

ニュースリリース

クロノス・グループ、SIGGRAPH 2007 に参加

機器展示、セッション、パーティーはじめ、各 API の最新情報を紹介する
日本語セッションを 8 月 8 日に初めて開催

オープンで、ロイヤリティ無料の業界標準 API 仕様策定と開発の支援を行う The Khronos™ Group (以下: クロノス・グループ)は、8 月 5 日(日)~8 月 9 日(木)まで米サンディエゴ・コンベンション・センターで開催されるコンピュータ・グラフィックス技術の専門会議・トレードショー「SIGGRAPH 2007」(www.siggraph.org/s2007/)に参加します。毎年多くの日本人が参加することから、今年は初めて日本語セッションを開催し、クロノス・グループが策定作業を進めている各 API の最新情報をご紹介するほか、機器展示では会員企業各社の協力による各グラフィックス API を搭載した製品・技術デモンストレーションを行う予定です。また、SIGGRAPH 参加者及び会員企業各社との親睦を深めるために、パーティー(参加無料、事前登録必要なし)を 8 月 7 日、8 日の両日開催します。

カンファレンス及び機器展示に関する詳細情報、セッション(参加無料)へのご登録は下記 URL をご参照ください。
http://www.khronos.org/news/events/detail/san_diego_siggraph_2007/

日本語セッション(逐次通訳、日本人スタッフによるプレゼンテーション)

日時: 8 月 8 日(水)、11:30~13:00

- 会場: カンファレンスルーム #2(コンベンション・センター 2F)
- プログラム(予定)
 - 1.クロノス・グループ概要紹介(ニール・トレベットクロノス・グループ代表)
 - 2.各 API 最新情報紹介
 - 3.製品デモンストレーション
 - 4.Q&A

クロノス・グループ BOF 及びパーティー(会場: カンファレンスルーム #2、コンベンション・センター 2F)

8 月 7 日(火)

- OpenKODE BOF 10:00~11:30
Portability for Mobile Graphics & Media Applications (Neil Trevett, NVIDIA)
- OpenGL ES BOF 12:00~13:30
The Power Behind Mobile 3D (Tom Olson, TI)
- OpenVG BOF 14:00~15:30
Native Acceleration for Bezier Vector Graphics (Andrzej Mamona, AMD)
- OpenMAX BOF 16:00~17:30
Complete Streaming Media Acceleration & Portability (Tom Longo, AMD)

- Khronos パーティー 18:00~20:00 (参加無料、事前登録必要なし)

Join the "KODE BUSTERS" for Games, Giveaways & Demos

8月8日(水)

- Web3D BOF 10:00~11:30

Open Standards for Real-Time 3D Communication (Rita Turkowski, Web3D Consortium)

- クロノス日本語 BOF 11:30~13:00

- COLLADA Tool Chain BOF 14:00~15:45

Effective content creation pipeline (Mark Barnes, SCEA)

- COLLADA Party 15:45~16:45

"Golden Pineapple" Games, Giveaways & Demos

- OpenGL BOF 17:15~17:15

Most widely-adopted 2D & 3D graphics API in the industry (Barthold Lichtenbelt, NVIDIA)

- OpenGL パーティー 19:15~20:30 (参加無料、事前登録必要なし)

Make the "Ascent to the Top" for Games, Giveaways & Demos

機器展示 (8月7日~9日、小間番号: 227)

クロノス会員企業各社による API 搭載デモンストレーションを行います。

参加企業/展示内容

Imagination Technologies, HUONE, Futuremark, Blender, Media Machines, OpenKODE/OpenSL ES/OpenMAX, COLLADA Crawl & Contest, OpenGL ES Work Group, Web3D Consortium, SPEC, OpenGL Work Group

###