

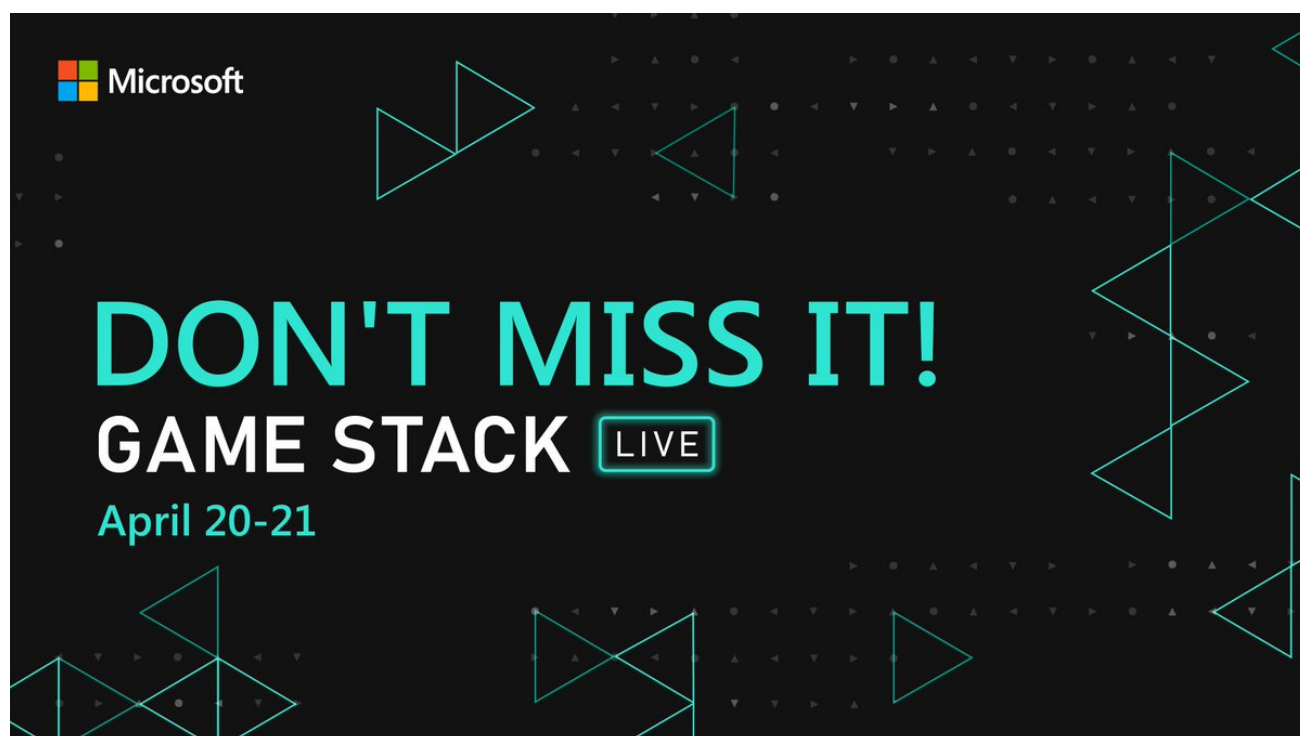
2021 年 4 月 7 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

Microsoft 社のオンラインイベント「Game Stack Live」に出展、 グローバルイルミネーション『Enlighten』の次期 4.0 アップデート内容を先行紹介

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、日本時間 4 月 21 日（北米時間 4 月 20 日）に開催されるオンラインイベント「Game Stack Live」に出展し、当社の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）』の次期メジャーバージョンアップ版『Enlighten 4.0』について、アップデート内容を先行紹介することをお知らせします。



「Game Stack Live（以下、「本イベント」）」は、米 Microsoft 社が開催する世界中のゲーム開発者に向けたオンラインイベントです。参加者にはデベロップメントのほか、Microsoft 社が提供するプラットフォームや関連ツールおよびサービスに関するゲーム開発業界とのネットワーキング、最新アップデート情報や教育の機会が提供されます。

当社は本イベントのオンラインブースに出展し、『Enlighten』の次期メジャーバージョンアップ版『Enlighten 4.0』で新たに追加される機能を、動画と技術資料でご紹介します。本イベント開催中は当社スタッフがライブチャットなどにより、参加者からの質問にお答えする予定です。また、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』についても同様にをご紹介します。

■ イベント開催概要

名称	Game Stack Live
日時	2021 年 4 月 21 日 午前 0 時より（北米時間 4 月 20 日 午前 8 時より）
主催	米 Microsoft 社
公式 Web サイト	https://developer.microsoft.com/en-us/games/events/game-stack-live/

■ 『Enlighten』について

『Enlighten（エンライトゥン）』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/enlighten/>

『Enlighten』の対応プラットフォーム

Enlighten for Unreal Engine 4

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X、Stadia™、Microsoft Windows

Enlighten SDK

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X、Stadia™、Microsoft Windows、Android™、iOS

※VR 開発にも対応

■ 『YEBIS 3』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ンジなど、さまざまな特徴をもつリアルなボケ味を表現できます。

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

『YEBIS 3』の対応プラットフォーム

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

■ 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

※ Enlighten および 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。