



PYRAMIS



the Real Time CG Author

「PYRAMIS」ピュラミス

ラテン語の「PYRAMIS」ピュラミスとは、多角錐を指しエジプトのピラミッドの語源とも言われています。本ソフトウェアの流通名称として3次元空間を自由に駆け巡ると言ったクリエイターの夢を実現したいと言う願いを込めて命名致しました。



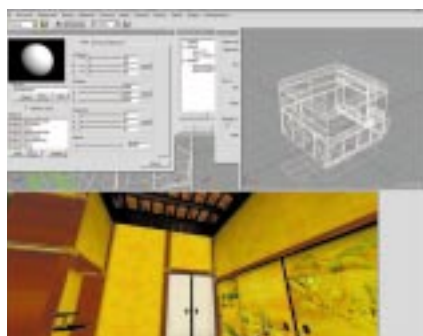
- クリエイター支援用ソフト -

本ソフトウェアの開発目的は、3次元リアルタイムCGコンテンツ制作者（クリエイタ）をプログラミングから解放し、負担なく誰もが自由に3次元リアルタイムCGコンテンツを制作・実行する為の制作環境を提供し、コンテンツの強化、質の向上、制作の効率化、応用分野の拡大、新分野創造の研究や実験を活性化し、3次元リアルタイムCGコンテンツマーケットの拡大を目指す。

制作スタッフ：ゼネラルプロデューサー	斎藤 友久	企画・設計 / 統括責任者
プロジェクトマネージャー	井上 仁	設計責任者
プログラミングマネージャー	Cedric Lemoigne	プログラミング責任者
プランナー	秋津 耕治	企画・マーケティング
デザイナー	清水 聡	グラフィックデザイン

コンソシアム企業：日本アイテック株式会社
日本インターグラフ株式会社
メディアテック株式会社

3次元リアルタイムCGオーサリングソフトの バーチャルコンピューター化による真のプラグインシステムを実現



「博物館用リアルタイムウォークスルーの
オーサリング」



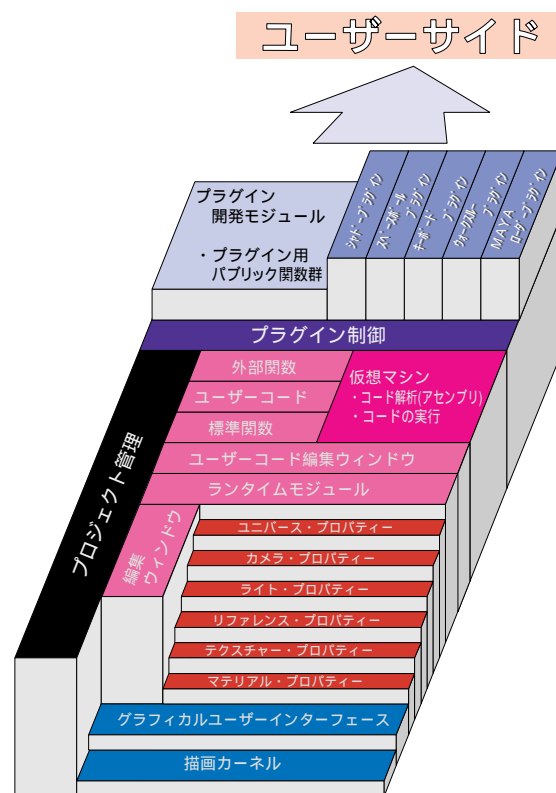
「自動車ショールーム用VRコンテンツの
オーサリング」



「リアルタイムキャラクターアニメーション
のオーサリング」



「ユーザーカスタマイズ用開発環境」



「PYRAMIS」の構造

特徴

- ・ 使い易いMAYAライクなユーザーインターフェースと高いデータ互換性、MAYAで制作された3Dコンテンツをそのまま読み込み即リアルタイムCGオーサリングを実現
- ・ 最適化されたコアユニットによる高いリアルタイム性(open GL 対応)
- ・ リアルタイムコンテンツ実行中の編集が可能な効率的対話型オーサリングシステム
- ・ 機能プラグイン関数をユーザーに解放、ユーザーカスタマイズによる分野別開発環境を実現し将来的に高い汎用性を保証

問い合わせ先

141-8558

東京都品川区西五反田3-6-2

ソニーPCL株式会社

クリエイティブ事業部

斎藤 友久

電話 03-5496-5302

FAX 03-5496-5362

メール tsaitoh@pcl.sony.co.jp