

2021年1月5日

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 3.12 をリリース プロブライティングの拡張性の向上、およびリアルタイムレイトレーシング機能に対応

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）』のバージョン 3.12 を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。

このたびリリースされたバージョン 3.12 では、プロブライティングが大幅に改善されるとともに、Epic 社のゲームエンジン「Unreal Engine 4」のリアルタイムレイトレーシングと完璧に調和するようになりました。

広大なシーンを扱うクリエイターのニーズを満たすことを目指し、プロブの自動配置およびピクセル単位のプロブライティングの機能を全面的に見直したことにより、広大なシーン全体に大量のプロブを配置した際のパフォーマンスを大幅に向上させました。プロブの自動配置システムに解像度のオプションが追加されたことにより、広大なオープンスペースにライトを効率的にあてつつ、プリコンピュータ時間を大きく削減することが可能です。

また、9月の「CEDEC 2020」で発表された「リアルタイムレイトレーシング+EnlightenによるHybrid型グローバルイルミネーション」の機能は、現在アーリーアクセス版でプレビューいただけます。Unreal Engine 4のリアルタイムレイトレーシングによるグローバルイルミネーションや反射、およびそのほかのレイトレーシングの効果の質を『Enlighten』が更に向上させ、傑出した成果物を作ることが可能です。

バージョン 3.12 では、そのほかにも多くの改善および修正が含まれています。

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（英語のみ）。

▼ Enlighten 3.12 SDK 版

リリースノート

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/display/SDK312/Enlighten+SDK+3.12+Release+Notes>

オンラインドキュメンテーション

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/spaces/SDK312/>

▼ Enlighten 3.12 UE4 版

リリースノート

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/display/UEF312/Enlighten+UE4+3.12+Release+Notes>

オンラインドキュメンテーション

<https://enlighten.atlassian.net/wiki/spaces/UEF312/>

■ 『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、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X、Sadia™、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、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X、Sadia™、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/>

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モドルウェアを有し、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 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です。

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。