2016 年 2 月 23 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ「GDC2016」出展概要
レンダリングエンジン『Mizuchi』の人肌表現デモ、
新製品『YEBIS for Maya』、C#ゲームエンジン『Xenko』を展示

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、2016 年 3 月 14 日（月）から 18 日（金）にかけて米国サンフランシスコで開催される「Game Developers Conference 2016(以下「GDC 2016」)」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。

2016 年 2 月 23 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「GDC2016」出展概要
レンダリングエンジン『Mizuchi』の人肌表現デモ、
新製品『YEBIS for Maya』、C#ゲームエンジン『Xenko』を展示

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、2016 年 3 月 14 日（月）から 18 日（金）にかけて米国サンフランシスコで開催される「Game Developers Conference 2016(以下「GDC 2016」)」に出展致します。

■　主な展示物について

・リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』について

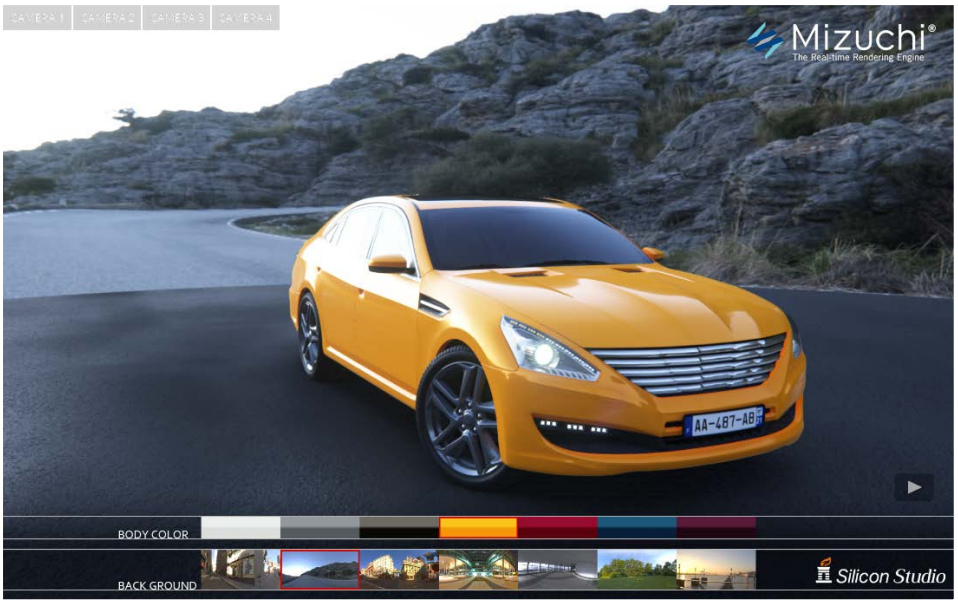
新機能としての追加を予定している人肌表現、大気散乱表現、アニメーション制作機能のデモを参考展示致します。また、日本国外では初の展示となる自動車や建物内（キッチン）のリアルタイムデモもご紹介致します。

・『Maya』用プラグイン『YEBIS for Maya』

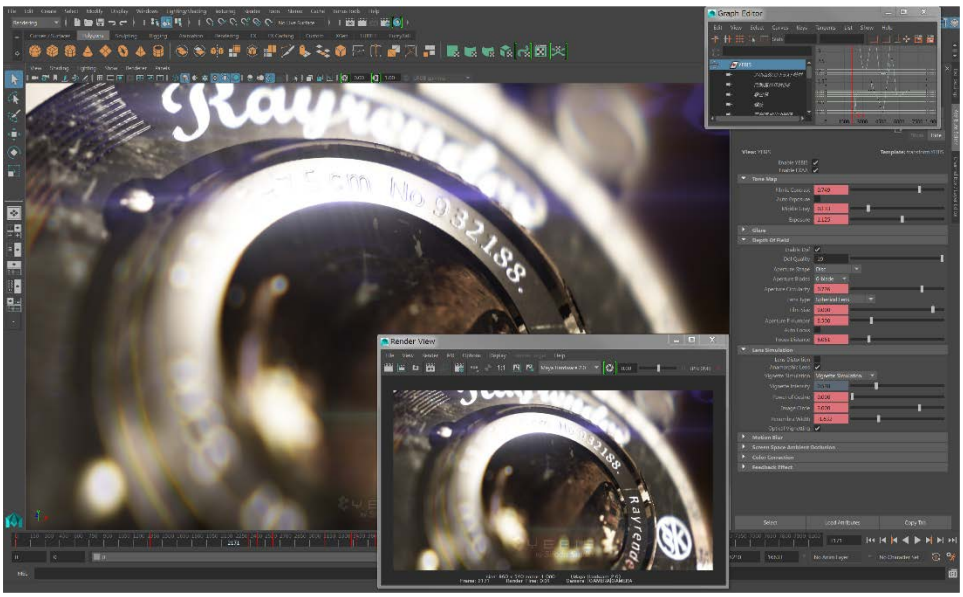
リアルタイムポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』が持つポストエフェクトの数々をオートデスク社の DCC ツール『Maya』で使用できるプラグイン『YEBIS for Maya』を展示致します。

・C#ゲームエンジン『Xenko』

新機能となるパーティクルエディター、プレハブ、PBR マテリアルエディターを展示致します。



自動車のリアルタイムレンダリングデモ



『YEBIS for Maya』



C#ゲームエンジン『Xenko』

■　**出展概要**

イベント名称	GDC 2016 (Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2016 年 3 月 14 日（月）～3 月 18 日（金） （展示は 3 月 16 日～18 日）
ブース担当者	マーケティング統括部　海外事業室　Michael Prefontaine、Jacqueline Pitts
会場	The Moscone Center 747 Howard Street (between 3rd and 4th streets) San Francisco, CA 94103, U.S.A. ブース番号：#416 フロアプラン：http://urx.blue/s8bU

■　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

※Mizuchi、YEBIS、Xenko は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標または商標です。
※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。