2017 年 2 月 21 日

各位

シリコンスタジオ株式会社
コード：3907、東証マザーズ
http://www.siliconstudio.co.jp/
Tel: 03-5423-6876

2017 年 3 月 1 日~3 日開催『GDC2017』に出展

―次世代ゲームエンジン『Xenko』の全貌・『MIZUCHI』の VR デモ最新版を一挙公開―

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、以下「当社」）は、2017 年 3 月 1 日（水）から 3 日（金）にアメリカ・サンフランシスコで開催される、世界最大ゲーム開発者向けイベント「Games Developers Conference 2017（以下「GDC2017」）」に出展致します。



国内外ゲーム開発者向け次世代ゲームエンジン『Xenko』の公式リリース迫る中、Oculus Touch VR を使用したデモを始め、新しく実装されたハイエンドレンダリング技術（RLR、ライトプローブ、スキンレンダリングなど）、シーンストリーミングシステムなどを展示致します。今回は IGDA（国際ゲーム開発者協会）にスポンサー協力し、IGDA ブース内にデモエリアを設けています。
また、当社製品リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』を新しく実装した描画機能としてクリアコート、金属フレーク、並びに Alembic ファイルのサポートや HDR サポートについても詳しくご紹介致します。
さらに、当社の主力製品である高度な光学的表現を可能にするポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』の採用事例として PearlAbyss 社 MMORPG『黒い砂漠』の YEBIS 実装映像、スクウェア・エニックス社『フィギュアヘッズ』のプレイデモ、HDR サポート機能の紹介や白組社の YEBIS for Unity を使った新年ビデオクリップ等も展示・ご紹介いたします。
当社は、海外ゲーム市場へ『Xenko』『Mizuchi』『YEBIS』を提供することで、世界中のゲーム開発力の強化を支援し、優れたタイトルの育成に貢献して参ります。

■**Xenko**

『Xenko』は C#で開発できるオープンソース 次世代型クロスプラットフォーム ゲームエンジンです。
PBR や独自技術を軸にリアルな映像美を表現することができ、開発に重要なエディターも直感的に操作できるよう工夫されています。また、Oculus, VIVE 等を使った VR コンテンツの開発にも対応！　（公式製品サイト：http://xenko.com/ 現状は英語サイトのみ）

■**Mizuchi**

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、光の反射を正確に扱うことで可能となる圧倒的な質感表現に強みがあります。リアルタイムグラフィックスでありながら、金属、木材、ガラスなど多様な材質を実物さながらの質感で表現することができます。柔軟な設計になっており、ゲーム業界を始め、映像、製造、自動車、不動産分野等のコンテンツ制作にも利用できます。また、高度な光学的表現を可能にするポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』も組み込まれています。
（公式製品サイト：http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/mizuchi/）

■**ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』**

『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。
（公式製品サイト：http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/yebis/jp/）

YEBIS 使用事例



YEBIS Off



YEBIS On

■　**出展概要**

イベント名称	GDC2017 (Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2017 年 2 月 27 日（月）～3 日（金）　（展示は 3 月 1 日～3 日）
ブース担当者	マーケティング本部 海外事業室 Michael Prefontaine、奥野 洋
会場	Moscone Convention Center 747 Howard St., Between 3rd & 4th St. San Francisco, CA 94103, U.S.A. ブース番号：South Hall #624 フロアプラン： http://fp37.a2zinc.net/Clients/fpUBM/gdc2017/Public/Eventmap.aspx?mapID=33&shmode=E

■ **シリコンスタジオ株式会社について**

（1）名称	シリコンスタジオ株式会社
（2）代表者	代表取締役社長　寺田　健彦
（3）設立年月日	1999 年 11 月
（4）資本金	121 百万円（2015 年 11 月末現在）
（5）事業内容	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。

■　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

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