

2025年4月3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ミドルウェア、任天堂の新たなゲーム専用機『Nintendo Switch 2』に対応

「YEBIS」および「Enlighten」がゲーム開発における魅力的な画作りをサポート

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、当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS（エビス）』およびリアルタイムグローバルイルミネーションミドルウェア『Enlighten（エンライトウン）』が、任天堂株式会社が6月5日に発売する新たなゲーム専用機『Nintendo Switch™ 2（ニンテンドースイッチ 2）』に対応することをお知らせいたします。



『YEBIS』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ポストエフェクトミドルウェアです。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の効果を、最終レンダリング前のポストプロセスで付加することができます。

『YEBIS』は、2025年7月のリリースで準備している次期バージョンで Nintendo Switch 2 に対応する予定です。次期バージョンでも HDR^{*1} 出力をサポートしており、Nintendo Switch 2 のゲーム開発においてもアップスケーリング^{**2} 技術とポストプロセスの効果的な連携を実現することが可能となります。

『Enlighten』は、グローバルイルミネーション（GI）をリアルタイムに処理するミドルウェアです。シーン内の光源からの直接光による影響のほかに、オブジェクト同士の相互反射や無限に繰り返される光のバウンスを考慮し、自然な間接光の影響を描画します。

『Enlighten』のスタンドアローン SDK 版は Nintendo Switch 2 に対応しており、評価版の提供が可能です。Unreal Engine へのインテグレーションとして使える Unreal Engine 版も、今後対応を予定しています。『Enlighten』を活用することで、Nintendo Switch 2 のゲーム開発者はゲームへの処理負荷面での影響を最低限に抑えながら、高品質な動的 GI を導入することができます。

『YEBIS』および『Enlighten』は、Nintendo Switch から大幅に向上した Nintendo Switch 2 のグラフィックス性能を最大限に活かしたゲーム開発をサポートします。

Nintendo Switch 2 に対応したバージョンは、Nintendo Developers Portal のミドルウェアセクションにて、すべての開発者向けに提供される予定です。評価版の提供については担当までお問い合わせください。

※1 HDR (High Dynamic Range) : 映像や画像の明るさの幅を広げ、明るい部分と暗い部分の両方で細かいディテールを保持し、より自然でリアルな映像の提供を可能にする技術

※2 アップスケーリング : 低解像度でレンダリングした画像を高解像度に変換し、画質を向上させつつ GPU 負荷を軽減する技術

■ 『YEBIS』について

『YEBIS (エビス)』は、コンピューター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、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/>

■ 『Enlighten』について

『Enlighten (エンライトウン)』は、グローバルイルミネーション (GI) をリアルタイムに処理するミドルウェアです。リアルタイムグローバルイル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できます。従来のベイク処理とは異なり、実行時にライトやマテリアルの移動・変更したり、リアルタイムに変化する反射光の効果を追加したりすることが可能です。一般的にはパワーのある GPU が必要とされるグローバルイルミネーションも、Enlighten の処理は CPU で非同期に実行されるため、GPU パフォーマンスを損なわず、グラフィックスに対して高品質で絶妙に調和の取れた照明効果を短時間で施せます。

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

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、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・支援事業と、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 2 つの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。また、Unreal Engine や Unity などのゲームエンジンを活用した非エンターテインメント領域における案件に対し、コンサルティングから企画、設計、開発、運用まで、ワンストップで対応できるスキルと体制を有しています。

<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

※ Nintendo Switch は任天堂の商標です。

※ 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。

※ Enlighten 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。