2020 年 1 月 9 日

各位

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、クルマの先端技術展「オートモーティブ ワールド2020」に出展
自動車業界向けCGソリューション、AI用教師画像データ作成ツールなどを紹介

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など、さまざまな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：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、2020 年 1 月 15 日（水）から 17 日（金）の 3 日間、東京ビッグサイトで開催されるクルマの先端技術展「オートモーティブ ワールド 2020」において、構成展示会のひとつである「コネクティッド・カー EXPO」（以下「本イベント」）」に出展することをお知らせします。

本イベントは、自動運転、クルマの電子化・電動化、コネクティッド・カー、軽量化など、自動車業界における先端テーマの最新技術が一同に出展する展示会です。
シリコンスタジオ Automotive 事業部は、ビデオゲーム業界で「創る人と愉しむ人に感動を」与えてきた最先端のリアルタイム 3 次元グラフィックス（3DCG）技術を使って、新世代のモビリティに新しい価値を付加するお手伝いをいたします。自動車業界向け 3DCG ビジュアライゼーションをはじめ、以下の製品・ソリューションを展示する予定です。
ぜひお気軽にシリコンスタジオブースにお立ち寄りください。

■ 展示概要

1. 車載表示装置 HMI デザインおよびソフトウェア開発

車載表示装置の HMI デザインおよびソフトウェア開発のサポートを行います。試作、検証、量産設計の各段階に応じ、車載向け SoC の能力をフルに活用した、先進的なデザイン制作と実装をご提案いたします。

2. 自動運転研究開発サポート

自動運転の実用化に向けた研究開発を目的とする、リアルタイム 3DCG 技術の応用をサポートいたします。
具体的には 3DCG を利用した AI 用教師画像の作成やツール開発、各種ドライビングシミュレーターの機能拡張（高品質化）など、多彩なご要望に対応いたします。

3. 製品製造工程サポート

工場の欠品検出 AI 用の教師用画像データ作成ツールの開発や、製造工程の一部で利用される各種 3DCG シミュレーターの高品質化など、3DCG 技術を使って、さまざまな業務をサポートいたします。

4. AI 教師画像データ作成ツール

3DCG 技術を用いた AI 教師画像データの作成およびデータ作成ツールを提供（もしくは受託開発）いたします。
3DCG を用いることで、AI 教育コストを削減する事ができます。

5. リアルタイム 3DCG ミドルウェア

ビデオゲーム制作用の各種レンダリングエンジンを製造業向けにご提案いたします。

レンダリングエンジン『Mizuchi』

ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』

グローバルイルミネーション『Enlighten』

※当日は詳しいスタッフがわかりやすくご説明差し上げます。

■ **開催概要**

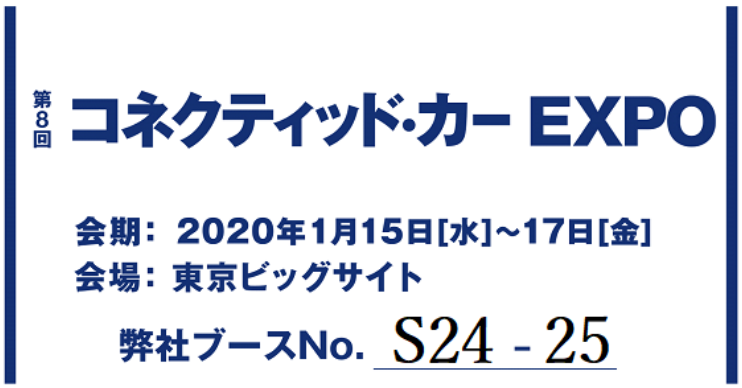
名　称：　オートモーティブワールド 2020 内
第 8 回 コネクティッド・カー EXPO

会　期：　2020 年 1 月 15 日（水） ～ 1 月 17 日（金）
10:00 ～ 18:00（最終日のみ 17 時まで）

会　場：　東京ビッグサイト（東京都江東区有明）　南展示棟 4F
シリコンスタジオブース（小間番号 S24-25）

主　催：　リード エグジビション ジャパン株式会社

公式サイト：　https://www.automotiveworld.jp/ja-jp.html



■ **『Mizuchi』について**

『Mizuchi（ミズチ）』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、ゲーム業界をはじめ、映像、製造、自動車、不動産分野などのコンテンツ制作にも利用可能。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（エビス 3）』も組み込まれています。
https://www.siliconstudio.co.jp/mizuchi/

■ **『YEBIS 3』について**

『YEBIS（エビス）』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、これまでにな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。

http://www.siliconstudio.co.jp/yebis/
『YEBIS 3』の対応プラットフォーム
Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®VR、PlayStation®Vita、Xbox One、Linux、Mac OS X、STADIA、Windows（DirectX 9/10/11、OpenGL）、Android、iOS、その他組み込み環境

■　『Enlighten』について

『Enlighten（エンライトゥン）』は、リアルタイムグローバルイルミネーションの重要課題である大量の演算処理を、独自の技術を用いることで高品質な映像美を維持しつつ効率良く実現することが可能なミドルウェアです。
グローバルイルミネーション（大域照明、または間接光表現）では、シーン内の素材から光が反射される方法や、（光が）吸収される方法を計算します。反射したライトの効果を加えることで、アーティストは少数の光源であらゆる場面を照らすことができ、他に類を見ない繊細さと一体感をアプリケーションのグラフィックスで実現します。また、グローバルイルミネーションの効果をリアルタイムで計算し、イルミネーションはミリ秒単位で更新して、ライト、マテリアル、およびオブジェクトを実行時に移動および更新することができます。このランタイム機能は、ゲームおよびエディター内で利用可能です。
『Enlighten』はゲームおよびコンシューマ機器のすべてに対応していく予定です。
https://www.siliconstudio.co.jp/middleware/enlighten/

『Enlighten』の対応プラットフォーム
Enlighten for Unreal Engine 4
Nintendo Switch™、PlayStation4®、Xbox One、Microsoft Windows、Android™、iOS
Enlighten SDK
Nintendo Switch™、PlayStation4®、Xbox One、Microsoft Windows、Android™、iOS
※VR 開発にも対応

■　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加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材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および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開できることが強みです。
ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。
https://www.siliconstudio.co.jp/

■　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 および Enlighten は、シリコンスタジオ株式会社の日本国内およびその他の国における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。