



株式会社スタジオブロス
2024年11月28日

スタジオブロス、3DCG アセットを高品質なリアルタイムコンテンツ向けデータに自動変換する
法人向けサービスの試用提供を開始

株式会社スタジオブロス（本社：東京都港区、代表取締役社長 金子元隆、以下、スタジオブロス）は、3DCG アセットを高品質なリアルタイムコンテンツ向けデータに自動変換する法人向けサービスの試用提供を、2024年11月28日より開始いたします。

日本国内でのメタバース市場は成長を続けており、市場規模は2023年度で2,851億円規模から2027年度には2兆円までに急激に拡大すると予測されています（総務省 令和6年版情報通信白書による）。その中でも、Unreal Engineなどのゲームエンジンを活用するリッチなメタバースコンテンツ制作に必要なリアルタイムアセットへのニーズが増加していますが、国内ではそのリアルタイムアセットが不足しています。

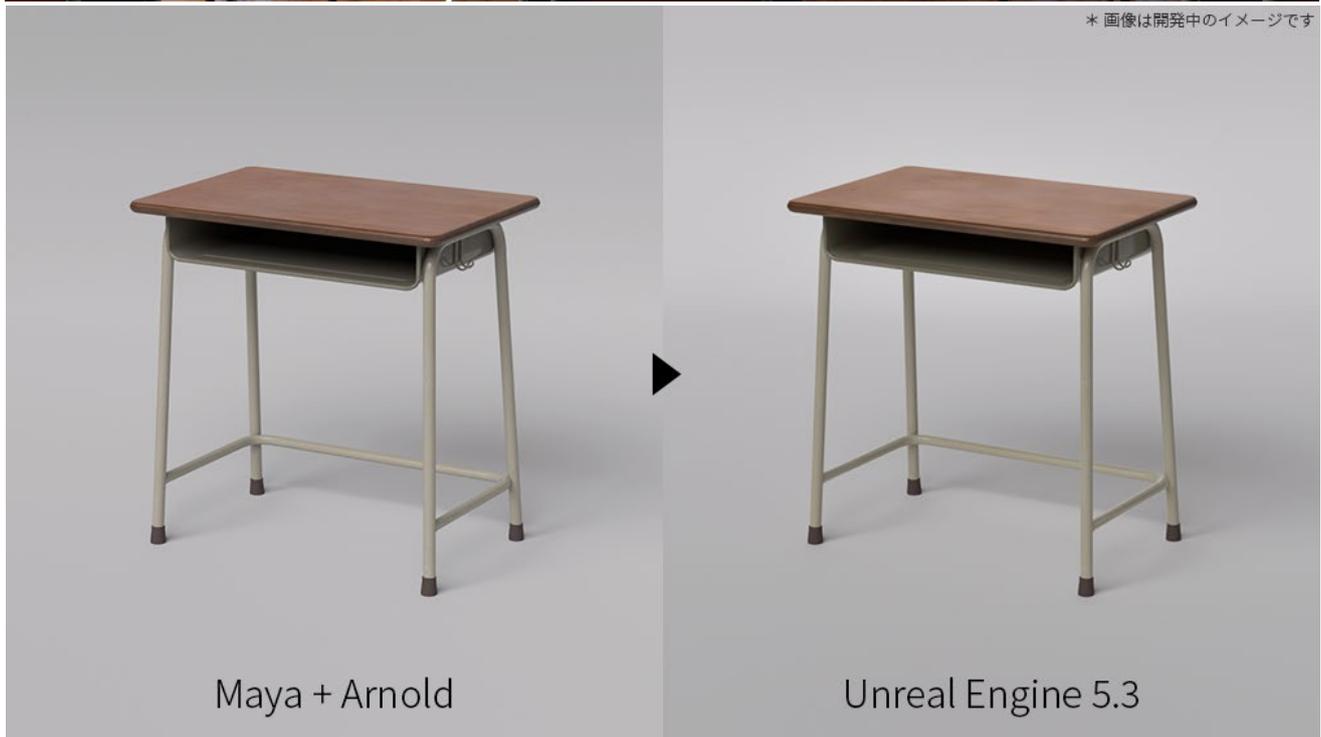
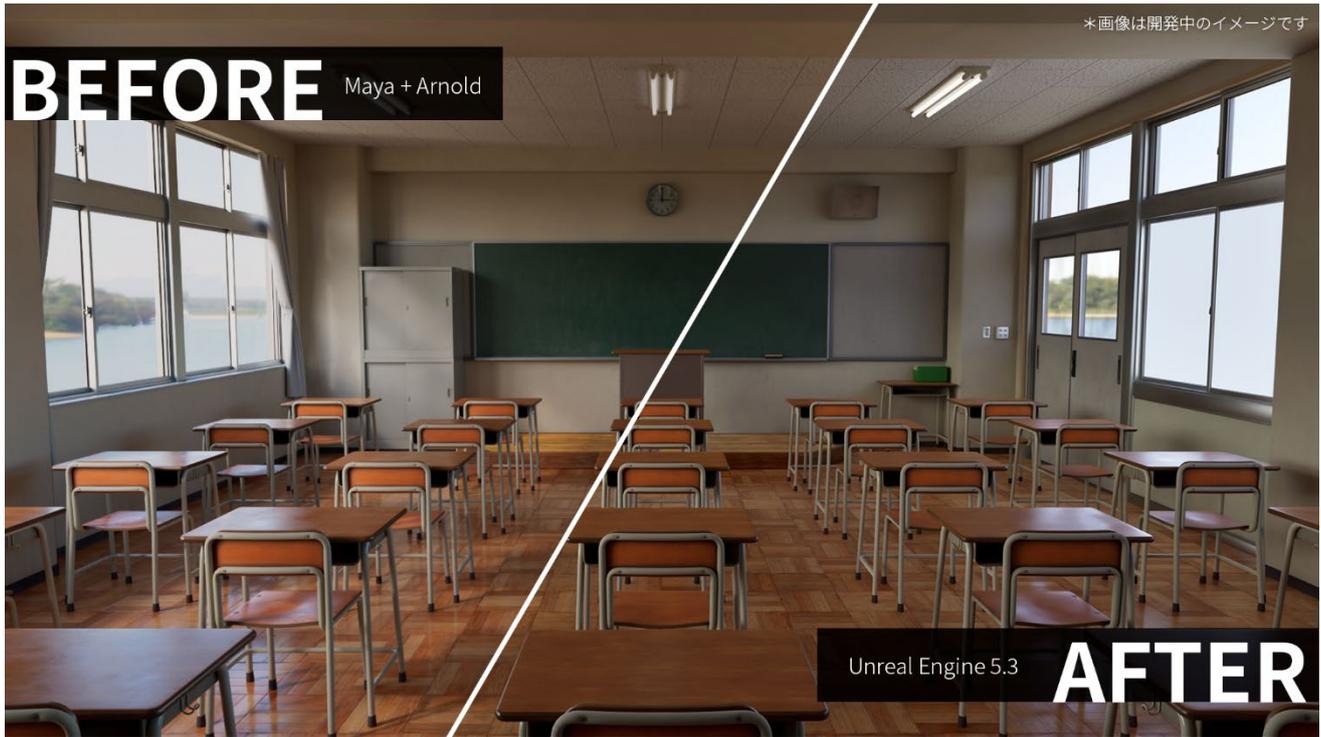
既存のCGデータをリアルタイムアセットに転用する場合、データ変換作業工数や最適化のスキルを持つ人材を必要とすること、また、リアルタイムアセット制作を提供する事業者が国内に少ないことが課題となっています。

スタジオブロスはこうした課題に対して、ゲームエンジンを活用する案件へのリアルタイムアセット制作をサポートすることを目的として、法人向け自動変換サービスを開発しました。

自社での使用だけでなく、Epic Gamesが提供するFab^{※注}からアセットを公開することで、Unreal Engine、Unreal Editor for Fortnite (UEFN)でも活用することができます。

