



バーチャル・リアリティのエコシステム、NVIDIA VRWorks を開発者

向けゴールド・スタンダードとして受け入れ

NVIDIA の VR テクノロジを、ゲーム・エンジン、ヘッドセット、アプリケーションの主要開発企業が採用

米国カリフォルニア州サンフランシスコ — (Marketwired — 2016 年 3 月 16 日) — Game

Developers Conference (GDC) — NVIDIA (本社：米国カリフォルニア州サンタクララ、社長兼 CEO：ジェンスン・ファン (Jen-Hsun Huang)、Nasdaq：NVDA) の VRWorks™は、優れた VR パフォーマンスを実現するための大きな壁を開発者たちが突破しようとする中、業界全体で採用が拡がりつつあります。NVIDIA の VRWorks は、VR を PC 上で動かしたいという大きな要求に特に応えるため開発されました。VR を PC で動かすには、一般的な PC ゲーム¹の 7 倍の GPU パフォーマンスが必要で、レイテンシは 20 ミリ秒未満に抑える必要があります。VR エクスペリエンスで物理的な不快さを感じるのを避けるためには、パフォーマンスとレイテンシの目標が満たされていることが重要です。

Epic Games 社の創業者兼 CEO であるティム・スウィーニー (Tim Sweeney) 氏は、次のように述べています。「バーチャル・リアリティには、フレーム・レートの高い、高品位グラフィックスが必要です。NVIDIA の VRWorks により最適化された VR エクスペリエンスは、Unreal Engine 4 の高パフォーマンスな C++エンジン・デザインと組み合わせるペアとして最適であり、現時点で最も優れた VR エクスペリエンスのための基盤を提供します」

NVIDIA VRWorks は、API、ライブラリ、機能の包括的なセットを提供するソフトウェア開発キット (SDK) であり、ヘッドセットおよびゲームの開発者は、卓越した VR エクスペリエンスの提供が可能になります。この SDK により、開発者は、VR アプリや VR デバイスを開発する際、最高のパフォーマンス、最小のレイテンシ、プラグアンドプレイの互換性を容易に実現できます。

NVIDIA は、次の各パートナーが NVIDIA VRWorks の機能を現在統合していると発表しました。

- ゲーム・エンジンの主要メーカー、Epic、Max Play、Unity
- VR ヘッドセットのトップ・メーカー、HTC、Oculus
- 最先端の VP アプリケーション開発企業、「Everest VR」の Sólfar Studios、「The Lab」の Valve Software、「Star Wars Trials on Tatooine」の ILMxLAB、「Thunderbird: The Legend Begins」の InnerVision Games

Valve 社のシニア・グラフィックス・プログラマーであるアレックス・ブラコス（Alex Vlachos）氏は、次のように述べています。「私たちは、NVIDIA VRWorks と VR SLI のテクノロジーを使用し、『The Lab』や SteamVR 向けに開発中のエクスペリエンスなどで、パフォーマンスの確実な向上を確認しています」

Sólfar Studios 社の共同創立者兼 CEO であるキヤルタン・ピエール・エミルソン（Kjartan Pierre Emilsson）氏は、次のように述べています。「VR は、信じられないような、不可能なことまで体験できる可能性を秘めています。次に公開される『EVEREST VR』の新しい章では、ヒラリー・ステップの荘厳な傾斜を、劇的に強化されたビジュアルとパフォーマンスでお届けします。これは、NVIDIA の GeForce GTX GPU と VRWorks テクノロジーだけが成し得る技です」

MaxPlay 社の CTO であるマット・ショー（Matt Shaw）氏は、次のように述べています。「NVIDIA は申し分のない VR の開発パートナーです。MaxPlay の MaxCore™によるデータ並列マルチスレッディングを使用すれば、開発者は、業界をリードする NVIDIA の GPU の限界を拡張、さらに創造的な開発ができるでしょう」

VRWorks の詳細については、<http://www.geforce.com/vr>、

開発者 Web サイトは <https://developer.nvidia.com/vr> をご覧ください。

NVIDIA についての最新情報:

•公式ブログ [NVIDIA blog](#)、[Facebook](#)、[Google+](#)、[Twitter](#)、[LinkedIn](#)、[Instagram](#)、NVIDIA に関する動画 [YouTube](#)、画像 [Flickr](#)。

NVIDIA について

1993 年以來、NVIDIA (NASDAQ: NVDA) は、ビジュアル・コンピューティングという芸術的な科学の世界をリードしてきました。ゲーミング、自動車、データセンターおよびプロフェッショナル・ビジュアリゼーションの分野で特化したプラットフォームを提供し続けています。NVIDIA の製品は仮想現実、人工知能、自律走行車の開発においても最新の技術を提供しています。詳しい情報は、http://www.nvidia.co.jp/object/newsroom_jp.html をご覧ください。

1 1920x1080 30fps の PC ゲームが単体のスクリーン上で動いた場合と、1680x1512 90fps の VR ヘッドセットが 2 つのスクリーン上で動いた場合の比較

<https://blogs.nvidia.co.jp/2015/11/12/gameworks-vr-unreal-engine-4-ue4/>

本プレスリリースに記載されている、NVIDIA VRWorks の利益・影響、は将来予測的なものが含まれており、予測とは大幅に異なる結果が生じるリスクと不確実性を伴っています。かかるリスクと不確実性は、世界的な経済環境、サードパーティーに依存する製品の製造・組立・梱包・試験、技術開発および競合による影響、新しい製品やテクノロジーの開発あるいは既存の製品やテクノロジーの改良、当社製品やパートナー企業の製品の市場への浸透、デザイン・製造あるいはソフトウェアの欠陥、ユーザの嗜好および需要の変化、業界標準やインターフェースの変更、システム統合時に当社製品および技術の予期せぬパフォーマンスにより生じる損失などを含み、その他のリスクの詳細に関しては、Form10-Q の 2015 年 10 月 25 日を末日とする四半期レポートなど、米証券取引委員会 (SEC) に提出されている NVIDIA の報告書に適宜記載されます。SEC への提出書類は写しが NVIDIA のウェブサイトに掲載されており、NVIDIA から無償で入手することができます。これらの将来予測的な記述は発表日時点の見解に基づくものであって将来的な業績を保証するものではなく、法律による定めがある場合を除き、今後発生する事態や環境の変化に応じてこれらの記述を更新する義務を NVIDIA は一切負いません。

© 2016 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIA ロゴおよび、NVIDIA VRWorks は、米国および/またはその他の国における NVIDIA Corporation の商標あるいは登録商標です。その他の企業名および製品名は、それぞれ各社の商標である可能性があります。機能や価格、供給状況、仕様は、予告なく変更される場合があります。