

2019 年 6 月 12 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、今年も「GTMF2019」に幹事企業として参加

セッションではミドルウェアの Google「STADIA」対応など、最新情報を紹介予定

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、ゲーム・アプリ業界向け開発&運営ソリューション総合イベント「GTMF2019（正式名称：Game Tools & Middleware Forum 2019、以下、GTMF）」に幹事会社として参画し、展示ブースおよびセッションにて当社ミドルウェアに関する最新情報をご紹介することをお知らせします。



GTMF は、アプリ・ゲームの開発・運営に関わるソリューションが一堂に会する入場無料のイベントです。2003 年から毎年開催され、今年は 7 月 5 日（金）に大阪、7 月 12 日（金）に東京で開催されます。

当社は幹事会社として運営をサポートするとともに、展示ブースおよびセッションにて、当社ミドルウェア製品における Google「STADIA」への対応状況などをご紹介する予定です。

「STADIA」は、Google のブラウザ Chrome で起動するゲームプラットフォームサービスです。インターネットに接続できる環境なら、ダウンロードやアップロードなしでテレビ、パソコン、タブレット、スマートフォンなどを利用したゲームプレイが可能になります。

当社のミドルウェアは、これまでもコンソールゲーム機やパソコン、モバイルデバイスなど、さまざまなプラットフォームに対応してまいりました。今回発表の「STADIA」をサポートする予定のミドルウェアは、ポストエフェクト『YEBIS 3（エビス 3）』およびグローバルレイルミネーション『Enlighten（エンライトウン）』の 2 製品です。2019 年末までに「STADIA」に最適化された対応版のリリースを目指しております。

■ 「GTMF2019」開催概要

- 名 称 GTMF 2019 (Game Tools & Middleware Forum 2019)
- 日 時 大阪：2019 年 7 月 5 日 (金)
東京：2019 年 7 月 12 日 (金)
- 会 場 大阪：コングレコンベンションセンター (グランフロント大阪内)
東京：秋葉原 UDX GALLERY NEXT THEATER
- 参加費 無料 (事前登録制)
- 主 催 GTMF 運営委員会
(株式会社ウェブテクノロジー、株式会社 CRI・ミドルウェア、シリコンスタジオ株式会社、マッチロック株式会社、株式会社モノビット)
- 公式サイト <https://gtmf.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レンジなど、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、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。

<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™、PlayStation4®、Xbox One、Mac OS X、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、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

※ Google、STADIA および Chrome は、Google LLC の商標または登録商標です。

※ YEBIS 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。