

2024年2月21日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」、 FIA 世界耐久選手権（WEC）ル・マン 24 時間レースの公式レーシングゲームで採用

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、コンピューターグラフィックスに対し高度な光学的表現を可能にする当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』が、Studio 397 BV（本社：オランダ、以下「Studio 397」）が開発・提供するレーシングゲーム「Le Mans Ultimate」に採用されたことをお知らせします。



「Le Mans Ultimate」は、FIA 世界耐久選手権（WEC）ル・マン 24 時間レースの公式レーシングゲームです。2023 年シーズンに登場したトヨタ、フェラーリ、ポルシェ、アストンマーティン、コルベツト、フェラーリ、ポルシェといった有名メーカー製マシンのコックピットに乗り込み、モンツァ、スパ・フランコルシャン、セブリング、バーレーン、ポルティマオ、富士、ル・マンのサルト・サーキットなど、世界で最も尊敬されているサーキットをめぐる、刺激的なレースへの挑戦を楽しむことができます。

2024年2月20日に、PC ゲームのダウンロード販売プラットフォーム「Steam®」にて全コンテンツを含むアーリーアクセスがワールドワイドで配信開始されます。

「Le Mans Ultimate」を開発・提供する Studio397 では、2013 年にリリースされたレーシングシミュレーター「rFactor2」で最初に当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』を採用されました。以来、「rFactor2」は『YEBIS 3』を活用したグラフィックスの改良が実施されながら、数多くの熱狂的なシムレースファンやレーシングチーム、プロのドライバーにアクティブなトレーニングツールとして使用されています。

「Le Mans Ultimate」では、雨の降り方やフロントガラスに付着する破片、リアルな水の流れやサーキット上の水たまりなど、多くの部分でフォトリアルな表現が施されました。
 当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』は、被写界深度やモーションブラー、グレアなど、さまざまな光学表現や効果的なライティングなどのレンズエフェクトにより、エキサイティングで刺激的なレースの空気感、臨場感のビジュアル表現の向上に寄与しています。



Studio 397 のドム・ドゥーハン氏より、以下のコメントをいただいております。

私たち Studio 397 では、昼から夜への時間経過や天候の変化、コース上に散乱するタイヤカス（マーブル）などのダイナミックな変化を表現する、最新のグラフィックスエンジンを開発しました。YEBIS の高度な光学エフェクトは、私たちのグラフィックのクオリティと没入感を大きく向上させてくれています。YEBIS のライブラリのクオリティは私たちに感動を与え続けており、今後数年間でグラフィックス・サブシステムを改良していく中でも YEBIS のライブラリを活用してまいります。

Studio 397 代表 ドム・ドゥーハン

■ 「Le Mans Ultimate」 概要

タイトル名	Le Mans Ultimate
開発・提供元	Studio 397
プラットフォーム	Steam® (Windows PC)
ジャンル	レーシングシミュレーション
配信開始日	2024年2月20日 (アーリーアクセス)
公式サイト	https://lemansultimate.com/

■ 『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。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。

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

対応プラットフォーム

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、PlayStation®VR、Xbox One、Xbox Series X|S、Linux、Mac OS、Windows、Android、iOS、その他組み込み環境

API

DirectX 9/10/11/12、OpenGL (Core/Compatibility Profile) 、OpenGL ES3、Vulkan、Metal (iOS) 、その他プラットフォーム固有の描画 API

■ 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/>

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。

※ 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。