

2020年9月10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、グローバルイルミネーション『Enlighten』バージョン3.11をリリース

Xbox Series Xをはじめ、次世代ゲームプラットフォームに対応

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、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、グローバルイルミネーション『Enlighten（エンライトウン）』を「Xbox Series X」など次世代ゲームプラットフォームに対応し、バージョン3.11としてリリースしたことをお知らせします。



『Enlighten』は、大域照明とも呼ばれる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。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。

SDK および Unreal Engine 4 向けにリリースした今回のバージョンでは、新たに開発した主要な次世代ゲームプラットフォーム向けの機能が利用可能です。今後も進化を続ける次世代ゲームプラットフォームに追随し、グローバルイルミネーションの機能を適宜アップデートしてまいります。

また、次世代ゲームプラットフォーム対応以外にも、多くの機能と修正を加えました。

尚、Enlighten 3.11 Unreal Engine 4 は、UE4.25 以降のサポートとなります。

詳細情報については、下記リンクよりドキュメントおよびリリースノートをご確認ください。

Enlighten 3.11 SDK 版

リリースノート

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/display/SDK311/Enlighten+SDK+3.11+Release+Notes>

オンラインドキュメンテーション

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/spaces/SDK311/>

Enlighten 3.11 UE4 版

リリースノート

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/display/UEF311/Enlighten+UE4+3.11+Release+Notes>

オンラインドキュメンテーション

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/spaces/UEF311/>

■ 『Enlighten』について

『Enlighten (エンライトウン)』は、リアルタイムグローバルレイ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。グローバルレイミネーション（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ー内で利用可能です。

『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。

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

『Enlighten』の対応プラットフォーム

Enlighten for Unreal Engine 4

Nintendo Switch™、PlayStation®4、Xbox One、Xbox Series X、Stadia™、Microsoft Windows

※その他の次世代機への対応などについては別途お問い合わせください

Enlighten SDK

Nintendo Switch™、PlayStation®4、Xbox One、Xbox Series X、Stadia™、Microsoft Windows、Android™、iOS

※VR 開発にも対応

※その他の次世代機への対応などについては別途お問い合わせください

■ 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レイミネーション『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/>

■ 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

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。