



## NVIDIA、世界最速の GPU で VR やデザインの処理を劇的に向上

米国カリフォルニア州アナハイムー（2016年7月26日）—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・フアン（Jen-Hsun Huang）、Nasdaq：NVDA）は本日、世界最大のコンピュータ・グラフィックス・イベントである SIGGRAPH 会議で、アーティスト、デザイナー、アニメーター向けに驚異的な性能を持つ新しい Quadro Pascal プラットフォームを公開しました。

今回、NVIDIA がリリースをするのは、もっともパワフルなワークステーション向け GPU と、アーティストやデザイナーが大幅に作業を加速させ、創造力を高めることができるソフトウェア機能です。展示会で NVIDIA がご紹介する新製品および新機能は次のとおりです。

- [Quadro P6000](#)：史上最先端のワークステーションの基盤となります。3,840 基のコアを搭載し、12 TFLOPs という卓越した演算能力を備えているため、デザイナーは複雑なデザインの処理をこれまでより最大 2 倍高速化できます。<sup>1, 2</sup>
- VRWorks [360 Video SDK](#)：VR 開発者は、複数のカメラ・リグから 4K ビデオ・フィードを取り込み、編集し、ストリーミングするためのアプリケーションを開発し、リアルタイムの 360 度サウンド・ビデオ体験を実現できます。
- [mental ray に GPU アクセラレーション](#)を追加：世界でもっとも人気の高い映画品質のレンダラが GPU アクセラレーションに対応しました。
- [NVIDIA Optix 4](#)：NVIDIA [DGX-1](#) スーパーコンピュータに搭載される GPU レイトレーシング・エンジンの最新バージョンです。アーティストは、最大 64 GB の映画サイズのシーンを処理できる、最速のインタラクティブ・レンダリングを行えるようになります。

PIXAR の CTO であるスティーブ・メイ（Steve May）氏は、次のように述べています。

「当社のアーティストは、50 GB 以上のデータセットを処理することも少なくありません。このサイズのシーンをインタラクティブに視覚化できることで、アーティストはクリエイティブな判断をより迅速に行えるようになるでしょう。ぜひ、Pascal の限界がどれほどのものか試してみたいと思います。当社のワークフローに大きなメリットが得られることを期待しています」

コンテンツ・クリエイターにとっての主なメリットには、新しい Iray VR の機能も含まれます。

Iray VR テクノロジーは、フォトリアリスティックなバーチャルリアリティ体験をもたらします。デザイナーは自分の作品を多面的に検討し、インタラクティブに確認できるので、作品を新たな視点でとらえることが可能になります。また、Iray

VR は、ライト・フィールド・テクノロジーを利用して、物理ベース・レンダリングの高い精度をインタラクティブ VR にもたらしめます。

SIGGRAPH 会場の NVIDIA ブースでは、ご来場の皆さまに上記をはじめ多彩なテクノロジーをご紹介します。

- Adobe Research が提供する世界初のリアルタイム 3D 油絵シミュレータのテクノロジー・デモを体験していただけます。
- NVIDIA の VRWorks 360 Video SDK を使って、レイテンシをほとんど感じずに 4K ビデオが編集されるライブ・デモをご覧ください。
- NVIDIA OptiX によって完全にレイトレースされた、新しい NVIDIA DGX-1 で実行されている PIXAR コンテンツをインタラクティブなスピードでご覧ください。DGX-1 では [NVLink](#) テクノロジーによってこの機能を実現しており、その Tesla P100 GPU アクセラレータが相互のメモリにアクセスし、メモリを組み合わせて、はるかに大きなシーンを GPU パフォーマンスで処理できるようにします。
- GPU アクセラレーションに対応した新しい mental ray と、最新の Iray プラグインのデモをご確認いただけます。

また、NVIDIA Pascal を基盤とする、モバイル・フォームファクタのパワフルな Quadro GPU をひと足早くご紹介します。この GPU は、きわめて要求の厳しいレンダリングおよび VR ワークロードに場所を問わず対応できるようにするために開発されました。

#### 提供方法・時期について

Iray VR は、2016 年秋に DGX-1 および [Quadro VCA](#) のお客様を対象にベータ版として提供される予定です。Pascal を基盤とする NVIDIA Quadro GPU は、すべての主要 OEM およびインテグレータから販売されます。

また、VR 開発者の皆さまには、年内に VRworks 360 Video SDK の一般提供が開始される予定です。[VRWorks の開発者向けページ](#)でご登録いただくと、360 Video SDK をダウンロードしていただける時期をお知らせします。

- 1) Quadro P6000 は、24 GB のメモリを搭載し、前世代よりも最大 80%\*高速のパフォーマンスを実現します。
- 1) 、 2) テスト用システム : Intel E5 2697 V3 2.6 GHz (ターボ時 : 3.6 GHz) 、 32 GB RAM、Windows 7 SP1 64 ビット版、NVIDIA グラフィックス・ドライバ 368.58。パフォーマンスの向上結果は、社内 VR ベンチマーク・テストのスコアに基づくものです。

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 年以来、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](http://www.nvidia.co.jp/object/newsroom_jp.html) をご覧ください。

本プレスリリースに記載されている、Quadro P6000、VRWorks 360 Video SDK、GPU アクセラレーション、NVIDIA DGX-1、Iray VR、について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 2016 年 5 月 1 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、Quadro、NVIDIA VRWorks、NVIDIA DGX-1、Iray VR および、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。