

シリコンスタジオ、「コンテンツ東京 2019（映像・CG制作展）」に出展

リアルタイム3DCG/ゲームグラフィックス向けミドルウェアのほか、
住宅・建築業界、自動車業界向けソリューション、教師データ用CG制作など多数紹介

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、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：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、2019年4月3日（水）から5日（金）の3日間、東京ビッグサイトで開催される日本最大のコンテンツビジネス総合展「コンテンツ東京 2019」において、構成展示会のひとつである「映像・CG制作展」（以下「本イベント」）に出展することをお知らせします。



シリコンスタジオ展示ブース（画像は企画段階でのイメージです。実際とは異なる場合があります。）

本イベントは、映像・CG制作会社が一堂に出展する展示会です。CM、VP、販促、企業紹介、番組、イベントなどの映像制作会社、アニメ制作、ゲーム制作、音楽制作会社、映像制作ツール、CG制作ツールなどが出展します。

当社は、2月の「3D&バーチャルリアリティ展」で好評を博した、無料のコーヒーサービスを実施するカフェ風ブースで出展いたします。

リアルタイム3DCG向けミドルウェアのほか、住宅・建築業界向け3DCGプレゼンテーション事例、自動車業界向け3DCGビジュアライゼーションをはじめ、下記の製品・ソリューションを展示する予定です。

ぜひお気軽にシリコンスタジオブースにお立ち寄りいただき、コーヒーを召し上がりながらゆっくりご覧ください。

- **リアルタイム 3DCG ミドルウェア** 【デモ展示】
グローバルイルミネーション『Enlighten』
ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』
レンダリングエンジン『Mizuchi』
- **住宅・建築業界向け** 【デモ展示】
3DCG プレゼンテーション事例紹介
- **自動車業界向け** 【デモおよびパネル展示】
3DCG 車載ディスプレイ・HMI デザイン
車内エンターテインメント
デジタルツインを実現する 3DCG 技術支援
- **教師データ用 CG 制作** 【パネル展示】
機械学習用の 3DCG 画像データ量産
- **データ分析（機械学習）** 【パネル展示】
多変量解析や機械学習を用いたデータ分析
- **研究開発テーマ紹介** 【パネル展示】
新たなグラフィックス技術の可能性を追求する取り組み

※当日は詳しいスタッフがわかりやすくご説明差し上げます。

■ 開催概要

名称： コンテンツ東京 2019 内
第 7 回 映像・CG 制作展（通称：クリエイティブ ジャパン）
会期： 2019 年 4 月 3 日（水）～ 4 月 5 日（金）
10:00 ～ 18:00
会場： 東京ビッグサイト（東京都江東区有明） 西 2 ホール
シリコンスタジオブース（小間番号 9-2）
主催： リード エグジビション ジャパン株式会社
公式サイト： <https://www.creativejapan.jp>

■ 『Enlighten』について

『Enlighten（エンライトウン）』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。『Enlighten』はゲームおよびコンシューマ機器のすべてに対応していく予定です。
<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™、PlayStation4®、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®Vita、Xbox One、Linux、Mac OS X、Windows (DirectX、9/10/11、OpenGL)、Android、iOS、その他組み込み環境

■ 『Mizuchi』について

『Mizuchi (ミズチ)』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、ゲーム業界をはじめ、映像、製造、自動車、不動産分野などのコンテンツ制作にも利用可能。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 (エビス 3)』も組み込まれています。

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

■ 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、自動車業界などの産業向けに 3DCG 技術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います。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、YEBIS および Mizuchi 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。