

2019年8月23日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

「CEDEC 2019」公募セッションにて映像光学のスペシャリスト“川瀬正樹”が登壇
スポンサーセッションでは開発中の Mizuchi 新ツールについて発表
展示ブースではオリジナルTシャツを合計 150 名様にプレゼント！

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9月4日（水）から6日（金）までの3日間、パシフィコ横浜会議センターで開催される「CEDEC 2019」に協賛し、公募セッションにて川瀬正樹登壇の「物理ベース？アート指向？～尤もらしさと自由度を両立するレンズフレア表現～」、スポンサーセッションにて「シリコンスタジオで開発中の Mizuchi for DCC Tool について」と題した講演を実施することをお知らせします。



CEDEC は、ゲームを中心とするコンピューターエンターテインメントコンテンツの開発に携わる方を対象としたカンファレンスイベントです。1999年に東京ゲームショウとの併催で開発者向けの勉強会としてスタートし、2019年で21回目を迎えます。当社は、スポンサーセッションおよび展示ブースにてミドルウェア製品をご紹介します。また、公募セッションでは映像光学のスペシャリスト、川瀬正樹の登壇が決定いたしました。

展示ブースでは、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）』に加え、世界最高峰のリアルタイムビジュアルを実現するレンダリングエンジン『Mizuchi』の新 Tool を展示すべく準備を進めております。

【セッションについて】

◆公募セッション 9月4日（水）14:50～15:50

「物理ベース？アート指向？～尤もらしさと自由度を両立するレンズフレア表現～」と題し、研究開発室長で映像光学のスペシャリストである川瀬が実用的なレンズフレア表現についてお話しいたします。

<http://cedec.cesa.or.jp/2019/session/detail/s5c8f593404a6b>

◆スポンサーセッション 9月6日（金）14:50～15:50

「シリコンスタジオで開発中の Mizuchi for DCC Tool について」と題し、新たに開発しているツール群についてご紹介いたします。

<http://cedec.cesa.or.jp/2019/session/detail/s5ce3a5ed72ce5>

なお、会期中は当社展示ブースにて、各日程とも先着 50 名様限定（3 日間合計 150 枚）で、『Enlighten』のロゴ入りオリジナル T シャツをプレゼント※いたします。当社 SNS アカウント（Twitter、または Facebook）のフォローをお願いしております。フォロー状況がわかるスマートフォンの画面などをスタッフに提示してください。皆様のご来場お待ちしております。

※お一人様一点限りにて、サイズは選べません。各日程ともに先着順となり限定数に達し次第終了です。

【Twitter】 <https://twitter.com/SiliconStudioJP>

【Facebook】 <https://www.facebook.com/siliconstudiojp/>



Enlighten ロゴ入りオリジナル T シャツ

(掲載のデザイン画像はイメージです。実際のものとは異なる場合がございます。ご了承ください。)

■ 開催概要

名 称： 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 2019（CEDEC 2019）

会 期： 2019 年 9 月 4 日(水)～9 月 6 日(金)

会 場： パシフィコ横浜 会議センター（横浜西区みなとみらい）

主 催： 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

公式サイト： <http://cedec.cesa.or.jp/2019/>

■ 『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。

<https://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、STADIA、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。

<http://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

※ YEBIS、Mizuchi および Enlighten 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。