

シリコンスタジオ、「gamescom 2018」ジャパン/ジェトロブースに出展 グローバルイルミネーション『Enlighten』を展示

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築などさまざま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、現地時間 8 月 21 日（火）～23 日（木）の 3 日間、ドイツ・ケルンで開催される欧州最大級のゲーム見本市「gamescom 2018」において、ジャパン/ジェトロブースに出展。3DCG に対し高品質で調和の取れた反射光による照明効果を施せる、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）』を展示、紹介することをお知らせいたします。



「gamescom」は、2009 年から毎年開催されている欧州最大級のゲーム見本市で、世界中から注目を集める一大イベントです。BtoB エリアは世界中からゲーム関連会社が集い、ゲームコンテンツやサービス、最新技術などを紹介、商談する場として開催されています。

当社は、日本貿易振興機構（JETRO、ジェトロ）がコンテンツ輸出に取り組む日本企業の海外展開支援の一環として設置する、BtoB エリアのジャパン/ジェトロブースに出展することになりました。

会期中は当社の主力製品であるリアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』、およびポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』を紹介します。

『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ミドルウェアです。これまで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。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。



『Enlighten』 デモ「Seastack Bay」 (イメージ) Courtesy of Ninja Theory

■ gamescom 2018 開催概要

日 時： 2018年8月21日(火)～8月23日(木) (現地時間)

※BtoC は、8月25日(土)まで開催

開催地： ドイツ・ケルン

会 場： ケルンメッセ展示会場

Koelnmesse, Messeplatz 1, 50679 Koeln

主催者： Koelnmesse GmbH

出展者数： 約54の国・地域より、919社が出展(2017年実績)

来場者数： 約106の国・地域より、350,000人以上が来場(2017年実績)

※BtoB来場者数は、30,700人

公式サイト： <http://www.gamescom.global/>

■ 『Enlighten』について

『Enlighten』は、リアルタイムグローバルイルミネーションの重要課題である大量の演算処理を、独自の技術を用いることで高品質な映像美を維持しつつ効率良く実現することが可能なミドルウェアです。

グローバルイルミネーション(大域照明、または間接光表現)では、シーン内の素材から光が反射される方法や、(光が)吸収される方法を計算します。反射したライトの効果を加えることで、アーティストは少数の光源であらゆる場面を照らすことができ、他に類を見ない繊細さと一体感をアプリケーションのグラフィックスで実現します。また、グローバルイルミネーションの効果をリアルタイムで計算し、イルミネーションはミリ秒単位で更新して、ライト、マテリアル、およびオブジェクトを実行時に移動および更新することができます。このランタイム機能は、ゲームおよびエディター内で利用可能です。

<http://www.siliconstudio.co.jp/enlighten/>

『Enlighten』の対応プラットフォーム

Enlighten for Unreal Engine 4

Nintendo Switch™、PlayStation®4、Xbox One、Microsoft Windows、Android™、iOS

Enlighten SDK

Nintendo Switch™、PlayStation®4、Xbox One、Microsoft Windows、Android™、iOS

※VR 開発にも対応

■ 『YEBIS 3』について

『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ンジなど、さまざまな特徴をもつリアルなボケ味を表現できます。

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

『YEBIS 3』の対応プラットフォーム

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®VR、PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox One、Xbox 360、Linux、OS X、Windows (DirectX 9/10/11)、Android、iOS

■ 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、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材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。ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルレイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。

<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

※ Enlighten および YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の日本国内およびその他の国における登録商標または商標です。

※ 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。