    | 1,472    | 1,737    | 1,841    | 1,829    | 1,668    | 1,746    |
| ■ 開発推進・支援 | 3,455    | 2,904    | 3,082    | 2,900    | 2,630    | 2,221    | 2,310    | 2,763    |
| 営業利益      | 266      | ▲ 411    | ▲ 1,251  | ▲ 771    | 45       | 73       | ▲ 96     | 381      |

# 開発推進・支援事業:概要

## 受託開発

ゲーム開発環境構築支援、輸送機器関連R&D支援、機械学習向け教師画像生成、AR・VR関連などの受託開発

## ミドルウェア

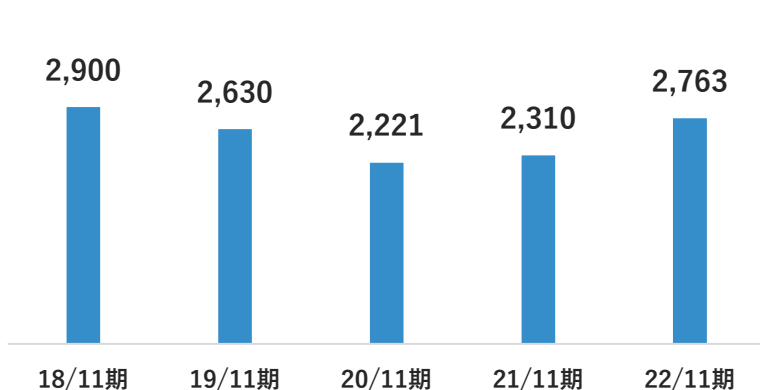
3DCG技術を核としたミドルウェア製品の開発・販売、ミドルウェアの受託開発

## オンラインソリューション

オンラインゲーム事業者向けにサーバープログラム開発からネットワーク構築・運用・監視サービスをワンストップで提供

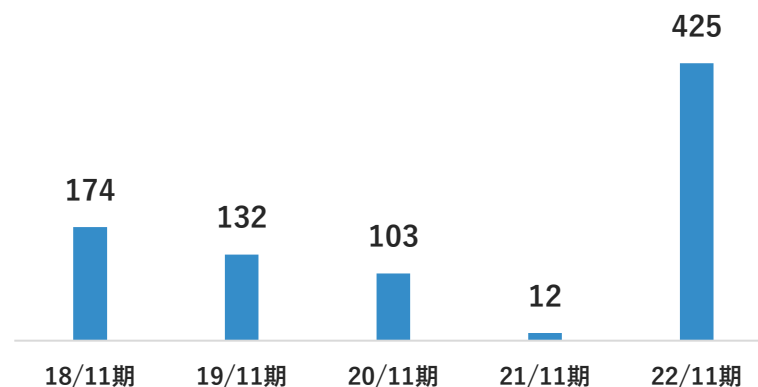
## 売上推移

(百万円)



## セグメント利益推移

(百万円)



# 開発推進・支援事業:強み

**強み 1** エンターテインメント業界で培ったリアルタイムCGの技術力、表現力、発想力

設立以来20年以上 高速かつ高精細な技術が要求されるゲーム制作などの分野において最先端リアルタイムCG技術を提供してきた実績

**強み 2** さまざまなゲームエンジンの活用ノウハウ

自社ゲームエンジン開発、他社ゲームエンジン開発支援で蓄積された技術力

**強み 3** ネットワーク技術+クラウドサービス活用ノウハウ

同時接続数万人規模のオンラインゲーム運営で培ったネットワーク構築力

リアルタイムCG技術を軸に、お客様のあらゆる課題をワンストップで解決

コンサルティング

企画

設計

開発

運用

## 開発推進・支援事業:事業内容

リアルタイムCG技術を軸に、高い技術力が求められるコンサルティングからアセット制作まで引き合いは多岐にわたる

### エンターテインメント業界向け

ソフトウェア開発環境構築支援

3DCGミドルウェア提供

オンラインゲームNW構築・運営

3DCGアセット制作

### 産業界向け

ゲームエンジン活用支援

点群データ活用支援

シミュレーター制作

教師画像生成ソリューション提供

**上記に限らずクライアントの諸問題と真摯に向き合いソリューションを提供**



# 開発推進・支援事業：事業戦略、課題

## 事業環境

- **エンターテインメント業界**  
エンジニア不足や投資意欲の高まりを背景に当面は良好
- **産業界（製造業、建設業等）**  
DX推進やゲームエンジン活用等、引き合い増加継続

## 課題

- **開発リソースの拡充**  
エンジニア採用は最重要課題のひとつ  
外注先確保の面では成果が出始めており当期業績UPに貢献
- **製品ラインナップ拡充**  
「Enlighten」モバイルデバイス対応で成果  
新たな製品開発は中長期成長に必要不可欠

# 開発推進・支援事業：成長戦略

## 成長戦略

- **技術力を活かした高付加価値案件の獲得**  
3DCG技術力を活かした高付加価値案件獲得、単価アップ
- **アライアンス活用**  
アルゴグラフィックス社との協業により産業界に深耕  
シナジーが期待できるアライアンスパートナー企業模索
- **ミドルウェア海外販売強化**  
「Enlighten」モバイルデバイス対応によりアジア市場で商機
- **マーケティング強化**  
ウェブサイトコンテンツ充実  
展示会出展
- **エンジニア採用強化**  
採用サイトリニューアル  
全社PJ化し採用戦略の見直し

