

2020年2月19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、「3D&バーチャル リアリティ展 (IVR) 」に出展
各種製造業・自動車業界他を対象とした3DCGビジュアライゼーション
およびAI学習用教師画像データ作成ツールなどを紹介

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、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、2020年2月26日(水)から28日(金)の3日間、幕張メッセで開催される「3D&バーチャル リアリティ展 (IVR、以下「本イベント」)」に出展することをお知らせします。



本イベントは、最先端の3D技術や超高精細の映像技術が一堂に出展し、その場で体験ができる専門技術展です。毎年、映像、アミューズメント業、放送局、官公庁、製造業など幅広い分野の方々が多く来場し、出展企業と活発な商談を行っています。

当社展示ブースでは、ビデオゲーム業界で「創る人と愉しむ人に感動を」与えてきた最先端のリアルタイム3次元グラフィックス(3DCG)技術を使った、各種製造業・住宅・建設業界および自動車業界向けに新しい価値を付加するご提案をご紹介します。

具体的には、当社ミドルウェアの活用事例や自動車業界向け3DCGビジュアライゼーションをはじめ、以下の製品・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ください。

■ 展示概要

1. リアルタイム3DCGミドルウェアの最新デモおよび活用事例

製造業向けにビデオゲーム制作用各種レンダリングエンジンの効果的な活用をご提案いたします。

- リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』
- ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』
- リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』

2. 自動車業界向けソリューション

- HMI開発ワークフロー改善ソリューション

車載表示装置のHMIデザインおよびソフトウェア開発のサポートを行います。試作、検証、量産設

計の各段階に応じ、車載向け SoC の能力をフルに活用した、先進的なデザイン制作と実装をご提案いたします。

- **機械学習向け教師画像生成ソリューション**

自動運転の実用化に向けた研究開発を目的とする、リアルタイム 3DCG 技術の応用をサポートいたします。具体的には 3DCG を利用した AI 学習用教師画像の作成やツール開発、各種ドライビングシミュレーターの機能拡張（高品質化）など、多彩なご要望に対応いたします。

- **オートモーティブソリューションスライドショー**

■ **開催概要**

名 称：第 28 回 3D&バーチャル リアリティ展 (IVR)

(日本ものづくりワールド 2020 内)

会 期：2020 年 2 月 26 日 (水) ~ 2 月 28 日 (金)

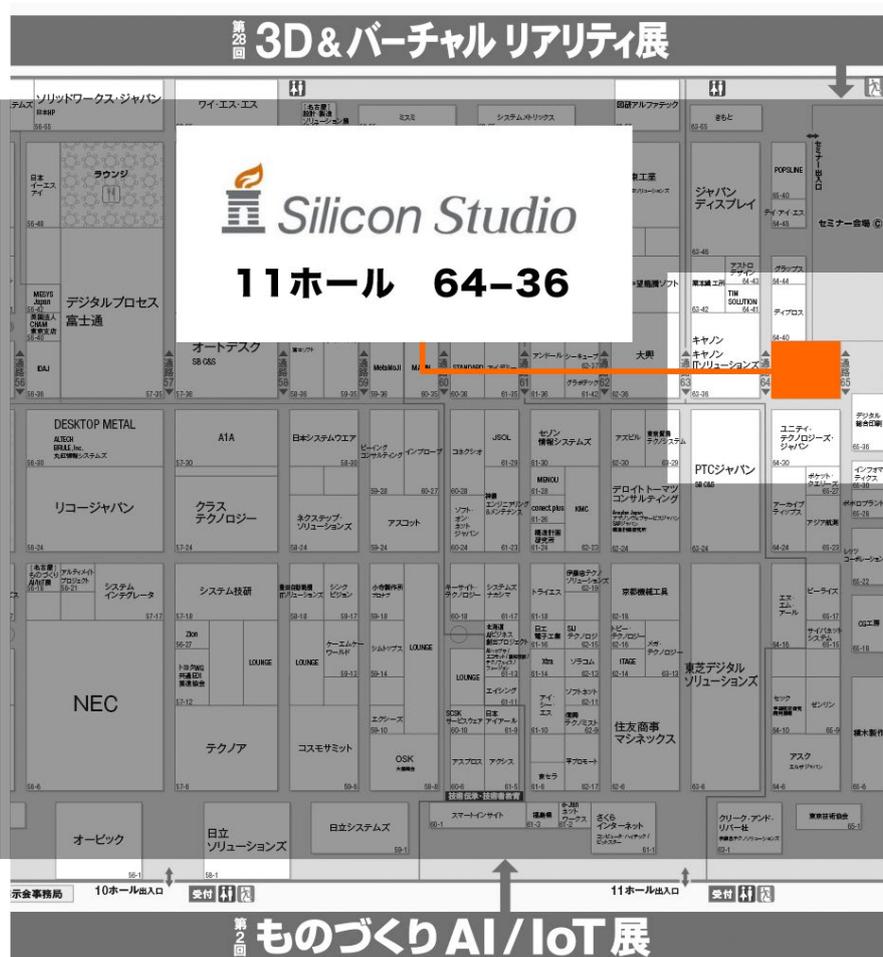
10:00 ~ 18:00 (最終日のみ 17 時まで)

会 場：幕張メッセ 11 ホール

シリコンスタジオブース (小間番号：64-36)

主 催：リード エグジビション ジャパン株式会社

※詳しくは公式サイト (<https://www.japan-mfg.jp/ja-jp/about/ivr.html>) をご確認ください



■ 『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モドルウェア『YEBIS 3 (エビス 3)』も組み込まれています。

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

■ 『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モドルウェアです。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

■ 『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モドルウェアです。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。

<https://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

■ 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加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 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および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開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

※ Mizuchi、YEBIS および Enlighten 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。