具体的には、ゲームコンテンツ制作、バーチャルプロダクション向け背景アセット制作、テレビ番組やVR（仮想現実）/MR（複合現実）/メタバースコンテンツ制作、製造業界における3Dプロダクト・コンフィギュレーター制作、アパレルや玩具のイーコマース事業分野での商品製造などの様々な領域で、データをお預かりするだけで専門のスキルがなくても手軽にアセット活用を可能にします。

※注 デジタルコンテンツのクリエイターが、デジタルアセットを発掘、共有、購入、販売を一元的に行えるオープンマーケットプレイス



(リアルタイムアセットへのデータ変換例)

【試用サービス概要】

サービス対象： 法人のお客様

受入データ： Autodesk Maya (2020-2023) シーンファイル + Autodesk Arnold (6.0.3-7.1) で制作した 3D モデルデータ

※ 本試用サービスでは、1 アカウント最大 10 アセットファイルまでの登録・変換が

可能です。

変換データ： Unreal Engine で展開可能なアニメーションがついていない 3D モデルデータ
(Unreal Engine 5 Project ファイルを納品)

利用料金： 無料 (期間：2024 年 11 月 28 日～ 正式サービス提供開始までを予定)

※ 本試用サービスの利用にあたって、当社が別途定めるサービス利用規約に事前に
同意いただくことになります。

※ その他詳細につきましては、登録完了後に別途ご案内申し上げます。

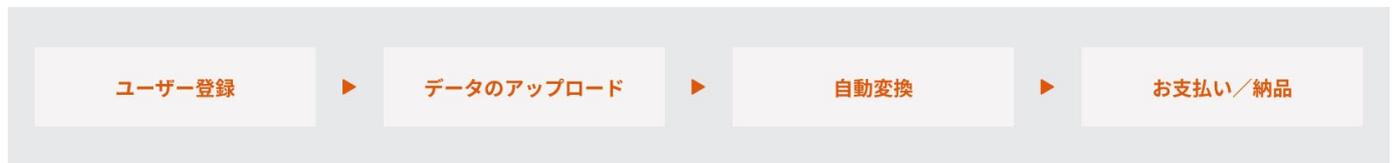
お問い合わせ先：<https://bros.studio>

【変換の流れ】



お預かりした受入データを、Unreal Engine で展開可能な 3D モデルデータへ変換します。

【サービスフロー】 試用サービスでのお支払いは生じません。



スタジオブ羅斯は、今後もリアルタイム CG 映像制作において鍵となる高品質かつ高速なビジュアライ
ゼーションに関する豊富な実績を基に、バーチャルプロダクションや XR (Extended Reality)、シミュ
レーションといった分野での可能性の追求に引き続き貢献していきます。

株式会社スタジオブロスについて：

スタジオブロスは、Unreal Engine (UE4/UE5)をはじめとするリアルタイムレンダラーをベースとしたプロダクトビジュアライゼーションからエンタテインメント映像の制作、リアルタイム CG 制作フローの構築・導入サポートを B2B 向けに提供しています。また、Unreal Engine を活用した広範なリアルタイムエンジンスキルを提供するために Unreal Engine トレーニングセンターと Unreal Engine サービスパートナー、Virtual Production Partner のトリプル認定を受けています。

2022 年 4 月、ソニーピーシーエル株式会社（以下、ソニーPCL）との B2B 市場におけるリアルタイム CG 制作技術を用いたコンテンツ制作ビジネスのさらなる拡大を目的とし、ソニーPCL グループの一員となりました。

【設立】 2019 年 2 月 27 日

【所在地】 東京都港区港南 1 丁目 7-18 A-PLACE 品川東 別館 2F

【代表者】 代表取締役社長 金子元隆

【URL】 <https://bros.studio/new-solutions/>

※本書に記載されている商品名、サービス名、会社名またはロゴマークは、各社の商標、登録商標もしくは商号です。

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】

株式会社スタジオブロス 広報担当

Email: press@bros.studio