# 人材事業:概要

## 人材派遣

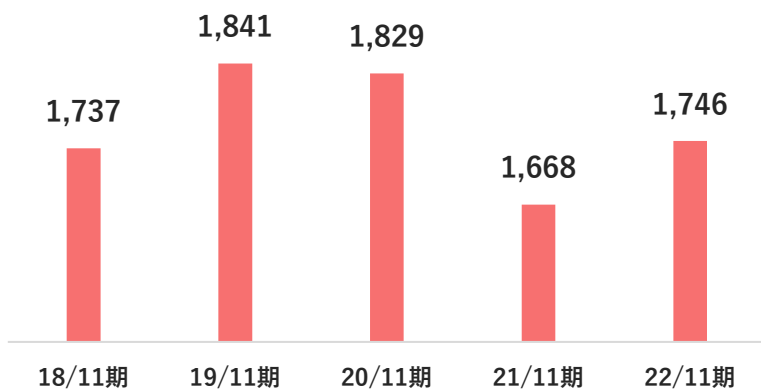
ゲーム・映像業界のクリエイター、エンジニアに特化した人材派遣・紹介サービス「シリコンスタジオエージェント」を展開

## 職業紹介

開発推進・支援事業のバックグラウンドを活かし、質の高いマッチングサービスを提供

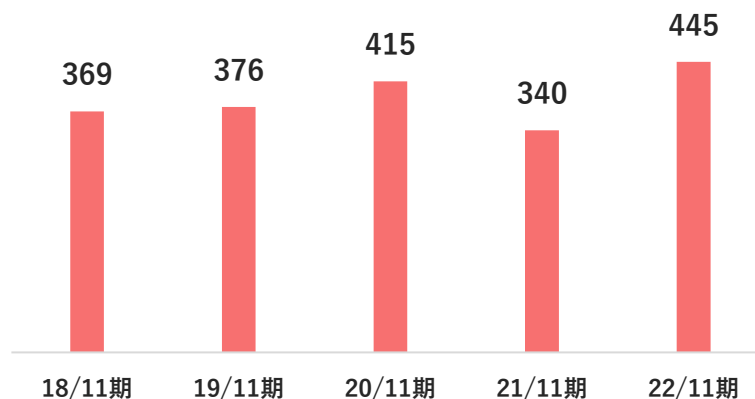
## 売上推移

(百万円)



## セグメント利益推移

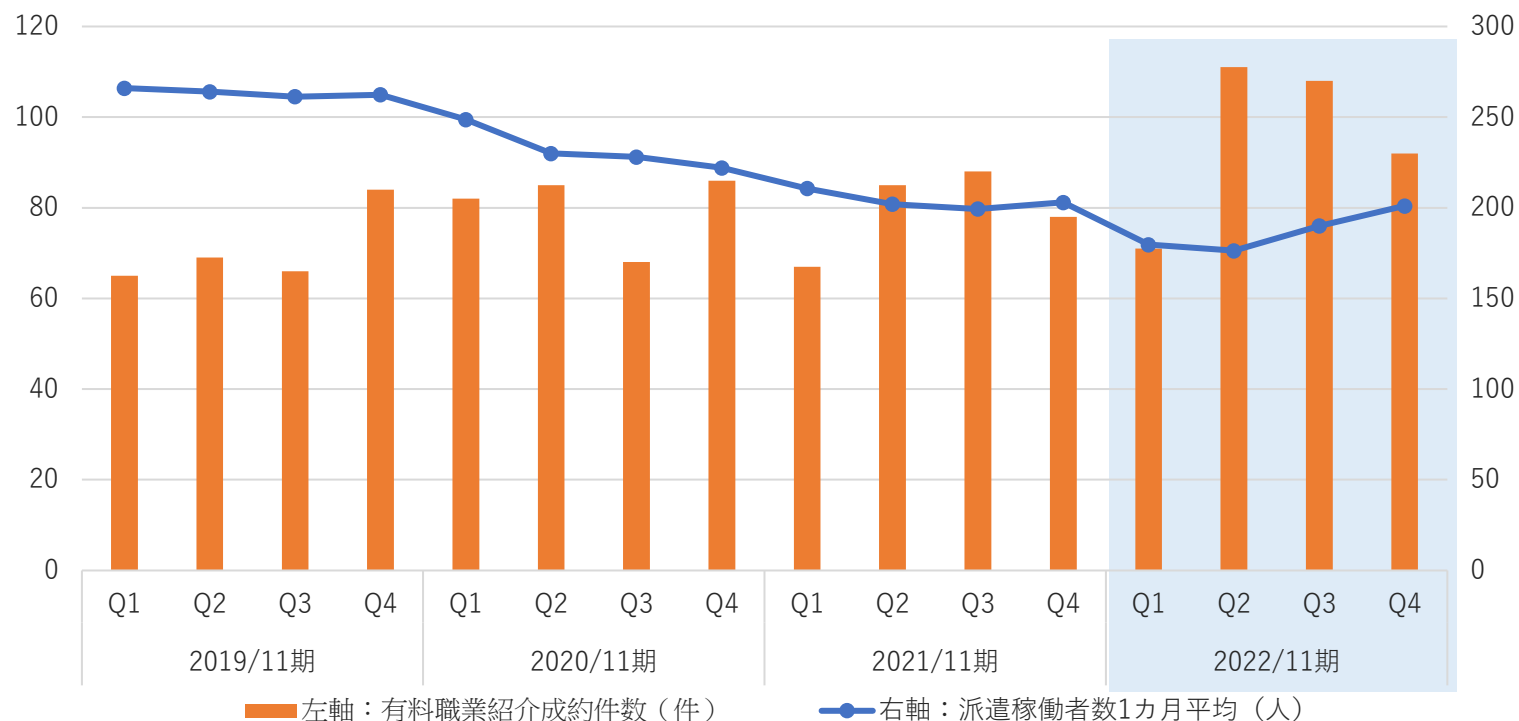
(百万円)



