

タイトル：

ピラミッド、2年連続で研究成果を発表

～流体の鉄人 ゲーム屋さんのための流体入門～

開催情報：

CEDEC2005 8月30日 12:30～14:00 R14

本文：

株式会社ピラミッド（以下、当社）は、CEDEC2004 に引き続き CEDEC2005 で当社の研究開発部門の研究成果を発表することになりました。

当社は、家庭用ゲーム機向けのゲームソフトウェア開発を主軸とした会社ではありますが、著しく進歩するグラフィックス分野のテクノロジーを研究し、より多くの方に最新の技術について知っていただく機会を作ろうと思い、研究開発部門を立ち上げました。昨年の CEDEC2004 では、SIGGRAPH2003 で発表された WAVELET 変換を利用した REAL TIME GLOBAL ILLUMINATION 技術に注目し、その実装を通して REAL TIME GRAPHICS の新たな可能性について講演を主催しました。今年の CEDEC2005 では、ゲームにおいて重要視されはじめているリアルな自然現象（水・雲・煙・炎など）の表現に注目し、流体シミュレーションを次世代のゲームグラフィックスの一つの方向性として考え、流体力学の基礎概念から実際のプログラミング方法まで広範に分かりやすく紹介しようと思っています。特に、煙などの物理的挙動を扱う STABLE FLUIDS という手法を解説したいと思っています。

当社が今回発表する研究成果は、残念ながら今すぐ実際の開発に役立つものではありません。しかし、学術の分野で起こりつつある流れを参加者へ伝え、新たな議論や新たな技術を生み出す一石を投じられれば、と考えております。

会社概要：

会社名	株式会社ピラミッド
所在地	東京都新宿区歌舞伎町 2 - 2 - 14
代表者	飯 淳（いい あつし） 代表取締役社長 CEO
資本金	3600 万円
従業員数	34 名（2005 年 7 月現在）
ホームページ	www.pyramid-inc.net