

Silicon Studio Corp. Press Release

2007年2月26日

シリコンスタジオ、GDC エキスポ出展のご案内 ～ OpenGL ES 2.0 対応、更にパワーアップした DAIKOKU・YEBIS を出展～

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しております、シリコンスタジオ株式会社(代表取締役社長関本晃靖、本社 渋谷区恵比寿、資本金 5 億 9150 万円、電話 03-5488-7070(代表))以下、シリコンスタジオ)は、来る2007年3月5日より米カリフォルニア州サンフランシスコで開催されます「Game Developers Conference 2007 (GDC 2007)」に出展いたします。

GDC は、ゲーム業界において世界最大のディベロッパーズ・カンファレンスです。300 以上のセッション、パネル、チュートリアルやラウンド・テーブルを各分野の専門家が発表、ディスカッションが催される他ソフトウェアのエキスポも行われ、世界中の開発者同士が個々のノウハウを分かち合い、ゲーム開発の最新の情報を得る事ができる場となっています。今年はサンフランシスコでの開催で会場も拡張されており、参加者は通年の 12,500 人を超えると見込まれています。シリコンスタジオは、GDC 2007 のエキスポ会場へミドルウェア製品の出展をいたします。

当社ブース (West Hall :1 階、ブース番号 :109) では PlayStation3、Xbox360 を含むマルチプラットフォーム対応のグラフィックス API、DAIKOKU (ダイコク) :Advanced Shader Pipeline」と、次世代ポストエフェクト機能を提供するマルチプラットフォームライブラリ「YEBIS (エビス) Pithy Post Effect」が昨年初公開時に比較して大幅にパワーアップ、引き続き公開いたします。

《 DAIKOKU について 》

DAIKOKU は、数々のリアルタイムシェーディングテクニックを提供するシェーダ駆動型のグラフィックス API です。ゲーム開発者はプログラマブルシェーダを記述する必要なく、高度なシェーディングを活用することができます。多様なシェーダ技術のほか、ワークフローの構築を支援するツールサンプルを提供しておりますので、既存のゲームエンジンを持たない開発者でも、ワークフローの構築に煩わされることなくすぐに開発をスタートできます。また、ゲームエンジンを既に持っている開発者は、低レベルな描画パイプラインとして自社のゲームエンジンに容易に組み込むことができます。

《 YEBIS について 》

YEBIS は、レンダリングされた画像に対する、さまざまな次世代リアルタイムポストエフェクト機能を提供するマルチプラットフォームライブラリです。高品質な HDR (High Dynamic Range) レンダリングを基本とした、被写界深度処理 (デフォーカス表現)、グレアエフェクトやカラー補正といった、ポストエフェクト機能によって次世代のリアリティな表現が可能となります。ゲーム開発者はポストエフェクトのためのシェーダを記述することなく、最小限の API コールだけで高速・高品質なエフェクトを利用することができます。

Silicon Studio Corp. Press Release

今回出展のポイント:

以上 2ミドルウェアの今回出展のポイントはパフォーマンスアップと機能強化、そして対応プラットフォームの拡充にあります。特に、OpenGLiES 2.0 とGLSL への対応により、組み込み機器向けのCG ソフト開発者の労力削減に貢献します。OpenGLiES 2.0 による開発では Shader 機能の搭載により表現の自由度が増した分、各種シェーディング技法をシェーダ言語で記述する知識が要求され開発が複雑化しております。本ミドルウェアを利用することにより組み込み技術者の CG 開発部分の労力を大幅に削減可能であり、かつ、本ミドルウェアにより最新の CG 効果を付加することが可能となります。今後発展が予想される組み込み機でのリッチな CG 表現に本ミドルウェアは貢献致します。

シリコンスタジオでは、これら自社開発ミドルウェア技術の展開を通じ、ワールドワイド規模での普及を目指すと共に、導入実績の増加により実証中であるゲーム開発者達向けのプロセス改革を引き続き提案してまいります。

尚、エキスポ初日の7日17時から開催されます、「GDC EXPO BOOTH CRAWL」(GDC エキスポブース・クロール)のハッピーアワーでは、ドリンク・軽食をご用意しております。GDC をご視察されるときには、是非お気軽にお立ち寄りいただけますよう、スタッフ一同お待ちしております。

GDC2007 についての詳細や場所は、日本語公式ウェブサイトよりご覧いただけます。

[Game Developers Conference 2007](http://japan.gdconf.com/)

<http://japan.gdconf.com/>

シリコンスタジオのミドルウェア製品については下記をご参照下さい。

<http://www.gametools.jp/>

シリコンスタジオ株式会社について -

シリコンスタジオ株式会社(シリコンスタジオ)は、エンターテインメントの業界で、デジタルコンテンツに関する幅広い事業を展開するために2000年1月1日に設立されました。

事業内容としては、コンテンツ制作環境や配信設備のインテグレーション事業・コンテンツのクリエイション事業・そしてライセンスに代表されるコンテンツディストリビューション事業を3本柱とし、デジタルコンテンツと業界最高峰の Visualization 技術および IT 技術の提供を行いながら、多くの人々に感動を与えられる企業を目指しております。

GDC イベント出展、および製品についてのお問い合わせ先

シリコンスタジオ株式会社

開発推進事業部

担当 :寺田、戸田

TEL :03-5488-7070 (代表)

E-Mail :middleware@siliconstudio.co.jp