# 人材事業:KPI推移

2022/11期から本格稼働したミドル・ハイクラス向けサービスが  
有料職業紹介成約件数を押し上げる  
減少が続いていた人材派遣稼働者数は上昇に転じる

### 人材事業KPI推移



# 人材事業:強み

強み  
1

## 開発現場への理解度

自社がCG関連の先端技術等を提供する開発会社という強みを活かし、開発現場が求めるニーズを的確に理解した上での提案

強み  
2

## 人材に対する理解度

クリエイティブ職に高い知見のあるプロフェッショナルであるキャリアアドバイザーが、求職者の立場に立って質の高いカウンセリングを行い、最適な求人を紹介

強み  
3

## 業界との強いパイプ

2003年の事業開始以来、ゲーム・映像業界に特化した人材サービスを展開しており、大手企業から新興企業まで多くの企業との強い信頼関係に基づく取引実績

技術者とクライアント企業をマッチングするための登録サイト「シリコンスタジオエージェント」を運営

Silicon Studio Agent

ゲーム会社、CG・映像業界で働くなら！シリコンスタジオ エージェント  
クリエイターの派遣・求人情報はシリコンスタジオにお任せ下さい！

経験が活かせる！中途採用

ゲーム会社のお仕事数  
2000件以上!!

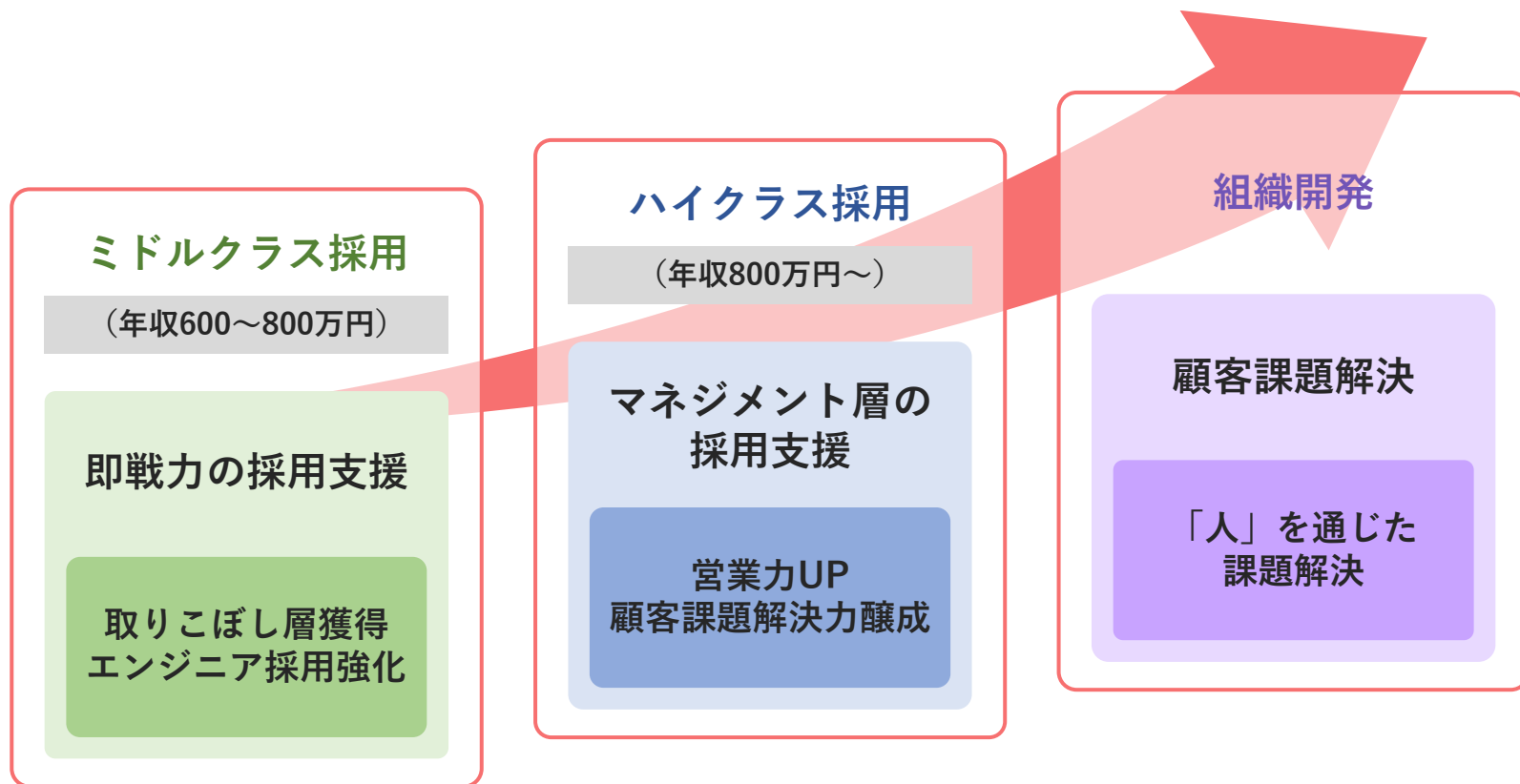
本当に面白いゲームが作りたい。  
ゲーム業界特化の転職エージェント！業界取引90%以上！  
業界との太いパイプで一流企業案件のご紹介も可能。  
圧倒的なマッチング力で貴方のキャリアアップをお約束します。

