



PresagisはUnreal Engineをベースにしたワールドワイド地形ビューワーを発表しました。

November 28, 2018, Orlando, Florida --

Presagisは本日、Unreal Engineを搭載した無料のスタンドアロンアプリケーションである ORB View®を発表しました。これはユーザに対して、ラウンドアースサポートを備えたフォトリアリスティックレンダリングと、ゲーミングテクノロジーを用いたスムーズでシームレスなパフォーマンスを備えた外界表示を通じて、世界中の人工地形を探索できる機能を提供します。

シミュレーションソフトウェアとソリューションのリーダーである Presagisは、世界最大のモデリング、シミュレーション、トレーニングイベント(11月26-29日、フロリダ州オーランド)、I/ITSECの ブース# 2427でORB View®を展示しています。

Presagisによって開発されたORB View®は、2019年の夏に無償で公開される予定です。

「最先端のゲーム技術と組み合わされた地理空間データの処理に関する専門知識は、モデリングとシミュレーション業界の障壁を打破し、顧客 (インテグレータ、請負業者、政府など) に、オプションを与え、より現実感をもたらし、そして最終的には、さらなる没入感を提供します。」と Presagisの社長 Jean-Michel Brièreは言及します。

Presagisの製品管理とマーケティング担当副社長である Stéphane Blondin氏は次のように述べています。「統合シミュレーション環境において統合がとれなくなる心配は、もはや必要ありません。コンテンツ表示に、もはや高価なソフトウェアやハードウェアも必要なくなります。ユーザーはより容易に成果を見て検証することが可能になります。」

ゲームアプリケーションでは一般的にコンテンツが埋め込まれていますが、ORB View®は大量のデータを外部ホストからストリーミングできます。Megacitiesから One World Terrainに至るまで、ユーザはサイズや密度にかかわらず、統合シミュレーション環境全体をインタラクティブに表示、探索、検証することができ、例外的なページングパフォーマンスが得られます。

最初の段階では、ORB View®は OpenFlight、MetaFlight、Open Geospatial Consortium Common Database (OGC CDB) のフォーマットをサポートしていますが、将来的には、より多くのフォーマット、プラットフォーム、および機能が利用可能になると予測しています。

「より多くのツール、豊富な資産、さらには市場に向けた機能をもたらす当社のビジョンは、2019年に発表される予定です」と Brière氏は付け加えます。

ORB View®は、すぐに使用できるソフトウェア実行可能ファイルとして無償で提供されます。

ORB View®がリリースされたときにお知らせを受け取りたい場合は、www.presagis.com/ORBをご覧ください。



Presagisについて

Presagisは、航空宇宙、防衛、セキュリティ、重要インフラ市場向けの商用モデリング、シミュレーション、組み込みソフトウェアソリューションを提供するグローバルリーダーです。Presagisは、オープンなシミュレーション開発フレームワークと専門的なプロフェッショナルサービスを組み合わせて、お客様が開発ワークフローを合理化し、プロジェクトのリスクを軽減し、ゲーム品質の臨場感あふれるシミュレーションを提供できるよう支援します。また、Presagisは、認証可能な操縦席ディスプレイのための航空電子工学ソフトウェア設計の最前線に立っています。同社はボーイング、ロッキード・マーティン、エアバス、BAEシステムズ、CAEなど、世界で最も尊敬されている組織の多くを含む世界中の何百もの顧客にサービスを提供しています。詳細については、www.presagis.comをご覧ください。

詳細については、マーケティングコミュニケーションマネージャーの Nathalie Lavigueur (電話番号: +1 438 862-4706、Eメール: Nathalie.Lavigueur@presagis.com) までお問い合わせください。