



The Khronos Group at GDC 2006

SESSIONS March 20 - 24, (Monday - Friday)
EXPO March 22 - 24 (Wednesday - Friday)
Booth # 1632

GDC モバイル / 各プレゼンテーションご紹介

GDC 2006 Sessions	Speaker	Time	Track/Format
Full Day Tutorial: Advanced Visual Effects with OpenGL	Bill Licea-Kane, Even Hart, Simon Green, Mark Harris, Cass Everitt	3/20/2006 10:00 AM - 6:00 PM	Programming/Full-Day Tutorial
Creating the Embedded Media Processing Ecosystem	Neil Trevett	3/20/2006 3:00 PM - 3:45 PM	GDC Mobile: 30/45-minute Lecture
Mobile 3D Development and COLLADA	Stephen Wilkinson	3/20/2006 4:00 PM - 4:45 PM	GDC Mobile: 30/45-minute Lecture
OpenGL ES 2.0: Shaders Go Mobile	Dan Ginsburg	3/20/2006 2:00 PM - 2:45 PM	GDC Mobile: 30/45-minute Lecture
Full Day Tutorial: Graphics Rendering With OpenGL ES	Dan Ginsburg, Neil Trevett, Rémi Arnaud, Baback Elmeh, Christian Laforte, Aaftab Munshi	3/21/2006 10:00 AM - 6:00 PM	Programming/Full-Day Tutorial
OpenGL ES Content Development Post-Mortem on NVIDIA GPUs	Lars Bishop	3/23/2006 10:30 AM - 11:30 AM	Programming/ 60-minute Sponsored Session
Collada for Playstation3	Richard Stenson	3/23/2006 2:30 PM - 3:30 PM	Programming/60-minute Lecture
Cross-Platform Shader Development with FX Composer 2	Christopher Maughan, Kevin Bjorke	3/23/2006 2:30 PM - 3:30 PM	Programming/ 60-minute Sponsored Session
M3ds Max Data Exchange Interface (previously known as IGame) and COLLADA	Bernard Lefebvre	3/24/2006 2:30 PM - 3:30 PM	Game Design/ 60-minute Sponsored Session
COLLADA Panel	Bruno Matzdorf and invited panelists	3/24/2006 4:00 PM - 5:00 PM	Panel Session

クロノス・ブース (#1632) 展示ご紹介

無料 API 集 CD 配布。会員各社の最新デモ公開。さらに、無料ワイヤレス・インターネット環境でメール確認ができる !!

Nokia: S60 スマートフォンによる OpenGL ES デモ。OpenGL ES は S60 の標準機能として、6630 以降すべての S60 に搭載されています。	PowerVR: Futuremark 3DMarkMobile06, Barking Lizards, Bling Games の最新ゲームコンテンツを PowerVR MBX 上でデモ。Symbian OS 上で OpenVG 対応ナビゲーション/ゲームデモを紹介。
Futuremark: OpenGL ES 3D 1.0/1.1 対応ハードウェアを、最大限活用する高精細 3D ゲームコンテンツ作業向けに開発された、最新の 3DMark® Mobile06 デベロッパ・デッシュョンを含む OpenGL ES 3D 対応ベンチマークデモをご紹介。	ATI テクノロジーズ: デベロッパに、3D コンテンツ開発を強力に後押しする OpenGL 1.1 拡張パックをインプリメントする、Imageon® 2380 3D メディア・プロセッサの展示。
NVIDIA & Tao: OpenKODE の機能・性能を紹介するため、NVIDIA ハンドヘルド GPU をより加速する Tao プラットフォーム上で、OpenGL ES ネイティブ・アプリケーションを紹介。	Hybrid: EGL 1.2 による OpenGL と OpenVG 両方の機能を活用した、最新の OpenGL ES / OpenVG / EGL デモを紹介。
Emdigo: 先進のコンテンツ・プラットフォームである Go3D システムのデモを公開。Emdigo コンテンツ・プラットフォームは、業界を代表するハンドセット機上で、COLLADA 及び OpenGL ES を使用することが可能。	Softimage: COLLADA ファイルフォーマット上で次世代ゲーム・キャラクター・オーサリングのワークフローを紹介。プレゼンテーションは SOFTIMAGE XSI と nVIDIA FXComposer 2 を使用。
SK Telecom: 韓国最大手携帯電話サービス企業が、同社のモバイルプラットフォームと OpenGL ES をベースとした、GIGA プラットフォームをデモ。	Bitboys: Bitboys 640 グラフィックス・プロセッサを使用した OpenGL ES 2.0 による "PINBALL" ゲーム・コンテンツ・デモを紹介。
Freescale: OpenGL ES が稼動するモバイル機器用の i.MX31 アプリケーションズ・プロセッサを紹介。	三菱電機 & ルネサス・テクノロジー: OpenGL ES / OpenVG デモを紹介。

GDC 会場の注目企業

カルコム社(1524)では、OpenGL ES をサポートした市販ハンドセット機器の展示や、OpenGL ES 対応無線ゲームをご紹介します。カルコム社の MSM ソリューションは現在、市場で最も多くの OpenGL ES 対応のハードウェアを搭載したハンドセットで使用されています。同社は、永年 Khronos メンバーとして OpenGL ES 開発に貢献しており、OpenGL ES 対応 BREW 及び Java ベースのハンドセット開発のため、ハードウェアメーカ各社と緊密な関係を築いています。