1分で登録完了  
無料  
転職相談  
する

- ゲーム・映像業界に特化した人材紹介・派遣サービス
- 国内ゲーム関連企業の90%以上と取引
- 公開求人と非公開求人合わせて常時1,000件以上掲載
- 登録者数は約11,500名

# 人材事業:成長戦略

ミドル・ハイクラスサービス深耕による有料職業紹介サービス成長と  
営業強化による人材派遣稼働者数増加による業績成長を図る  
中長期では、人材面からワンストップで経営課題を解決できる総合型人材サービス  
への進化を目指す



1. 2022年11月期 連結決算説明

2. 成長戦略

3. 2023年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

## 2023年11月期 連結業績予想

ミドルウェア販売の反動減や、それぞれの事業で中長期成長を見据えた投資等のため減収減益を予想

(単位：百万円)

|       | 2022/11期<br>実績 | 2023/11期<br>予想 | 増減    |        |
|-------|----------------|----------------|-------|--------|
|       |                |                | 金額    | %      |
| 売上高   | 4,510          | 4,494          | ▲ 16  | ▲0.4%  |
| 営業利益  | 381            | 228            | ▲ 153 | ▲40.3% |
| 経常利益  | 394            | 214            | ▲ 180 | ▲45.7% |
| 当期純利益 | 254            | 149            | ▲ 105 | ▲41.2% |
| 年間配当金 | 0円             | 0円             | —     | —      |



# 2023年11月期 事業セグメント別業績予想

## ■ 開発推進・支援事業

ミドルウェア販売の反動減と中長期成長を見据え研究開発等への投資により減収減益を予想

## ■ 人材事業

人材派遣稼働者数増加により増収を予想  
中長期成長を見据え、人員増強等の投資により減益を予想

(単位：百万円)

|         |         | 2022/11期 | 2023/11期 | 増減    |        |
|---------|---------|----------|----------|-------|--------|
|         |         | 実績       | 予想       | 金額    | %      |
| 開発推進・支援 | 売上高     | 2,763    | 2,556    | ▲ 207 | ▲7.5%  |
|         | セグメント利益 | 425      | 281      | ▲ 144 | ▲34.0% |
| 人材      | 売上高     | 1,746    | 1,938    | 191   | 10.9%  |
|         | セグメント利益 | 445      | 440      | ▲ 5   | ▲1.1%  |
| その他     | 売上高     | 0        | -        | ▲ 0   | -      |
|         | セグメント利益 | ▲ 0      | -        | 0     | -      |
| 全社費用    |         | 491      | 493      | 2     | 0.4%   |
| 連結合計    | 売上高     | 4,510    | 4,494    | ▲ 16  | ▲0.4%  |
|         | 営業利益    | 381      | 228      | ▲ 153 | ▲40.3% |

## 2023年11月期 開発推進・支援事業の売上見通し

- 受託開発 研究開発増に伴い減収予想
- ミドルウェア 反動減により減収予想
- オンラインソリューション 新規案件獲得により増収予想

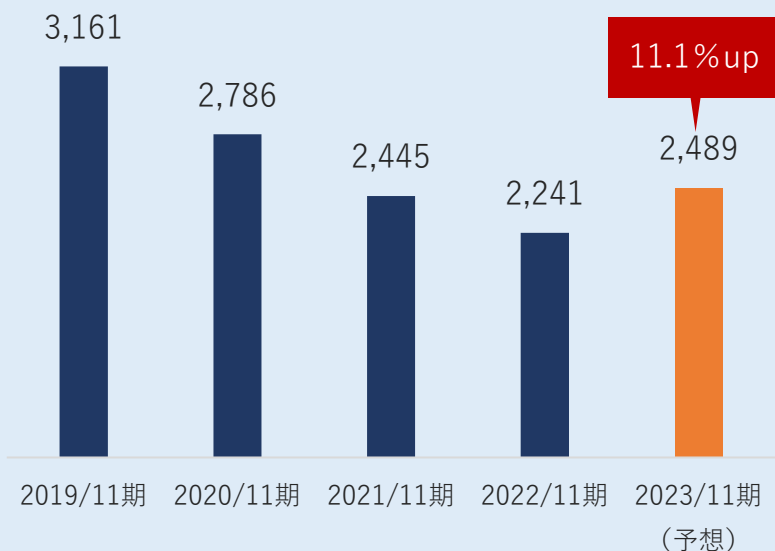
(単位：百万円)

