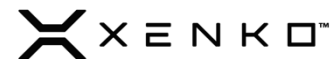


【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ『GDC2017』に出展
C#オープンソース 次世代ゲームエンジン『Xenko』の全貌を一挙公開
リアルタイムレンダリングエンジン『MIZUCHI』のVRデモ最新版を展示

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、2017年2月27日（月）から3日（金）に米国サンフランシスコで開催される「Games Developers Conference 2017（以下「GDC2017」）」に出展致します。

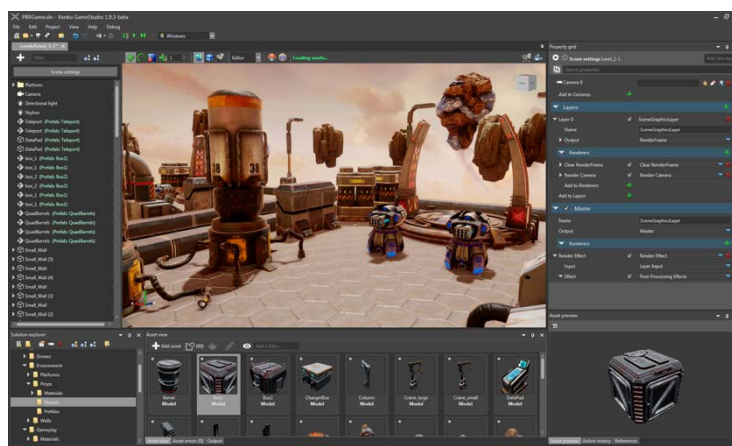


主な展示物について

・C#オープンソース ゲームエンジン『Xenko』

C#ベースのオープンソース次世代ゲームエンジン『Xenko』の公式リリース迫る！

Oculus Touch VRを使用したデモを始め、新しく実装されたハイエンドレンダリング技術（RLR、ライトプローブ、スキンレンダリングなど）、シーンストリーミングシステムなどを展示・ご紹介致します。また、今回はIGDA（国際ゲーム開発者協会）にスポンサー協力し、IGDAブース内にデモエリアを設けています。

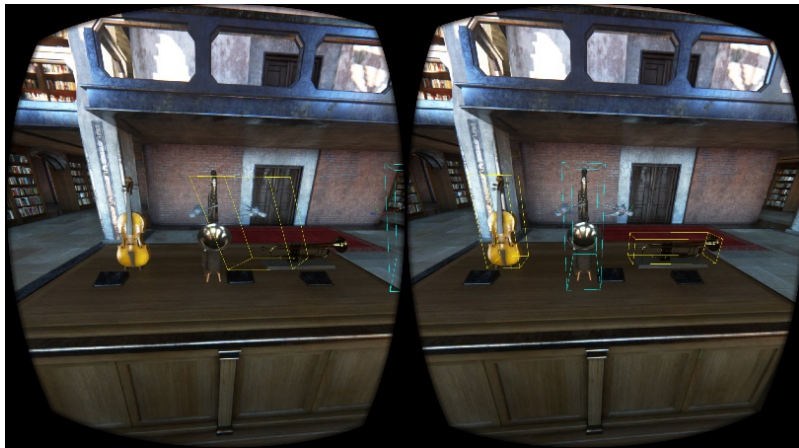


Xenko とは :

『Xenko』は C# で開発できるオープンソース 次世代型クロスプラットフォーム ゲームエンジンです。
PBR や独自技術を軸にリアルな映像美を表現することができ、開発に重要なエディターも直感的に操作できるよう工夫されています。
また、Oculus, VIVE 等を使った VR コンテンツの開発にも対応！ (公式製品サイト : <http://xenko.com/> 現状は英語サイトのみ)

・リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』

新しく実装した描画機能としてクリアコート、金属フレック、並びに Alembic ファイルのサポートや HDR サポートについて
展示・ご紹介致します。



Mizuchi とは :

Mizuchi は、物理ベースレンダリングの考え方をサポートするレンダリングエンジンです。特に、光の反射を正確に扱うことで可能となる圧倒的な質感表現に強みがあります。リアルタイムグラフィックスでありながら、金属、木材、ガラスなど多様な材質を実物さながらの質感で表現することができます。柔軟な設計になっており、ゲーム業界を始め、映像、製造、自動車、不動産分野等のコンテンツ制作にも利用できます。また、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 3』も組み込まれています。

(公式製品サイト : <http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/mizuchi/>)

・ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』

YEBISの採用事例として PearlAbyss 社 MMORPG 『黒い砂漠』の YEBIS 実装映像、スクウェア・エニックス社 『フィギュアヘッド』のプレイデモ、HDR サポート機能の紹介や白組社の YEBIS for Unity を使った新年ビデオクリップ等を展示・ご紹介いたします。

PEARLABYSS



YEBIS Off



YEBIS On



YEBIS Off



YEBIS On

Black Desert Online © 2017 PearlAbyss Corp.

YEBIS とは :

『YEBIS』は、3D/2Dのグラフィックスに対し、グレア、被写界深度、モーションブラー、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、絞り開閉とレンズの収差、補正シミュレーションにより、これまでに無い写真のようなボケ味の再現が可能です。羽根の枚数と円形絞りの組み合わせはもちろん、レンズ構成によってフォーカス前後で異なるカラーフリッジなど、さまざまな特徴をもつリアルなボケ味を表現できます。（公式製品サイト：<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/yebis/jp/>）

■ 出展概要

イベント名称	GDC2017 (Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2017年2月27日(月)～3日(金) (展示は3月1日～3日)
ブース担当者	マーケティング本部 海外事業室 Michael Prefontaine、奥野 洋

会場	Moscone Convention Center 747 Howard St., Between 3 rd & 4 th St. San Francisco, CA 94103, U.S.A. ブース番号 : South Hall #624 フロアプラン : http://fp37.a2zinc.net/Clients/fpUBM/gdc2017/Public/Eventmap.aspx?mapID=33&shmode=E
----	--

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

■ 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
広報担当
Tel : 03-5488-7070
E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

※YEBIS、Mizuchi、Xenko は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※記載されている名称は各社の商標または登録商標です。