

2011年9月27日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのポストエフェクトミドルウェア 『YEBIS』が DirectX 11 に対応 新作デモムービーも公開！

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(代表取締役社長:寺田健彦、本社:東京都渋谷区)は、当社開発のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』が DirectX 11 に対応したことをお知らせ致します。



『YEBIS』は、レンダリングされた画像に対し、HDR (High Dynamic Range) レンダリングを活用した様々な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対応のミドルウェアです。

■ 提供する機能

- ・さまざまなグレア表現
- ・被写界深度表現
- ・オートフォーカス
- ・モーションブラー
- ・トーンマッピング
- ・自動露出
- ・カラー/ガンマ補正
- ・アンチエイリアス
- ・フォーカシング/焦点距離シミュレーション
- ・周辺減光/ケラレシミュレーション
- ・レンズディストーション
- ・色収差表現
- ・エアリーディスク/小絞りボケ表現
- ・陽炎エフェクト
- ・LDR バッファによる HDR シミュレーションなど

■ 対応プラットフォーム、API、シェーダ言語

□対応プラットフォーム

PS3、Xbox360、Windows、Linux、組込機器

□API

Direct X 、 Open GL、 Open GL ES、 その他の描画 API

□シェーダ言語

Cg、 HLSL、 GLSL

■ DirectX 11 対応版『YEBIS』のデモムービー

ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」DirectX11 対応版のデモ[RigidGems]です。綺麗な宝石やリングがリアルタイムに描画されるデモを動画にまとめました。



Copyright (C) 2009-2010 RIGIDGEMS All Rights Reserved.

本デモムービーは当社 Web サイトまたは youtube にてご覧いただけます。

【URL】 http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/daikoku_yebis/yebis

【DirectX 11 対応版『YEBIS』デモムービーの特徴】

- ・ レイトレーシングによる屈折の表現
- ・ 粒子法による物理シミュレーション
- ・ HDR 環境マップを用いた IBL
- ・ Ray Classification を用いた内部反射の高速化
- ・ YEBIS DirectX11 対応版を用いたポストエフェクト表現
 - ・ 被写界深度表現
 - ・ モーションブラー
 - ・ グレア表現
 - ・ レンズディストーション
 - ・ ヴィネッティング
 - ・ 露出補正
 - ・ ホワイトバランス

■ **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
コーポレートパブリックリレーションズ
担当：山下
Tel：03-5488-7070
E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※ 記載されている企業名および商品名は、各社の商標または登録商標です。