|              | 2022/11期 | 2023/11期 | 増減    |        |
|--------------|----------|----------|-------|--------|
|              | 実績       | 予想       | 金額    | %      |
| 受託開発         | 1,769    | 1,695    | ▲ 74  | ▲4.2%  |
| 単体           | 1,015    | 950      | ▲ 65  | ▲6.4%  |
| 子会社          | 835      | 826      | ▲ 9   | ▲1.0%  |
| 連結相殺         | ▲ 81     | ▲ 81     | ▲ 0   | 0.3%   |
| ミドルウェア       | 698      | 530      | ▲ 168 | ▲24.0% |
| オンラインソリューション | 297      | 331      | 34    | 11.6%  |
| 計            | 2,764    | 2,556    | ▲ 208 | ▲7.5%  |

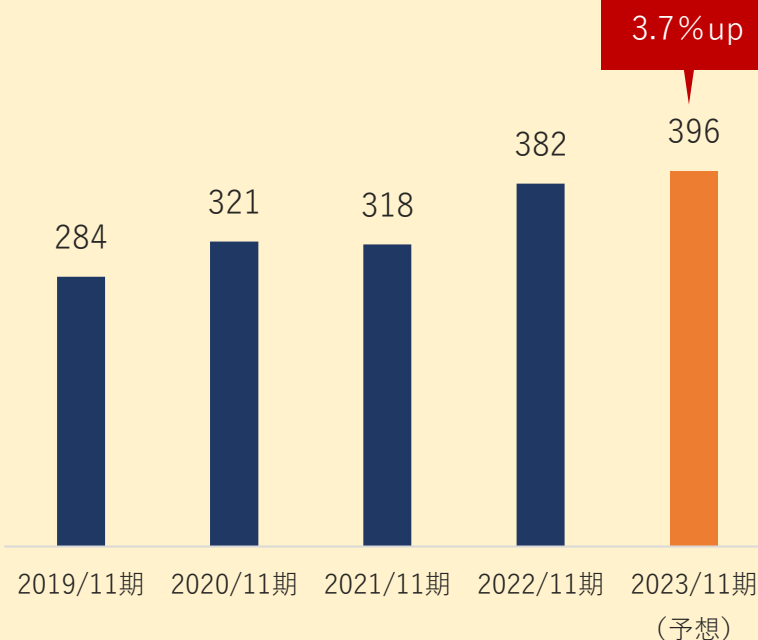
## 2023年11月期 人材事業の見通し

- 人材派遣 営業強化により稼働者数増加の見通し
- 有料職業紹介 緩やかな増加を想定

### 派遣稼働者延べ人数見通し



### 有料職業紹介成約件数見通し



# APPENDIX: 会社概要

# 会社概要

|       |  |
|-------|--|
| 社名    | シリコンスタジオ株式会社                                   |
| 証券コード | 3907（東証グロース市場）                                 |
| 設立    | 1999年 11 月                                     |
| 上場日   | 2015年 2 月 23 日                                 |
| 所在地   | 東京都渋谷区恵比寿 1 - 2 1 - 3 NR ビル                    |
| 資本金   | 466 百万円（2022 年 11 月末現在）                        |
| 売上高   | 4,510百万円（2022 年 11 月期連結）                       |
| 事業内容  | 開発推進・支援事業、人材事業                                 |
| 従業員数  | 連結 261 名（2022 年 11 月末現在）                       |
| 関係会社  | イグニス・イメージワークス株式会社（連結子会社）<br>株式会社イリンクス（持分法適用会社） |

