

**シリコンスタジオが開発を継続する  
グローバルイルミネーション技術の業界最高水準『Enlighten』が  
ゲームエンジン「Unreal Engine 4.17」に対応**

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「当社」）は、当社が開発を継続するグローバルイルミネーション技術の業界最高水準『Enlighten』のバージョンアップを実施し、Epic Games のゲームエンジン「Unreal Engine 4（以下、UE4）」の最新版となるバージョン4.17に対応したことをお知らせします。



今回のバージョンアップにより、UE4 で任天堂株式会社の新型ゲーム機「Nintendo Switch™」向けタイトルを開発する際、『Enlighten』を使うことでリアルタイムグローバルイルミネーションの実現が可能となりました。

また、更新された SDK のドキュメントでは、カスタマー・エクスペリエンス向上のために、『Enlighten』を利用した効果的なリアルタイム GI ワークフローの迅速な構築手順について解説しています。さらに、UE4 での作業において最適な結果を出すためのレベル設定に関するチュートリアルもご用意しました。『Enlighten』の UE4.17 サポートプラットフォームは、PC Games for Windows®・Xbox One®・PlayStation®4・Android™・Nintendo Switch™となります（10月20日現在）。

当社では、今後も2018年にかけて『Enlighten』のバージョンアップを継続的に実施することにより、あらゆるプラットフォーム向けにテクノロジーとユーザビリティ双方の更なる向上を図って参ります。

#### ■ 『Enlighten』について

『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なミドルウェアです。

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。

(公式製品サイト：<https://www.siliconstudio.co.jp/products-service/middleware/enlighten/>)

### 『Enlighten』の対応プラットフォーム

PC Games for Windows®, Linux, Mac OS X, Xbox One®, PlayStation®4, PlayStation®Vita, Android™, Android x86, 64-bit Android, iOS, 64-bit iOS, Windows RT, Nintendo Switch™



### ■ 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

- ※ PlayStation は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。
- ※ 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。