

2014年8月8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「CEDEC2014」出展概要

### 展示の目玉は、新レンダリングエンジンの最新リアルタイムデモ 講演は、OROCHI 3 の PS4/PS3/PS VITA/PC(Steam)マルチ開発など

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、2014年9月2日から4日にかけて開催される日本最大のゲーム開発者向けカンファレンス CEDEC2014（開催場所：パシフィコ横浜）の出展概要を下記の通り公開致します。



#### ■ スポンサーシップセッションについて

近年ニーズが高まっている PS4、PS3、PS VITA、PC（Steam）向け 3D ゲームのマルチプラットフォーム開発について、シリコンスタジオの OROCHI 3 チームが得た知見や手法についてお話致します。3D ゲームのマルチプラットフォーム展開ではプラットフォームごとの処理性能の差を考慮して開発する必要がありますが、すべてのリソースやモジュールを各プラットフォーム毎に作っては大変非効率です。

今回の講演では、OROCHI 3 がプラットフォームごとの差をどのように吸収するのか、PC ゲーム(Steam) 特有のアウトゲーム対応をどうサポートするのか、具体的な実例を用いて解説致します。

#### ■ レギュラーセッションについて

近年の物理ベースレンダリング(Physically-Based Rendering,PBR)の隆盛を受け、シリコンスタジオでは最新の PBR 関連の様々な技術を採用したテクノロジーデモを開発、GDC2014 弊社ブースにて展示致しました。この動画は弊社 Web サイトで一部を公開しております。

(<http://www.siliconstudio.co.jp/nex-gen/>)。

本セッションでは、主にそのデモにおけるレンダリング技術の詳細を解説します。含まれるトピックとして BRDF、Image-Based Lighting やそのブレンディング、Local-Reflection、エリアライト、Specular

アンチエイリアシング、カメラシミュレーションとポストエフェクトなどです。

これらのトピックの多くは GDC や Siggraph などのセッションで触れられたものではありませんが、描画エンジンとして実用化するためにはさまざまな課題もあります。実際にデモを製作するにあたって得られた知見は少なからずありますので、それらも含めて共有したいと考えています。また主眼はデモの技術解説ですが、デモで採用した技術を足掛かりとした PBR 界隈の俯瞰および入門といった側面も持ったセッションになるかと思えます。

#### ・スクリーンショット



#### ■ 展示について

ポストエフェクトミドルウェア最新版『YEBIS 3』、国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI 3』、そして『OROCHI 3』への搭載も予定されており、レギュラーセッションで技術の詳細を解説致します最新レンダリングエンジンのリアルタイムデモを展示致します。

営業、エンジニアともに常駐しておりますので、弊社製品・技術に関してご関心をお持ちの方は是非シリコンスタジオブースにお越しください。

#### ■ 展示製品の概要

##### 国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI 3』

ゲームエンジン『OROCHI 3』は、グラフィックス、物理、AI など 13 のライブラリと、40 以上の開発ツールを備えたオールインワン型のゲームエンジンです。アクション、RPG、FPS、レース、シミュレーションなどのゲーム開発に必要なライブラリやツールが一通り揃っているため開発速度を劇的に向上させるこ

とができ、さらに国産製品ならではの充実したサポートと柔軟なカスタマイズ性により開発効率を向上させることが可能です。

**[公式サイト]**

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

**ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』**

『YEBIS 3』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、カラーコレクション、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。最新版となる『YEBIS 3』では、まったく新しいボケ味のシミュレーションなどの新機能が搭載されています。

**[公式サイト]**

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

※YEBIS 3は今夏販売開始予定です。

■ 出展概要

イベント名称	CEDEC2014(コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2013)
公式サイト	<a href="http://cedec.cesa.or.jp/2014/">http://cedec.cesa.or.jp/2014/</a>
開催日	2014年9月2日(火)～4日(木)
展示会場について	パシフィコ横浜 会議センター(横浜西区みなとみらい)
スポンサーセッション	9月4日(木) 17:50～18:50
レギュラーセッション	9月2日(火) 17:50～18:50
展示ブース	YEBIS 3、OROCHI 3、新レンダリングエンジンのリアルタイムデモを展示 ブース位置：3F No.9

■ 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

※OROCHIは、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※YEBISは、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※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。