

**シリコンスタジオ、米国サンフランシスコにて開催される「GDC」に7年連続で出展
グローバルイルミネーション技術の最高峰『Enlighten』を主軸とし、
ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』、機械学習エンジン『YOKOZUNA data』を紹介**

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など様々な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、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、米国サンフランシスコで現地時間 2018 年 3 月 19 日（月）から 23 日（金）まで開催される世界最大規模のゲーム開発者向け国際カンファレンス「Game Developers Conference（以下「GDC」）」に出展することをお知らせします。

GDC



GDCでは、ゲーム業界人によるプログラミング、デザイン、製品、ビジネス、法律問題、グラフィックを含むゲーム関連の話題に関する講演やディスカッション、さまざまなチュートリアルが行われ、全世界からゲーム開発者が集まります。当社は2012年から毎年出展しており、今年のGDC 2018で7回目の参画です。

CONFERENCEのスポンサーセッションでは、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten（エンライトウン）』の開発リーダーであるウィリアム・ジョセフ（William Joseph）が講演します。また、EXPO会場における展示ブースでは『Enlighten』を主軸に、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』、個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data（ヨコヅナデータ）』を加えた3つの製品・サービスをご紹介します。

ゲーム業界やエンターテインメント業界にもたらす新しいアイデアや新たな技術を、ぜひシリコンスタジオのブースでご体感ください。

1. スポンサーセッション

2017年5月にARM子会社のGeomerics社から『Enlighten』の権利を取得した当社は、この素晴らしい革新的な技術を詳しくご紹介するために、今年は展示ブースだけではなく、スポンサーセッションも開催することになりました。

Geomerics社では『Enlighten』開発の中心的人物であり、現在は当社のEnlightenチームでリードエンジニアを務めるウィリアム・ジョセフ（William Joseph）が講演いたします。

タイトル Global Illumination That Scales: Streamlined Workflow with Enlighten's Volume Lighting
講演者 ウィリアム・ジョセフ（William Joseph）

日時 3月21日(水) 12:45 ~ 13:45
公式ページ <http://schedule.gdconf.com/session/global-illumination-that-scales-streamlined-workflow-with-enlightens-volume-lighting-presented-by-span-classhighlightsilicon-studiospan/855806>

2. EXPO 会場 展示ブース

リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』 <http://www.siliconstudio.co.jp/enlighten/>

『Enlighten』は、大域照明とも呼ばれるグローバルイルミネーション(GI)をリアルタイムに処理するモドルウェアです。ゲーム、映画、不動産、建築業界でご活用いただいています。従来のバイク処理とは異なり、実行時にライトやマテリアルの移動・変更ができるため、シーン内に設置する光源数を最低限に抑えつつリアルタイムに変化する反射光の効果を追加することが可能です。グラフィックスに対して高品質で絶妙に調和の取れた照明効果を短時間で施せます。

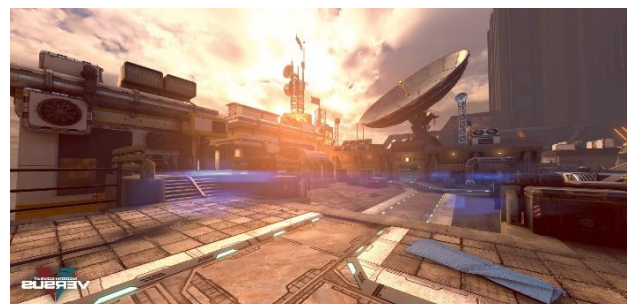
GDC 2018 では、当社で結成された新しい Enlighten チームにより、デモ「Seastack Bay」を HDR 出力でお見せするほか、実装事例として Tequila Works 社(スペイン)による Nintendo Switch のゲームタイトル「RiME」、および Gameloft 社によるモバイル FPS の人気シリーズ「モダンコンバット Versus」をご覧いただく予定です。



デモ「Seastack Bay」HDR (イメージ)



Nintendo Switch™版「RiME」における『Enlighten』を使ったグローバルイルミネーションの例
Nintendo Switch™ RIME © 2017 TEQUILA WORKS. ALL RIGHTS RESERVED.



「モダンコンバット Versus」における『Enlighten』を使ったグローバルイルミネーションの例
©2018 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S and/or other countries.

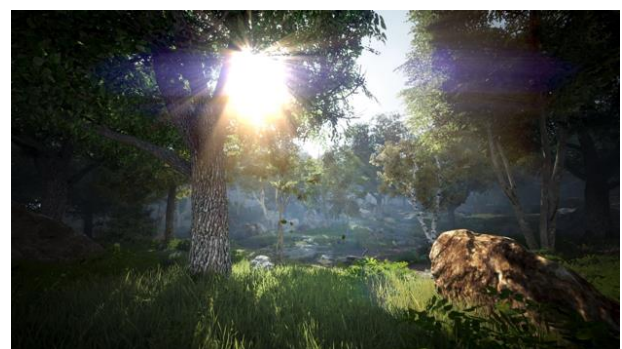
ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』 <http://www.siliconstudio.co.jp/yebis/>

『YEBIS (エビス)』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、これまでにない写真のようなボケ味を再現できます。

GDC 2018では、Unityで制作された「Tyler」HDRデモのほか、グラフィック見直しの一環として実装されたスタジオ397(オランダ)による本格派レーシングシミュレーター「rFactor 2」、およびNintendo Switch™に実装されたデモを展示する予定です。また、昨年をはじめご覧いただいたティザートレイラーからさらなる進化を遂げた、Pearl Abyss Corp.(韓国)のMMOヒットタイトル「黒い砂漠 Online」に見る『YEBIS』技術完全導入の新しい映像も公開します。



YEBIS OFF



YEBIS ON

一人一人のプレイヤーの行動を予測する『YOKOZUNA data』 <http://yokozunadata.com/>

個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data(ヨコヅナデータ)』は、次世代AI(人工知能)アルゴリズムを利用したレコメンデーションシステムとプレイヤー予測プラットフォームにより、ゲーム開発を新しいステージに引きあげます。最新のビッグデータ技術とクラウドコンピューティングを用いて、あらゆる規模のゲームに対応。最先端のディープラーニング、およびアンサンブル学習により、プレイヤー一人一人のチャーン(離脱)予測と高度なゲーム分析を提供します。



画面イメージ(ダッシュボード)



画面イメージ(離脱の予測)

■ GDC 2018 開催概要

名称: Game Developers Conference (GDC)

日時： 2018年3月19日（月）～3月23日（金）（現地時間）
※ Expo（展示）は3月21日（水）～3月23日（金）（現地時間）
開催地： 米国 カリフォルニア州 サンフランシスコ
会場： モスコーンセンター
（シリコンスタジオ展示ブース South Hall #2023）
主催者： UBM Tech
公式サイト： <http://www.gdconf.com/>（英語）



展示ブース位置

■ 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。

<https://www.siliconstudio.co.jp/>

■ 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 は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。
- ※ YOKOZUNA data 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。