## 経営理念

シリコンスタジオグループは、エンターテインメントを通して培った世界最先端の想像力と技術力で、顧客の課題を解決し、社会貢献に努めます

## ミッション

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

# 沿革

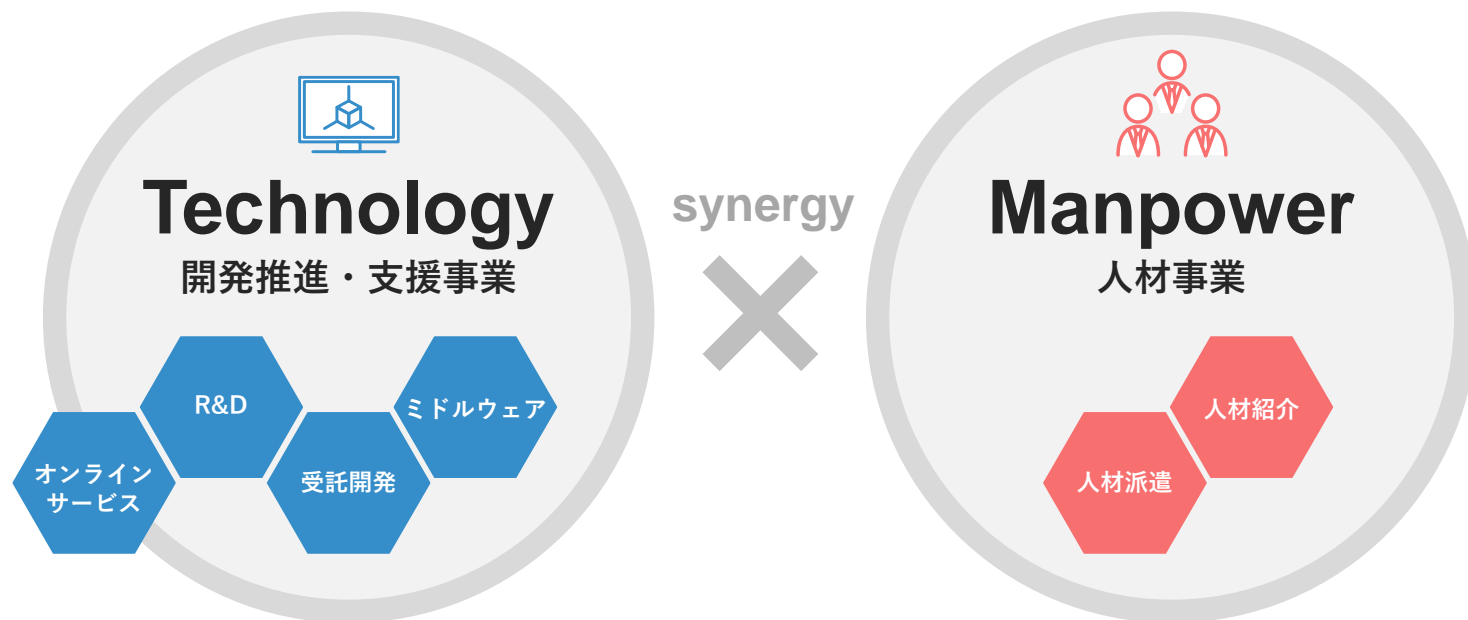
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始(開発推進・支援事業を開始)
- 2001年12月** ゲームソフトウェア開発用ミドルウェア「Alchemy」のライセンスをIntrinsic Graphics Inc.社から受け、国内各社向けに提供開始
- 2003年12月** コンテンツ・クリエイターの人材派遣事業を開始(人材事業を開始)
- 2007年 2月** 自社開発ミドルウェアであり画面のクオリティを飛躍的に向上させるポストエフェクトライブラリ※2機能を有する「YEBIS」をリリース
- 2008年 1月** ゲーム開発本部を発足し自社企画ゲームコンテンツ制作を開始(コンテンツ事業を開始)
- 2009年 2月** 3DCGコンテンツの開発を目的として、イグニス・イメージワークス株式会社を設立
- 2010年 1月** オンラインエンターテインメントのサーバーに関するコンサルティング業務を開始
- 2011年 2月** オールインワンゲームエンジン※3「OROCHI」発売開始
- 2014年 8月** ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」の販売を開始
- 2015年 2月** 東京証券取引所マザーズに上場
- 2015年 8月** リアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」販売開始
- 2017年 5月** リアルタイムグローバルイルミネーションミドルウェア「Enlighten」の全世界におけるソフトウェアライセンス、販売、開発およびサポート権を取得
- 2018年 7月** コンテンツ事業を会社分割により新設会社に承継させたうえで、その株式を譲渡(コンテンツ事業から撤退)

※1 リアルタイムグラフィックスとは、コンピュータ上で3D画像を高速に生成する技術を指し、ゲーム等のユーザーによる即時操作が可能な動画を表示するために利用されます。

※2 ポストエフェクトライブラリとは、ポストエフェクトの処理をライブラリで再現したプログラムを指します。ポストエフェクトとは、描画処理が完了した後の1枚の絵に対してかけるエフェクトを指します。ライブラリとは、汎用性の高い複数のプログラムを再利用可能な形でひとまとまりにしたものを指します。

※3 オールインワンゲームエンジンとは、ゲーム開発に必要な広範囲の機能を有したツールやライブラリを指し、グラフィックス、音響、物理シミュレーション、ゲームロジック等を含みます。ゲーム開発者は開発の効率化と高度な技術の導入を目的としてゲームエンジンを利用します。

先端リアルタイムCG技術、オンライン技術、  
コンシューマゲーム開発技術等を提供する **開発推進・支援事業**、  
ゲーム・映像業界に特化した  
人材紹介・派遣サービスを提供する **人材事業** を展開





# 業績推移

|                             | 2018/11期     | 2019/11期     | 2020/11期     | 2021/11期     | 2022/11期     |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| <b>売上高</b>                  | <b>5,002</b> | <b>4,594</b> | <b>4,134</b> | <b>3,986</b> | <b>4,510</b> |
| 開発推進・支援事業                   | 2,900        | 2,630        | 2,221        | 2,310        | 2,763        |
| 人材事業                        | 1,737        | 1,841        | 1,829        | 1,668        | 1,746        |
| その他                         | 364          | 122          | 83           | 7            | 0            |
| <b>営業利益</b>                 | <b>△ 771</b> | <b>45</b>    | <b>73</b>    | <b>△ 96</b>  | <b>381</b>   |
| 開発推進・支援事業                   | 174          | 132          | 103          | 12           | 425          |
| 人材事業                        | 369          | 376          | 415          | 340          | 445          |
| その他                         | △ 749        | 9            | 5            | 0            | △ 0          |
| 全社費用                        | △ 566        | △ 469        | △ 450        | △ 448        | △ 491        |
| <b>経常利益</b>                 | <b>△ 804</b> | <b>60</b>    | <b>77</b>    | <b>△ 71</b>  | <b>394</b>   |
| <b>親会社株主に帰属する<br/>当期純利益</b> | <b>△ 715</b> | <b>158</b>   | <b>16</b>    | <b>△ 101</b> | <b>254</b>   |

