

スタジオブロス、3DCG制作現場の効率化を実現する、  
3DCGデータ変換サービスを開始

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制作現場でのデータ変換作業の効率化を実現する、3DCGデータ変換サービス（法人向け）の提供を、本日2025年9月25日より開始します。



（3DCGデータ変換サービスによる、リアルタイムアセットへのデータ変換例）

日本国内のメタバース市場は成長を続けており、市場規模は2024年度の2,750億円規模から2028年度には1兆8,700億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7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した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高まっていますが、国内ではそのリアルタイムアセットが不足しています。

また、既存の3DCGアセットをリアルタイムアセットに転用するには、データ変換作業の工数や最適化スキルを持つ人材の確保が必要であることや、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。

こうした課題に対してスタジオブロスは、2024年11月から3DCGアセットをリアルタイムアセット

に変換する試用サービスを開始し、変換品質や提供フローの改良を進めてきました。

このたび、オンライン上でアセット変換のご依頼からお見積り、変換結果のプレビュー、変換後のデータ取得までを一貫して行うことができる法人向けサービスとして、本日より正式提供を開始します。

また、これを記念して、本日より期間限定で適用条件（下記参照）に当てはまる初回利用につき、無料でご利用いただけるキャンペーンを実施します。

## 【サービスフロー】

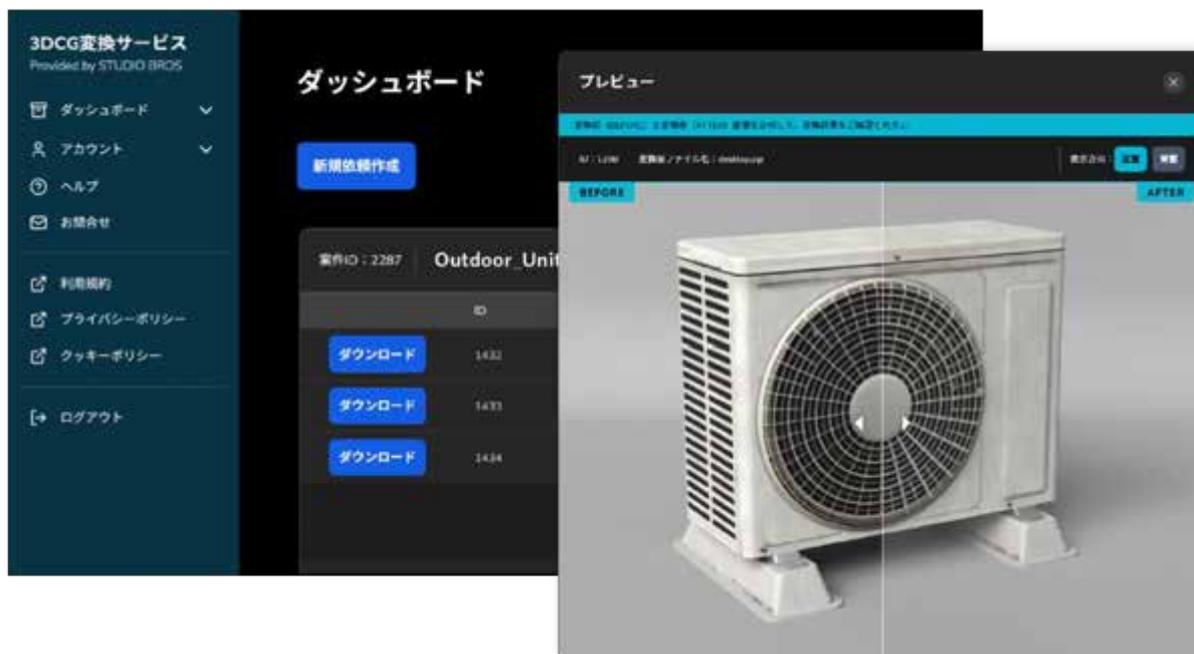


## 【変換の流れ】



お預かりした 3DCG アセットを、Unreal Engine で展開可能なリアルタイムアセットへ変換します

## 【3DCG 変換サービスの Web 画面】



この 3DCG データ変換サービスを使用し、Maya で作成した 3DCG アセットを Unreal Engine で展開可能なリアルタイムアセットへ変換することで、自社内での 3DCG アセット変換作業の効率化をはじめ、変換した 3DCG アセットを Epic Games が提供する [Fab<sup>※注</sup>](#) から公開することで、Unreal Engine、Unreal Editor for Fortnite (UEFN) でも広く活用することが可能となります。

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、専門のスキルがなくても手軽に 3DCG アセットを活用することが可能となります。

※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

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。

## 【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 3DCG データ

※ 本サービスでは、1 オオーダー毎に最大 10 ファイルまでの登録・変換が可能です。

※ 10 ファイルを超える場合は、オーダーを分けてご依頼願います。

※ アップロードは 1 ファイルあたり最大 2GB までとなります。

■ **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 3DCG データ  
(Unreal Engine 5 Project ファイルを納品)

■ **基本利用料金**： 2,000 円~/1 アセット

※ ご依頼内容に応じて変動いたします。

■ **利用登録方法**： [3DCG 変換サービス専用 WEB ページ](#)内フォームよりご登録ください

※ 登録審査を実施し、審査完了後「ご利用に関するお知らせ」を通常 2 営業日以内にお送りいたします。

※ 本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となります。

■ **期間限定 3DCG データ変換 サービス提供開始キャンペーンについて**：

3DCG データ変換サービス提供開始を記念して、本日より期間限定で**以下の適用条件に当てはまる初回利用につき無料**でご利用いただけます。

【適用条件】

**期間**：2025 年 11 月 30 日受付分まで

※キャンペーンは予告なく終了する場合がございます。あらかじめご了承ください。

**対象**：法人または法人ドメインでの初回ご利用分

**内容**：1 回で 1 アセットの変換をご依頼いただいた場合が対象となります。

※ 1 回に複数アセットの変換をご依頼いただいた場合は、キャンペーンの対象となりませんのでご注意ください (通常通りお見積りさせていただきます)。

**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>

※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](mailto:press@bros.studio)