2015 年 8 月 19 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、CEDEC2015 に出展
新製品 OROCHI 4、Mizuchi などを展示、
オンライン技術に関する講演も実施

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、2015 年 8 月 26 日（水）～8 月 28 日（金）にパシフィコ横浜にて開催される Computer Entertainment Developers Conference2015（以下「CEDEC2015」）に出展することを別紙の通り発表しましたのでお知らせ致します。

2015 年 8 月 19 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、CEDEC2015 に出展
新製品 OROCHI 4、Mizuchi などを展示、
オンライン技術に関する講演も実施

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、2015 年 8 月 26 日（水）～8 月 28 日（金）にパシフィコ横浜にて開催される Computer Entertainment Developers Conference2015（以下「CEDEC2015」）に出展致します。

展示コーナーには、間もなく販売を開始する新製品『OROCHI 4』および『Mizuchi』、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』を出展致します。スポンサーセッションでは「大規模タイトルのバックエンドを支える最新オンライン技術について」と題し、当社がコンシューマー、アーケード、PC オンラインゲーム等の大規模タイトル向けに提供している最新のオンライン技術、オンラインソリューションについて講演致します。



■　最新の国産ゲームエンジン『OROCHI 4』について

『OROCHI』は、グラフィックス、フィジックス、AI など 13 のライブラリと、40 以上の開発ツールを備えたオールインワン型のゲームエンジンです。開発途中での仕様変更やプロジェクトごとのカスタマイズを許容する柔軟な設計と、日本人エンジニアによる手厚いサポート体制が特長です。

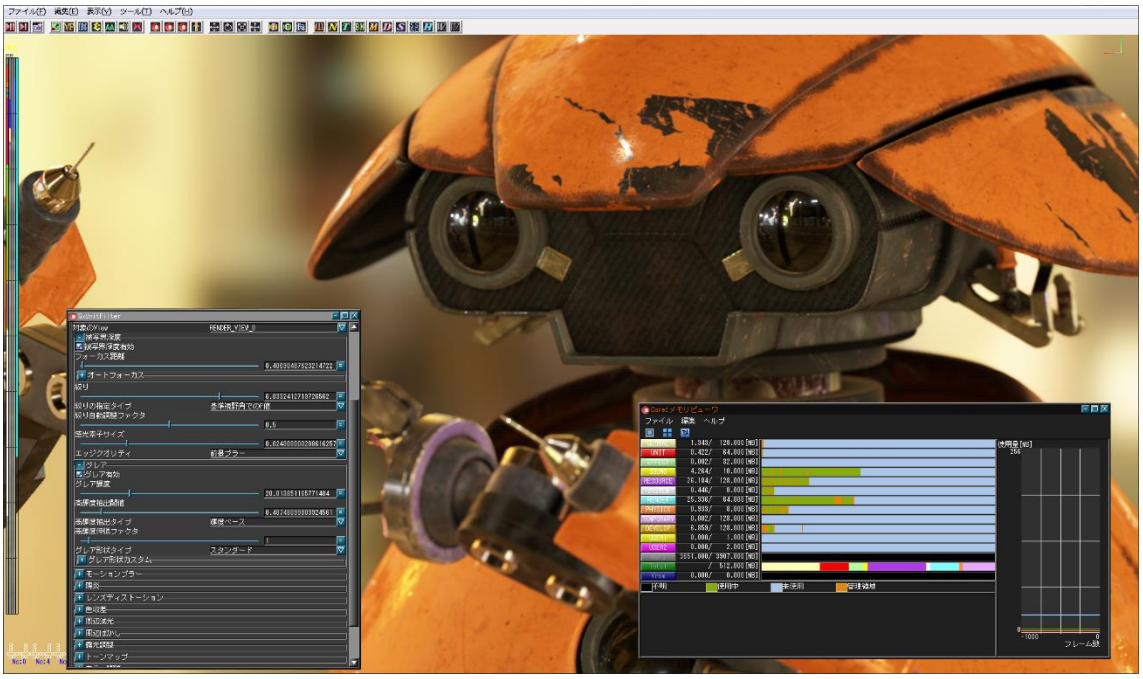
<特長①：物理ベースのレンダリングエンジン『Mizuchi』を機能拡張として利用可能>

『OROCHI 4』は、実写と見分けがつかないほどのグラフィックスを表現できる『Mizuchi』の性能を最大限に発揮できるよう設計されたゲームエンジンです。国産エンジンならではの柔軟性や使い勝手の良さはそのままに、機能拡張として『Mizuchi エクステンション』を使うことで世界最高レベルのグラフィックス表現が可能になります。

<特長②：性能差のあるプラットフォーム間での同時並行開発が可能>

『OROCHI 4』は、対応プラットフォームすべてで高品質なグラフィックスを描画できる独自のレンダリングエンジンと、『Mizuchi エクステンション』を 1 つのワークフローで使用することが可能です。例え