# 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

当社は自社開発による数々のミドルウェアを有し、CG（コンピューターグラフィックス）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。これら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。

CGは、いまやエンターテインメント分野における映像表現だけでなく、土木建築・自動車といった産業分野における可視化やHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）への活用、AIの学習データへの活用など、その可能性を広げています。

## 主要製品



(エビス)

実写やCGによるリアルタイムビジュアルに様々なエフェクトを付加できるミドルウェア。実写作品さながらに熱気、湿気、眩しさなどを感じられるビジュアルを作り出すことが可能



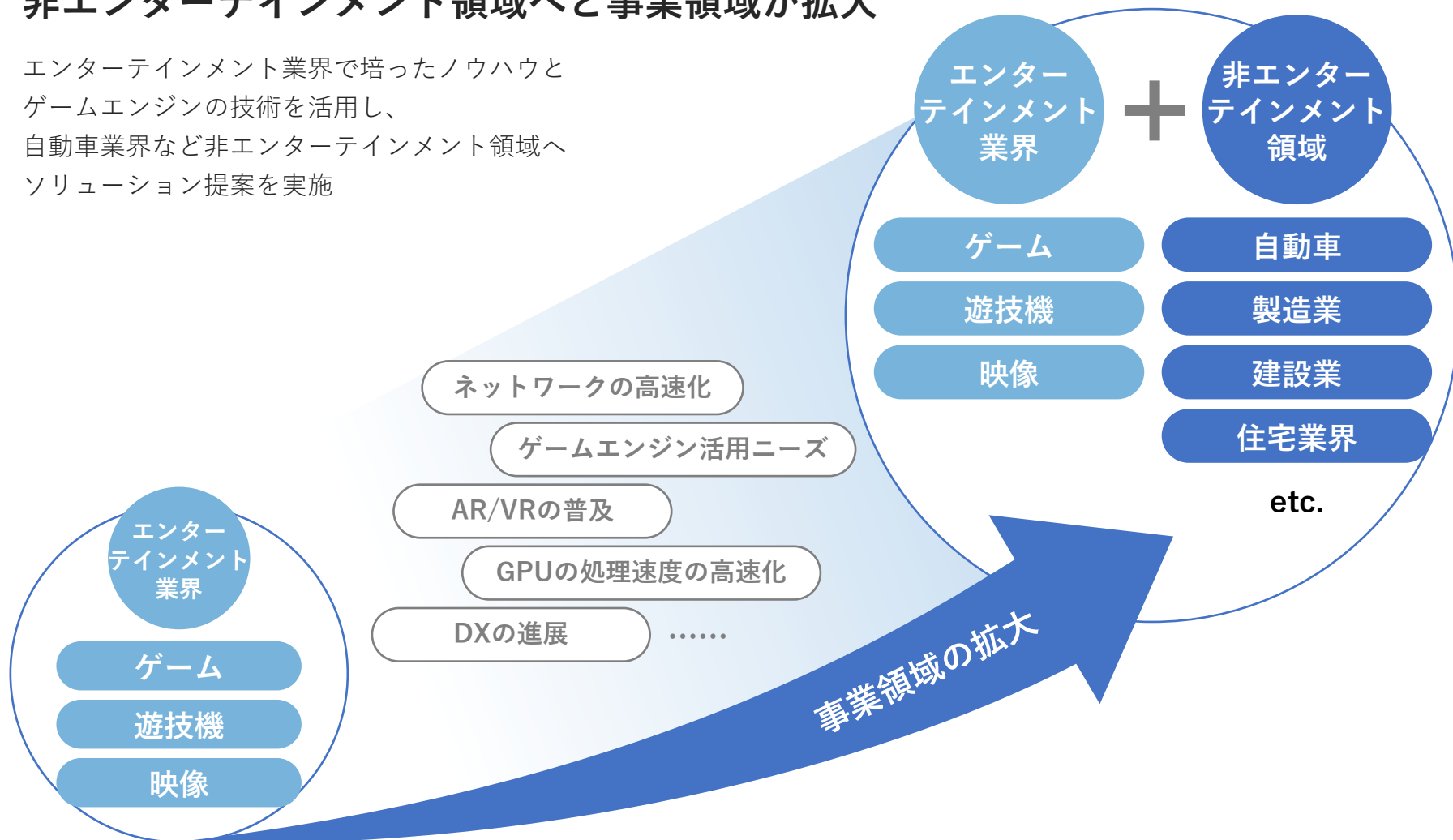
(エンライトウン)

大域照明とも呼ばれるグローバルイルミネーションをリアルタイムに処理するミドルウェア。高品質で絶妙に調和の取れた照明効果を短時間で可能にし、リアルな品質のグラフィックスを実現

