

2025年12月16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、UE 向け揺れものプラグイン「Bone Dynamics」をバージョンアップ ユーザーからの要望に応じて機能を追加・改善し、iOS にも対応

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、東証スタンダード：証券コード 3907、以下「当社」）は、Unreal Engine 向け揺れものボーンプラグイン「Silicon Studio Bone Dynamics」の新しいバージョン（Ver.1.1.0）をリリースしたことをお知らせします。



「Silicon Studio Bone Dynamics（シリコンスタジオボーンダイナミクス、以下「Bone Dynamics」）」は、SPCR Joint Dynamics をベースに開発された Unreal Engine 向けの揺れもの物理演算プラグインです。

2025年8月に提供を開始後、多くの企業ユーザーに利用していただき中で寄せられた機能追加、改善の要望に応え、このたび Ver.1.1.0 をリリースしました。

Ver.1.1.0 で実施された主な開発内容は以下のとおりです。

1. 対応プラットフォーム追加（iOS に対応）
2. 異常検出システム
  - 物理シミュレーション中の異常（コリジョン貫通など）を自動検出する機能を追加
  - 検出された異常を自動的に修正する「リセット」機能を追加



異常の自動検出



異常の自動修正（リセット）

3. 空間的な当たり判定の自動調整・精度向上 (Collision Space Accuracy)
  - 布や髪のパーン数が不足している場合に当たり判定の分割数を自動判定する機能を追加
  - 以前より細かい精度の設定が可能
4. 時間的な当たり判定の自動調整・精度向上 (Collision Time Accuracy)
  - 動きが速い場合に時間を細かく区切って当たり判定を行うための分割数の自動判定機能を追加
  - 以前より細かい精度の設定が可能
5. ジョイント自動追加機能
  - 条件に一致するパーンをまとめて JointPair へ追加する機能を追加

上記以外にも、既存機能の改善や不具合の修正に対応し、パフォーマンスの向上が図られています。  
その他の改善内容や変更点、既存機能についての詳細は Web ページおよび TECH ブログをご覧ください。

<https://tech.siliconstudio.co.jp/products-service/bone-dynamics/>

<https://blog.siliconstudio.co.jp/2025/12/6123/>

当社は今後もゲーム開発者の皆様がより質の高いゲームを手軽に開発できる環境を整えるため、ユーザーからの機能追加、改善要望に応じてまいります。

## ■ Silicon Studio Bone Dynamics について

「Silicon Studio Bone Dynamics」は、自然で破綻の少ない揺れ表現を追求した、Unreal Engine 対応の物理演算プラグインです。高速なパーンベース処理に独自ロジックを加えることで、リアルな動きを実現。豊富な衣装プリセットとリアルタイムプレビューにより、容易にモーション調整が可能です。制作現場の意見・要望をもとに改良を重ねた仕組みにより、スムーズな開発を支援します。

【対応 OS】 Windows、Android™、iOS   【対応ゲームエンジン】 Unreal Engine

<https://tech.siliconstudio.co.jp/products-service/bone-dynamics/>

## ■ 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/>

## 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

※ 掲載の製品は Unreal® Engine を使用しています。

※ 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。

※ その他の記載されている名称は各社の商標または登録商標です。