

シリコンスタジオ、  
ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 2』の販売を開始  
DirectX 11 世代のフォトリアル表現を実現

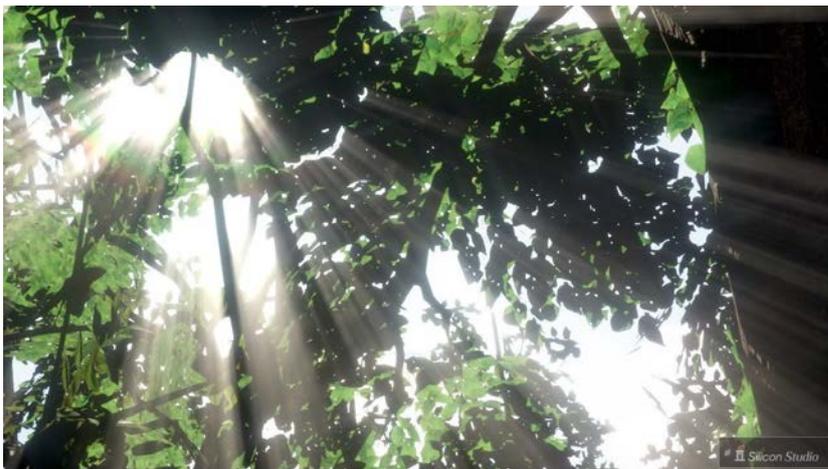
エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、高度な光学的表現を可能にするポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 2』の販売を開始したことをお知らせ致します。



『YEBIS 2』は、3D/2Dのグラフィックスに対し、グレア表現、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、リアル/疑似HDR表現、アンチエイリアスなどのポストエフェクト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。

■ 『YEBIS 2』の主要な新要素

① ゴッドレイ（光筋）



鋭い放射状フレアや、光冠／暈（かさ）などの表現も可能

## ② 色収差表現



光が光学系（レンズ）を通ったことにより起きる色ズレを演出（倍率色収差）

## ③ ポストプロセス型アンチエイリアス



左：アンチエイリアス OFF 右：アンチエイリアス ON

MSAA ではジャギーを低減できないマスク境界部分でもアンチエイリアス処理が可能

### ■ 製品特徴

#### ① 極めてハイクオリティなレンズ表現が可能

『YEBIS 2』は、グレアや被写界深度などのレンズエフェクトにおいて、従来のリアルタイム表現とは一線を画すハイクオリティな表現が可能です。

#### ② 簡便でありながら光学に基づいた高度な設定も可能な API

『YEBIS 2』の API は、いくつかのパラメーター設定だけで大きな効果を得られるという簡便さを持ちな

がら、光学に基づいたカメラレンズの設定や各々のエフェクトに対する高度なカスタマイズ性も持ち合わせています。

### ③ 完成したゲームへの組込も可能

既存のエンジン・ワークフローへの組込はもちろん、既に完成しているゲームに組み込んでのテストすら可能なほどに組込が容易です。

### ④ 選択可能な HDR 表現

『YEBIS 2』ではさまざまなレベルの HDR 表現を自由に選択できます。浮動小数点バッファを使ったリアル HDR 表現、従来の整数のフルカラーバッファに HDR 情報を圧縮して格納するシミュレーテッド HDR、HDR 情報を持たないバッファに対して疑似的に効果を適用する疑似 HDR もサポートしています。

### ⑤ とてつもなく広いパフォーマンスレンジ

『YEBIS 2』に用意されているエフェクト群は、それぞれがクオリティとパフォーマンスの調整幅をとてつもなく広いレンジで持っています。とても簡単なパラメーター調整だけで、モバイルでも動作する設定からハイエンド PC や次世代を見据えた超ハイエンドクオリティまでをカバーできます。

## ■ 『YEBIS 2』の対応プラットフォーム

対応済：PlayStation®3、Xbox360®、Windows (DirectX 9/10/11)

近日対応予定：PlayStation®Vita、iPhone/iPad、Android

※次世代ハードウェアについても順次対応予定

API：OpenGL、OpenGL ES 2.0、DirectX9/10/11、その他プラットフォーム固有の描画 API

シェーダー言語：HLSL、GLSL、Cg

## ■ YEBIS 2 公式サイト

<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/yebis/>

### ■ 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

※YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の商標です。

※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。