

【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、Geomerics 社（イギリス、ARM 社の 100%子会社）が  
所有する業界最高峰リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』の  
全世界におけるソフトウェアライセンス、開発、販売、およびサポート権利を取得**

エンターテインメント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：寺田健彦、以下「弊社」）は、Geomerics 社（イギリス、ARM 社の 100%子会社）が所有する業界最高峰リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』の全世界におけるソフトウェアライセンス、販売、開発およびサポート権利を取得したことをお知らせ致します。



弊社は今後、『Enlighten』の全世界における販売、ならびに開発およびサポートを行ってまいります。また、『Enlighten』と自社製品のシナジーを高め、3D ヴィジュアルライゼーションにおける先駆的ソリューションを構築してまいります。さらに、Geomerics 社の海外顧客基盤を最大限活用し、自社のミドルウェアならびにゲームエンジンの販売を加速してまいります。

Geomerics 社 (<http://www.geomerics.com/>) はイギリスを拠点とし、ゲームをはじめ、映画、不動産、建築業界向けに高品質でリアルタイムなグローバルイルミネーション（大域照明、または間接光表現）技術『Enlighten』を提供するミドルウェア企業です。『Enlighten』は、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可能です。

グローバルイルミネーション（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がアプリケーションのグラフィックスにもたらされます。

『Enlighten』は、グローバルイル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内で利用可能であり、今日のゲームおよびコンシューマ機器のすべてに対応していきます。

この技術は、開発者のグラフィックスパイプラインとスムーズに対話するように設計されており、指向性ライトマップ、球面調和プローブ、反射キャプチャといった業界標準の出力を計算します。これらは、あらゆる世界を高品質で照らすためにシェーディングの最先端の Relighting model（再点灯モデル）と組み合わせられています。



#### ■ 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 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 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が強みです。

■ 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](mailto:pr@siliconstudio.co.jp)

※記載されている名称は各社の商標または登録商標です。