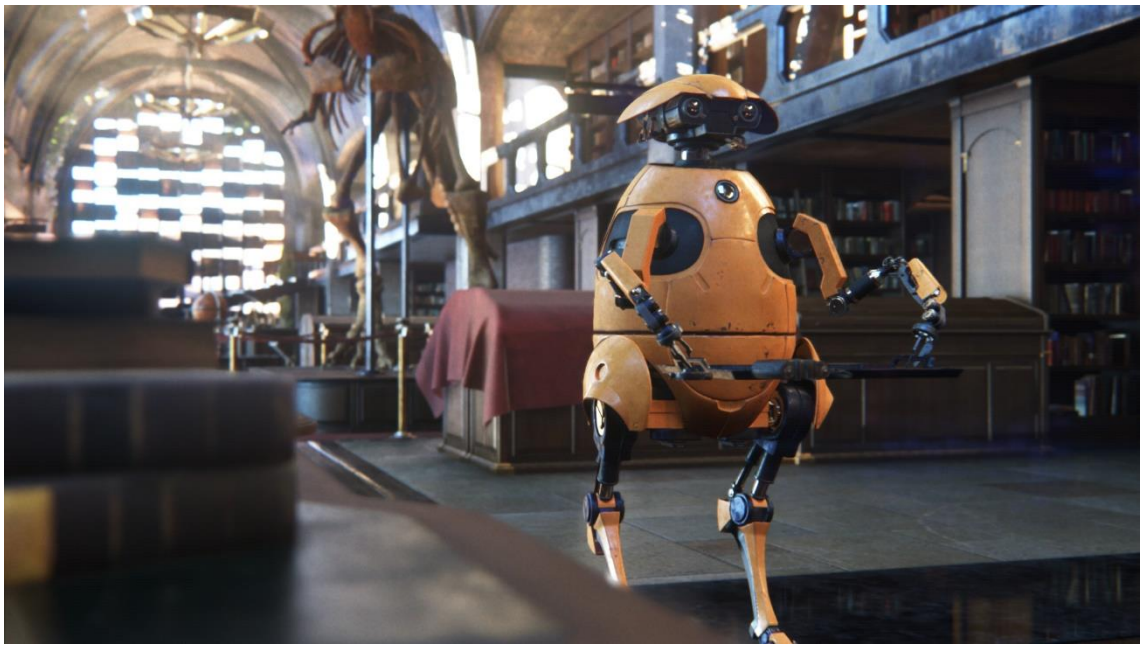
ば、ハイエンドプラットフォームである PlayStation®4 と携帯機である PlayStation®Vita の開発においても、ワークフローを分けることなく同時並行的に開発を進めることが可能です。



『OROCHI 4』での物理ベースレンダリングを可能にする『Mizuchi エクステンション』

■　**リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』について**

『Mizuchi』は、物理ベースレンダリングの考え方をサポートするレンダリングエンジンです。特に、圧倒的な質感表現力に強みがあります。金属、木材、ガラス、プラスチックなど多種多様な材質をアーティストのイメージ通りに表現することができます。また、様々なフレームワーク、ゲームエンジンに組み込めるよう、レンダリングパイプラインはカスタマイズしやすい設計になっています。



世界最高レベルの 3D グラフィックスを表現可能

■　**『YEBIS 3』について**

『YEBIS』は、3D/2D のグラフィックスに対し、グレア、被写界深度、モーションブラー、レンズエフェクト（光学シミュレーション）、フィルム/感光効果、カラーコレクション、アンチエイリアスなどを掛けることができるポストエフェクトミドルウェアです。最新版となる『YEBIS 3』では、絞り開閉とレンズの収差、補正シミュレーションにより、これまでに無い写真のようなボケ味の再現が可能です。羽根の枚数と円形絞りの組み合わせはもちろん、レンズ構成によってフォーカス前後で異なるカラーフリンジなど、さまざまな特徴をもつリアルなボケ味を表現できます。



『YEBIS 3』によるポストエフェクトの ON（左）と OFF（右）

■　**シリコンスタジオ株式会社について**

当社は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企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

■　出展概要

イベント名称	Computer Entertainment Developers Conference2015
公式サイト	http://cedec.cesa.or.jp/2015/
開催日	2015 年 8 月 26 日(水)～8 月 28 日(金)
会場	パシフィコ横浜　会議センター(横浜西区みなとみらい)
当社スポンサーセッション	8 月 28 日　14：50～15：50

■　本リリースに関するお問い合わせ先：
シリコンスタジオ株式会社
広報担当
Tel：03-5488-7070
E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※ OROCHI、Mizuchi および YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。
※ その他、記載されている名称は各社の商標または登録商標です。