

2024年5月21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、自動車・建築・映像分野のCG制作で 高品質なレンズ効果の演出を表現できる Unreal Engine 用プラグインツールを提供開始

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、自動車・建築・映像をはじめとした産業分野でのCG制作において高品質なレンズ効果を表現できる Unreal Engine（アンリアルエンジン）用プラグインツール『YEBIS Biz（エビス ビズ）』を2024年夏より提供開始する予定であることをお知らせします。



デジタルツイン^{*1}やメタバース^{*2}による3Dビジュアライゼーション、映像作品の制作など、産業分野における3Dモデルを活用したコンテンツ制作において、ゲームエンジン^{*3}が使われるケースが増えています。当社でも産業分野での課題解決ソリューションとしてゲームエンジンによる3Dコンテンツを数多く手掛けてきましたが、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幅広く表現し、ワンランク上の映像に仕上げたい」という声がクライアントからも聞かれるようになりました。

このたび当社では、こうしたニーズに応え、Windows版 Unreal Engine 用プラグイン形式のポストエフェクトツール『YEBIS Biz』を提供することになりました。

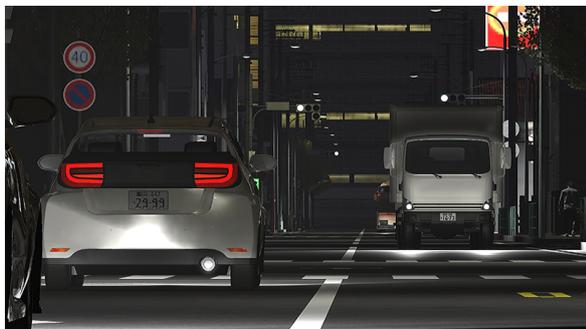
『YEBIS Biz』は、米 Epic Games 社のゲームエンジン「Unreal Engine」で3Dコンテンツを制作する際に、最終レンダリング直前のポストプロセスでフォトリアルなレンズ表現を追加し、その効果をリアルタイムで確認できるソフトウェアです。コンピューターグラフィックスに対し、カメラの絞りやレンズ特性を反映した被写界深度、ボケ味、レンズフレアなど、正確で高品質な光学表現を付与することができます。

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など、さまざまなリアルタイム映像コンテンツ制作シーンでの活用を想定しており、CGのプロフェッショナルによるコンサルティングサービスも提供予定です。

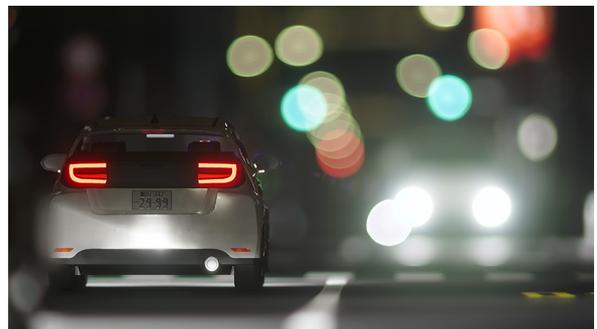
『YEBIS』は2006年に最初のバージョンを発表して以来、最新プラットフォームや技術に対応したバージョンアップを重ね続けてまいりました。日本国内のみならず世界中で数多くのAAAゲームタイトルや映像コンテンツに採用されています。

当社は、ゲーム・エンターテインメント業界で培ってきた技術の結集である『YEBIS』の導入障壁をできるだけ低くすることで、自動車・建築・映像をはじめとした産業分野においても、高品質で豊富な光学エフェクトに定評のある『YEBIS』の利用を促進したい考えです。『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ることにより、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、当社では2024年6月19日（水）から6月21日（金）までの3日間、東京ビッグサイトで開催される「ものづくりワールド内 設計・製造ソリューション展 (<https://www.manufacturing-world.jp/tokyo/ja-jp/about/dms.html>)」にブース出展し、このカメラ映像さながらのレンズ表現を追加できる『YEBIS Biz』を紹介する予定です。出展についての詳細は、後日あらためて発表する内容をご確認ください。



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）



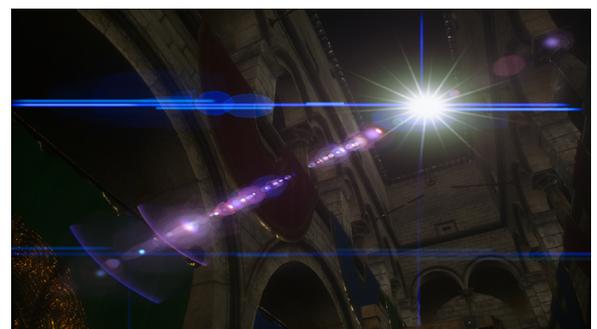
YEBIS Bizによるレンズ表現効果の例 ②（導入前）



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 ^{*4} Windows
Web サイト	https://tech.siliconstudio.co.jp/products-service/yebis-biz/

- ※1 デジタルツイン：現実空間に実在している物体や環境に関する情報を収集し、仮想空間に再現する技術
- ※2 メタバース：利用者が自分の分身（アバター）を通して現実世界と同様の活動ができるインターネット上の 3DCG による仮想空間
- ※3 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
- ※4 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 Biz (Unreal Engine 用プラグイン) 対応プラットフォーム*

Windows、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。

【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。