※競合製品は存在しないものの、汎用ゲームエンジンでも類似効果を出すことは可能。汎用ゲームエンジンに当社ミドルウェアをアドオンすることでよりフォトリアルなCG表現が可能

## 非エンターテインメント領域へと事業領域が拡大

エンターテインメント業界で培ったノウハウとゲームエンジンの技術を活用し、自動車業界など非エンターテインメント領域へソリューション提案を実施



## 3DCGを活用した画像認識における機械学習向け教師画像生成ソリューション

### 教師データ活用の課題

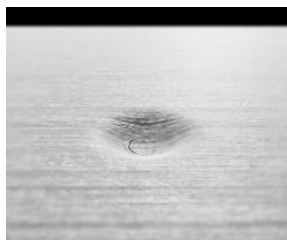
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(ベンザイテン)

- 外観検査、設備監視・認証、自律走行・運転支援、人物認識などの用途に教師画像として利用できる3DCG画像データをリアルタイムグラフィックスで実現
- ご要望に応じて、少量サンプル画像から数万枚のCGデータまでリーズナブルな価格で提供可能

### 不良判定用CG生成



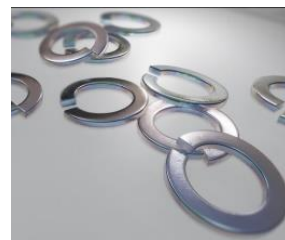
製造過程で発生する傷などの不良をCGで再現。大きさ、長さ、深さ、位置、形状などを再現

### 人物（顔・表情）認識用CG生成



年齢、性別、人種といった多彩なバリエーションの人物の顔、表情のCGを再現

### 組立て部品・パーツ認識用CG生成



部品やパーツ類のCGを再現。異なる複数種のパーツを同時に配置するなど自在な設定が可能

### 学習用シーン映像CG生成



炎や煙、樹木や草などの植物、複数の人物といった複雑なシーンをリアルタイム3DCGで再現

※当社協力事例  
(株式会社 日立ソリューションズ・テクノロジー)

工場における異常検知など、製造業を中心に需要が増加している  
画像認識AIの研究開発を教師画像提供の側面からサポート

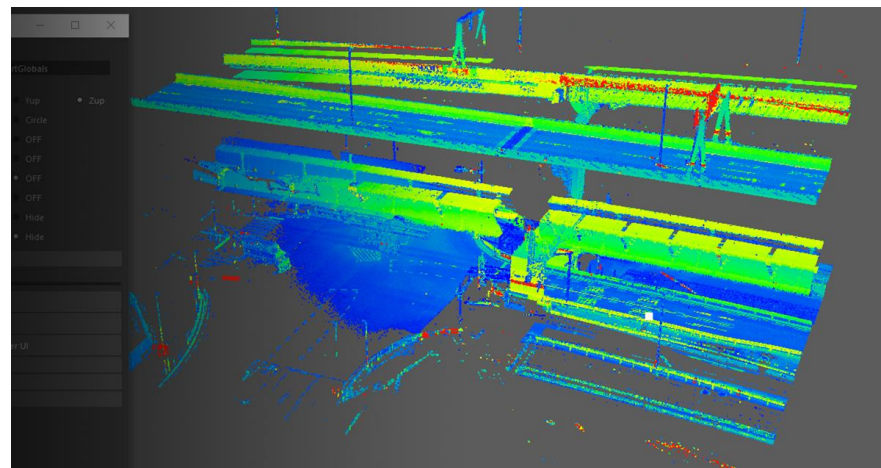
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

## 点群データ活用の課題

- 多くの自動CG生成ソフトでは、ノイズや貫通などの不良が発生、ビジュアルのクオリティも低い
- サイバー空間内に物理的な現実世界を再現させるデジタルツインが注目される中、膨大な点群データをいかに適切に処理し、活用するかは、業種・業界・分野を問わず多くの企業が課題

## サービス内容

- 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



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

自動車、土木・建設など様々な業界のCGビジュアライゼーションのニーズに対応

## 3Dビジュアライゼーションを駆使したドライビングシミュレーター向けソリューション

- 物理ベースレンダリング（PBR）導入により、素材の質感が圧倒的に向上。既存シミュレーターが苦手とする日照および気象条件の変化をリアルに再現することが可能



天候：晴



天候：雨



夜間

- 白線やトラロープなど、さまざまな現実世界に存在する区画線表現に加え、時間帯・天候効果のカスタマイズも可能とし、実写と同様のリアリティを実現

※当社協力事例（株式会社アイシン）



路面濡れ度合変化



区画線かすれ調整



日照時刻変化

エンターテインメント業界で培った3DCG技術とゲームエンジンの知見を活かし、  
ビジュアライゼーションの品質向上、最適なソリューションを提案  
様々な分野で増加するゲームエンジン活用ニーズを着実に取込み成長を図る



## 本資料における注意事項等

- 本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。
- 上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社に関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではなく、さまざまな要因によって、大きく差異が発生する可能性があります。
- また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証を行っておらず、またこれを保証するものではありません。

IR に関するお問い合わせ シリコンスタジオ株式会社 | R 担当 Email : [ir@siliconstudio.co.jp](mailto:ir@siliconstudio.co.jp)