



2024年3月21日  
株式会社メタリアル  
株式会社 MATRIX

ニュースリリース

## デジタルツインを自動で生成する AI 受託開発ソリューション提供を開始 メタリアル・グループの MATRIX

株式会社メタリアル（本社：東京都千代田区、代表取締役：五石順一）子会社の株式会社 MATRIX（本社：東京都千代田区、代表取締役：五石順一、以下「MATRIX」）は、次世代の 3D 空間構成技術「Gaussian Splatting」(\*1)によって、スマホで撮影した動画から簡単にフォトリアルなデジタルツイン(\*2)を自動で生成できる AI の受託開発ソリューション提供を開始します。用途は建設・不動産・製造業を中心とした産業向けを想定しています。

デジタルツイン構築の従来手法としては「3D レーザースキャン」「平面キャプチャ画像の組み合わせ」が存在しましたが、前者は手間とコスト、後者は視点・視野に制限があるなどの課題がありました。そこで MATRIX は最新の Gaussian Splatting 技術により、特別な機材や作業無しに、スマホで撮影した動画だけで、リアルなデジタルツインが自動生成できるようにします。

当社ではこれまでに実写 360 度映像を元にしたメタバース空間共有プラットフォーム【どこでもドア】の開発運営を行ってきました。その過程で法人からのメタバースに関する様々な相談・問合せを受けてきました。今回の AI 技術は、例として以下のようなユースケースを想定しています。



不動産物件の内見  
遠隔地からまるで現地で住宅を内見しているような VR 内見



山間部の橋梁建設の完成形を確認  
動画から生成した VR 空間内に図面から生成した橋を合成、完成後の橋の上を体験



**プラント設計のスプール図レビュー**  
プラント設計の段階で事前に2D図面からVR空間内でリアルな完成形を確認する



**工場内機械設置の事前確認**  
工場内に機械を設置する場合の位置などをリアルな状態で事前に確認できる

開発委託に関するお問い合わせ：

[お問合せ | MATRIX](#)

\*1：Gaussian Splattingとは2023年に発表されたAIによる3D空間再構成手法であり、既存技術のフォトグラメトリやNeRFに比べて簡単かつ高速に生成できる。

\*2：現実世界に存在している環境や物体をVR空間上に再現する技術

### ■株式会社MATRIXについて

株式会社メタリアル（旧：ロゼッタ）の子会社として2020年9月に設立。メタバース・AI技術の開発。「国境も、言語も、容姿も、身体も、知識も、あらゆるハンディキャップが存在しない、旧現実にある格差・差別を消滅させる」を企業ビジョンとし、リアリティ・メタバース空間共有プラットフォーム【どこでもドア】を開発・運営している。

社名：株式会社MATRIX

URL：<https://www.matrix.inc>

所在地：東京都千代田区神田神保町3-7-1 ニュー九段ビル

代表者：代表取締役 五石 順一

### ■リリースに関するお問い合わせ

株式会社MATRIX：広報

E-mail：[pr@matrix.inc](mailto:pr@matrix.inc)

Phone：080-7557-8236