平成 28 年 10 月 19 日
ＰＣＩホールディングス株式会社
（コード番号 ： 3918　東証第一部）
グループ戦略本部グループ戦略室

株式会社プリズムプラスとの業務提携に関するお知らせ

当社は、非常に高いリアルタイムレンダリング（注１）技術力を持つ株式会社プリズムプラス（本社：東京都中野区、代表取締役 弥谷 陽史、以下「プリズムプラス」）（注２）と『デジタルサイネージ』及び『ＶＲ／ＡＲ』に関する業務提携（以下「本提携」）を締結することといたしましたので、下記のとおりお知らせします。

記

１．本提携の理由ならびに経緯

当社グループは、成長戦略を『確かな「技術力」により「安心・安全・豊かな社会」の実現に向け、新たなサービス領域へ、協業を含め積極的に挑戦する』と掲げております。特に、自動車産業、金融業界、ネットワーク・通信関連分野にて培った技術基盤を用い、「車車間通信（Ｖ２Ｘ）」、「テレマティクス」、「自動運転」、 「デジタルサイネージ」、「再生エネルギー」、「情報セキュリティ」、「フィンテック」、「ＶＲ／ＡＲ」、「ＡＩ」、「ロボット」、「ドローン」等をキーワードとするＩｏＴ/ＩｏＥソリューション分野において将来的な貢献を目指しております。

プリズムプラスは、リアルタイムレンダリングに対する深い技術的理解をベースに、

① 日本が持つコンテンツを作る力を世界に向けて発信し、ありとあらゆる人を魅了するエンターテインメントを制作します

② ＶＲ・ＡＲ・ソーシャル・オンラインなどこれから広がっていくコンテンツ制作に積極的に参加し、最先端の開発にトライし続け、世界のエンターテインメントの発展に貢献します

③ 世界が認める日本のコンテンツを国を超えて愛されるものにしていきます

を経営理念に事業を営んでおります。また、代表取締役の弥谷氏自身がリアルタイムレンダリングの造詣が深いため、常に最先端のリアルタイムレンダリングに関する技術・ノウハウを蓄積し続けることができ、他社では実現が困難なＶＲ／ＡＲ向けコンテンツの制作も対応できるという強みを持っています。

本提携により、当社グループ及びプリズムプラスが、各々の得意分野におけるノウハウや経営資源を持ち寄ることにより、「デジタルサイネージ」、「ＶＲ／ＡＲ」といった先端ＩＴ分野への技術的サービス提供が可能になります。

具体的には、当社グループにおいては、新規事業領域への参入（収益モデルの形成）が早期に図れ、プリズムプラスにおいては、自社コンテンツの浸透（活用可能性の拡大）が図れるという相乗効果が認められ、両社の更なる事業規模の拡大・企業価値の向上に資するものと判断し、本提携の合意に至りました。

２．本提携の内容

当社グループ及びプリズムプラスは、「デジタルサイネージ」をキーワードに、ＰＣＩソリューションズ株式会社が保有するコミュニケーションツール「Ａ－ｙａ」（注３）の技術とプリズム社が得意とする「３Ｄモデリング技術」（注４）及び「リアルタイムレンダリング制作技術」ならびに「ＶＲ／ＡＲ技術」を融合し、これまでにない『新鮮でワクワクする体験』、『特別でドキドキできる時間』を実現する『リアルとバーチャルが融合した全く新しいサービス空間』の創造を共同で進め、研究開発実績の早期社会実装を実現します。

３．提携先の相手先の概要

（１）名　　称：株式会社プリズムプラス
（２）所 在 地：東京都中野区弥生町二丁目41-17
　　東京コンテンツインキュベーションセンター
（３）代表者の役職・氏名：代表取締役 弥谷 陽史
（４）事 業 内 容：ＣＧ映像制作、ソフトウェア開発
（５）資 本 金：６百万円
（６）設 立 年 月 日：平成27年７月15日
（７）顧　　問：辻・本郷 税理士法人

４．本提携による影響

当期（平成 29 年９月期）の業績に与える影響につきましては現在精査中であり、その詳細は、平成 28 年 11 月 10 日に発表予定の平成 28 年９月期決算短信公表時に開示いたします。

（注１）リアルタイムレンダリング

事前に計算されたＣＧを描画、再生するのではなく瞬間的にＣＧを表示出来る技術のことです。リアルタイムレンダリングのＣＧを作成するには、専用のレンダリングエンジンが必要となります。現在の主流は Unity（注５）や Unreal Engine 4（注６）で、これは従来のように表現力を犠牲にすることなく高品質な３ＤＣＧを生成することが出来ます。特に Unreal Engine 4 を使用できる国内のエンジニアは限られています。更に、高水準のＣＧを製作するにはレンダリングエンジン自体の改造が必要となりますが、これにはレンダリングエンジン自体及びリアルタイムレンダリング自体に関する深い理解が必要となります。

（注２）プリズムプラス

代表の弥谷氏は、大手ゲームメーカーにてディレクターとして複数のキラータイトルに深く関わると同時に、エンジン上で表現する３ＤＣＧリアルタイムシェーダー（以下、リアルタイム）を

使った新しい試みを用いた多数のタイトルを手がけ、ディレクター兼プロデューサーとしても多くの実績を残しています。
この経験とリアルタイムの美しさと豊かな表現力を活かし、次世代スマートフォンやＶＲ／ＡＲ向けコンテンツの制作することを目的に平成 27 年７月に設立されました。

（注３）Ａ－ｙａ
ＩｏＴ/ＩｏＥ時代に最適な、スマートフォンと身の回りにある様々な機器をつなぐことで便利で快適な日常を創りだすコミュニケーションツールです。「さまざまな情報を結び付け、そして受け渡していく。綾（あや）取りのようにみんなで情報をつなぎたい。」そんな思いが『Ａ-ｙａ』の原点です。ＢＬＥ技術を用いているため低消費電力での稼働、 双方向通信を実現します。また、出力調整により有効通信範囲も可変です。活用可能性としては、ビッグデータの収集ポイントも含まれ、ヒト側、モノ側それぞれにＳＤＫが準備されているため、最少開発期間で既存システムへ組込むことが可能です。

（注４）３Ｄモデリング
ＤＣＣツール（Maya、3dsMAX など）と呼ばれる３Ｄデータ作成ツールを利用して、３Ｄデータを作成することです。ポリゴン・モデリング（多角形（主に三角形と四角形）の組み合わせで物体を表現する手法）や曲面モデリング（スプライン曲線、自由曲面、NURBS 曲線等の数学的に表される線を組み合わせて物体を表現する手法)、スカルプト・モデリング（粘土をこねる様にモデリングしていく手法）等があります。

（注５）Unity
ユニティ・テクノロジーズ社が開発した、統合開発環境を内蔵し複数のプラットフォームに対応するゲームエンジン（ゲーム開発プラットフォーム）のことです。ウェブプラグイン、デスクトッププラットフォーム、ゲーム機、携帯機器向けのコンピュータゲームを開発するために用いられます。

（注６）Unreal Engine 4
Unreal Engine（アンリアルエンジン）は、Epic Games 社が開発した、ゲームを効率よく開発するためのゲームエンジンです。ニーズが非常に高いものの、日本国内においては対応できる技術者が不足しております。

以　上

ＰＣＩグループは、「安心・安全・豊かな社会」の実現に向け、各種研究開発、エンベデッドシステム開発の豊かな実績で培ったＩｏＴ技術の応用により、新たなサービス領域へ積極的に挑戦します。

【各社情報 QR コード】