

2024年10月1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 Engine 用プラグインツール『YEBIS Biz』を正式に提供開始 自動車・建築・映像など産業分野での CG コンテンツ制作で高品質なレンズ効果の表現が可能に

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、東証グロース：証券コード 3907、以下「当社」）は、Unreal Engine（アンリアルエンジン）による自動車・建築・映像をはじめとした産業分野での CG 映像コンテンツ制作において、高品質なレンズ効果を表現できるプラグインツール『YEBIS Biz（エビス ビズ）』の提供を開始したことをお知らせします。



『YEBIS Biz』は、本年5月に2024年夏より提供開始する予定であることを発表いたしました。このたび10月1日より正式にお客様への提供が可能となりました。

自動車・モビリティ業界を中心に、製造や土木・建築といった産業分野において、米 Epic Games 社の「Unreal Engine」をはじめとしたゲームエンジン^{*1}が3Dビジュアライゼーションや映像コンテンツ作品の制作でも多く使われるようになりました。そうした中、最近では「カメラ映像さながらのエモーショナルな演出を表現し、ワンランク上の映像に仕上げたい」というニーズが増えており、当社ではゲーム開発において高品質で豊富な光学エフェクトに定評のあるポストエフェクトツール『YEBIS』を、Windows版Unreal Engineのプラグイン形式で提供することになりました。

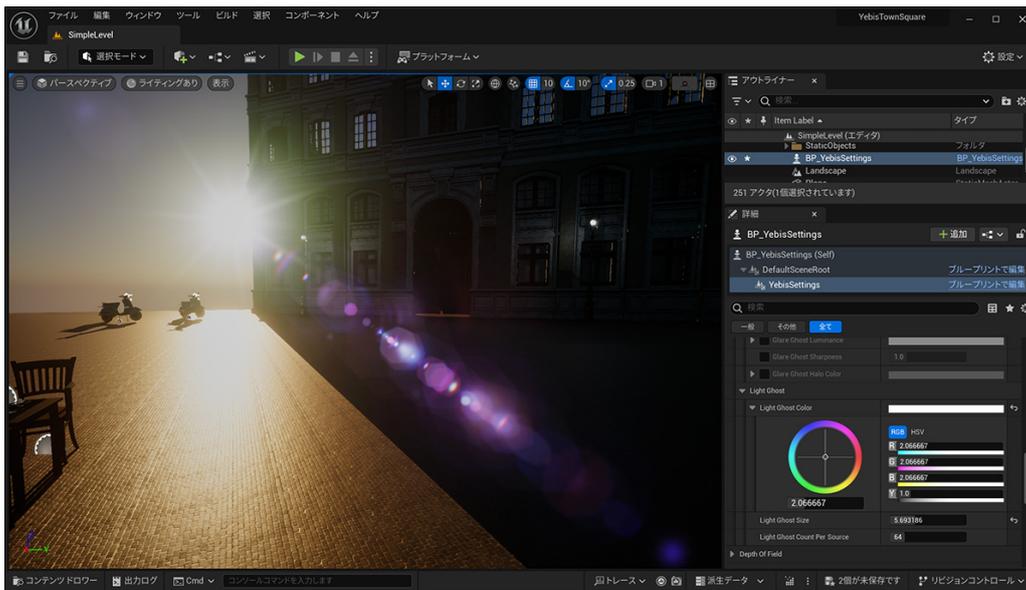
『YEBIS Biz』は、Unreal Engineで3Dコンテンツを制作する際に、最終レンダリング前のポストプロセスでフォトリアルなレンズ表現を追加し、その効果をリアルタイムで確認しながらシーン制作を進めることができるソフトウェアです。コンピューターグラフィックスに対し、カメラの絞りやレンズ特性を反映した被写界深度、ボケ味、レンズフレアなど、正確で高品質な光学表現を付与することができます。

自動車や住宅・不動産の販売促進ツール、ドライビングシミュレーター、映画やアニメーション作品など、Unreal Engine によるさまざまな産業向けリアルタイム映像コンテンツの制作で活用可能です。

Unreal Engine 用プラグイン『YEBIS Biz』は、年間 50 万円（税別）、5 端末のライセンス契約となります。

当社では『YEBIS Biz』の活用により、カメラでの撮影による映像制作と同様の作り込みアプローチでレンズ表現の幅が広がり、産業分野での CG 映像コンテンツ全体のクオリティが引き上げられることを期待しています。

なお、ゲーム開発向けに高度なカスタマイズが必要なお客様には、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』を従来通り引き続きご提供いたします。



Unreal Engine での YEBIS Biz 利用イメージ



YEBIS Biz によるレンズ表現効果の例 ①（導入前）



YEBIS Biz によるレンズ表現効果の例 ①（導入後）



YEBIS Biz によるレンズ表現効果の例 ②（導入前）



YEBIS Biz によるレンズ表現効果の例 ②（導入後）



YEBIS によるレンズ表現効果の例（被写界深度）



YEBIS によるレンズ表現効果の例（レンズフレア）

■ 製品概要

名称	YEBIS Biz（エビス ビズ）
製品ロゴ	 Advanced Optical Effects plug-in
動作確認環境	Unreal Engine 5.3 ^{※2} Windows DirectX 12
Web サイト	https://tech.siliconstudio.co.jp/products-service/yebis-biz/

※1 ゲームエンジン：コンピューターゲーム開発に必要なライブラリやツールなどの機能がまとまった、GUI ベースの統合開発環境

※2 記載の情報はプレス発表時点のものです。最新の対応状況については Web サイトにてご確認ください。

■ ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』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。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。

2006 年に最初のバージョンを発表して以来、最新プラットフォームや技術に対応したバージョンアップを重ね続けてまいりました。日本国内のみならず世界中で数多くの AAA ゲームタイトルや映像コンテンツに採用されています。

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

YEBIS Biz（Unreal Engine 用プラグイン） 対応プラットフォーム*

Windows DirectX 12、Unreal Engine 5.3[※]

※ 記載の情報はプレス発表時点のものです。

※ 最新の対応状況については Web サイト（<https://tech.siliconstudio.co.jp/products-service/yebis-biz/>）にてご確認ください。

■ 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。

【コーポレート Web サイト】 <https://www.siliconstudio.co.jp/>

【製品・ソリューション Web サイト】 <https://tech.siliconstudio.co.jp/>

Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

コンピューターグラフィックス（CG）は、無限の可能性を秘めています。

映像・エンターテインメント分野では表現の幅を拡げ、土木建築・自動車といった産業分野では、可視化やHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）などに活用されています。AI・ディープラーニングの分野においても、学習データとしての活用が進み、その成果が評価され始めています。また、5Gのような高速大容量で低遅延を実現するネットワーク環境やクラウドの活用は、ユーザーエクスペリエンス（UX）にさらなる変革をもたらすでしょう。

私たちシリコンスタジオは、自社開発による数々のミドルウェアを有し、CGの黎明期から今日に至るまでCG関連事業に取り組み、技術力、表現力、発想力の研鑽を積み重ねてきました。それら3つの力を高い次元で融合させ、CGが持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

Ideas × Art × Technology

私たちはCG業界をリードするソリューションプロバイダーとして、お客さまの課題解決はもちろん、付加価値のあるアウトプットの提供をお約束いたします。

■ 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 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。
※ Unreal®は、アメリカ合衆国およびその他の地域における Epic Games, Inc.の商標または登録商標です。
※ 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。