

2019年9月17日

【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、「UNREAL FEST EAST 2019」に協賛 グローバルレイルミネーション『Enlighten』などミドルウェアを展示

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：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、2019年10月6日（日）に開催される「UNREAL FEST EAST 2019」に協賛し、グローバルレイルミネーション『Enlighten』およびポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』を展示することをお知らせします。



「UNREAL FEST」は、Epic Games Japan 主催の、ゲームエンジン「Unreal Engine 4」に関するゲームクリエイター向けオフィシャル大型勉強会です。2014年から毎年、関東と関西にて開催されています。

「UNREAL FEST EAST 2019」は、2019年10月6日（日）にパシフィコ横浜で開催されます。当社は、2017年から3年連続での出展となり、グローバルレイルミネーション『Enlighten』とポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』について、展示ブースでデモを交えてご紹介する予定です。

なお、会期中は当社展示ブースにて、先着30名様に『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。

※注1. Tシャツのサイズは選べません。予めご了承ください。

【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： UNREAL FEST EAST 2019
日時： 2019年10月6日(日)
会場： パシフィコ横浜 会議センター3F
神奈川県横浜市西区みなとみらい 1-1-1
主催： Epic Games Japan
公式サイト： <http://unrealengine.jp/unrealfest/>

■ 『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レイ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。

グローバルレイミネーション(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、グローバルレイ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™、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。

<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

■ 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楽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。