

リアルタイムポストエフェクトのスタンダード

YEBIS は、多数の有名ゲームタイトルやテレビ番組などで導入されています。

導入タイトルの例

MotoGP / Milestone

FighterWithin / Ubisoft

「FINAL FANTASY XV」2013 E3 トレーラー/スクウェア・エニックス

AGNI'S PHILOSOPHY - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO /スクウェア・エニックス

ガンズリンガー ストラトスシリーズ/スクウェア・エニックス

魔女と百騎兵/日本一ソフトウェア

聖闘士星矢ブレイド・ソルジャーズ/バンダイナムコゲームス

フェアリーフェンサーエフ/コンパイルハート

ヴァルハラナイツ3シリーズ/マーベラス AQL

限界凸騎モンスターモンピース/アイディアファクトリー

3D ドットゲームヒーローズ/フロム・ソフトウェア

有吉 AKB 共和国 / TBS テレビ

ビジネスクリック / TBS テレビ



Copyright © Milestone 2014. Copyright © 2014 Dorna Sports S.L. - All rights reserved.

対応プラットフォーム

PlayStation®4, PlayStation®3, PlayStation®Vita, Xbox One, Xbox 360, Windows®, iOS, Android, Linux, OS X,
その他組み込み機器

対応 API

OpenGL, OpenGL ES 2.0, OpenGL ES 3.0, DirectX 9/10/11, その他プラットフォーム固有の描画 API

組み込みが極めて容易

YEBIS 3 は次のような形で既存のレンダリングフローに組み込めます。

```
File Edit Find View Help >>
// Set the final image buffer from your rendering pipeline (the source for YEBIS 2)
SetSource(
    texture,           // 3D API texture handle
    width, height, format // Resource dimensions and format
);
// Set the final image depth buffer from your rendering pipeline (the depth source for YEBIS 2)
SetDepthSource(
    depthTexture,     // 3D API depth texture handle
    width, height, format // Resource dimensions and format
);
// Set the destination buffer YEBIS 2 will render to
SetDestination(
    renderTarget,     // 3D API render target handle
    width, height, format // Resource dimensions and format
);
// Run YEBIS 2
ApplyEffects();
```

新世代の光学エフェクト



YEBIS 3 の主な新機能

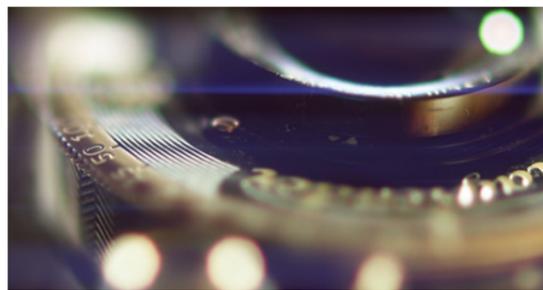


YEBIS 3 には、ボケ味シミュレーション（絞り羽根開閉シミュレーション、レンズ収差 / 補正シミュレーション）、高品質 SSAO、入出力色空間変換が主な新機能として搭載されました。

収差とレンズ補正シミュレーション

光学的な収差と補正のシミュレーションにより、レンズ構成毎に特徴的なボケのエッジやフォーカス前後で異なるカラーフリッジなど、実写のようなボケ味を表現できます。

アクロマートレンズ



アポクロマートレンズ



非補正球面レンズ



STFレンズ



絞り羽根開閉シミュレーション

絞り羽根の形状と開閉動作のシミュレーションにより、羽根枚数の違いや絞りの状態による円形絞り効果や微妙なカーブの歪みなど、実写のようなボケの形状を再現できます。

絞り羽根構成(6枚絞り)



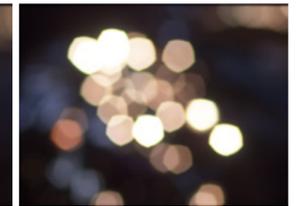
絞り羽根構成(7枚絞り)



円形5枚絞り(f/1.4 開放)



円形5枚絞り(f/2.8)



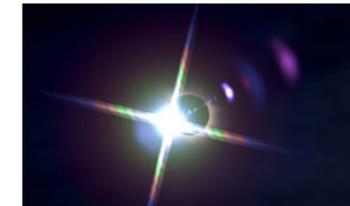
YEBIS 3 の主要機能

アナモルフィックレンズ



映画などで使用されるアナモルフィックレンズ効果のシミュレーションにより、横に伸びるように現れるフレアや楕円ボケ、横方向へのディストーション、縦横のフォーカスずれなど、特徴的な現象を再現できます。

グレア



モーションブラー



カラーグレーディング



ブルーム、ライトシャフト(ゴッドレイ)をはじめとした多様なグレア表現、リアルな空気感を表現できる様々なレンズエフェクト(光学シミュレーション)、リアルタイムに映像を調整できるフィルム/感光効果など、他に類を見ないハイクオリティなポストエフェクトを数多く揃えています。