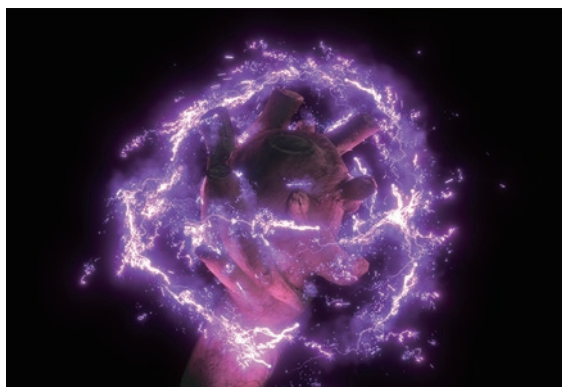
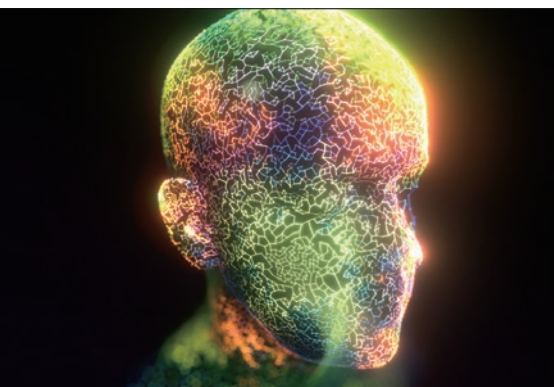
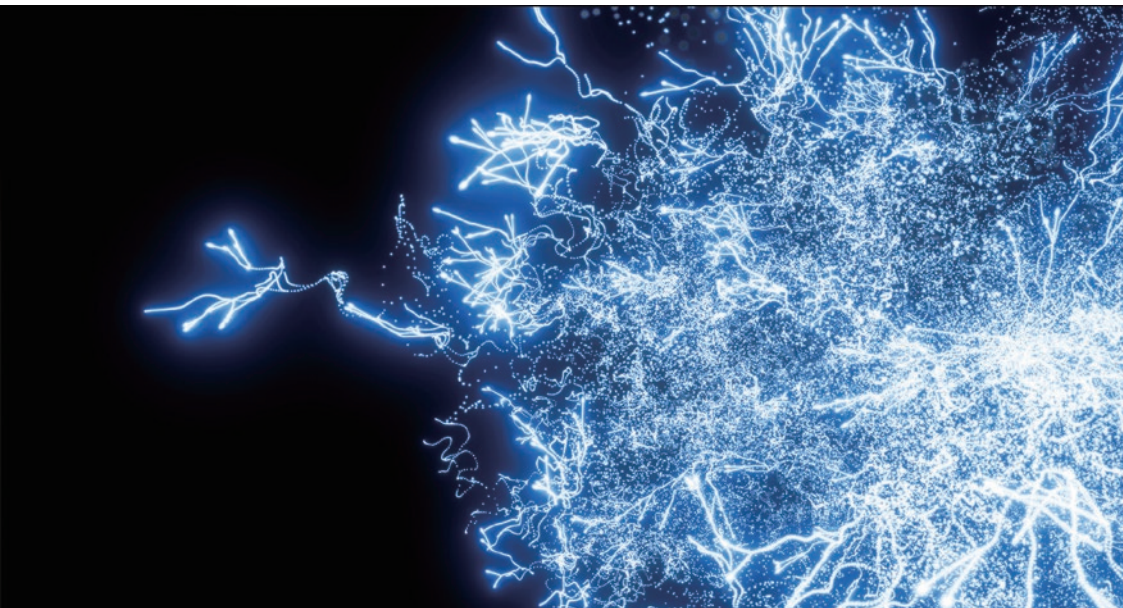


POPCORNF^X

Realtime particle FX solution

マルチプラットフォームの
リアルタイム 3D VFX ミドルウェア



PopcornFXとは

マルチプラットフォームのリアルタイム・パーティクルエフェクトミドルウェアです。



対応プラットフォーム

PC (Windows、Mac、Linux)、PlayStation®4、PlayStation®Vita、Xbox One、iOS、Android、MaxPlay、Wii U、Unity、Unreal Engine、Nintendo Switch™

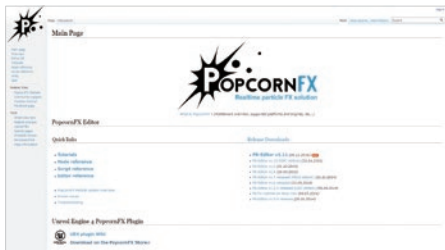
エフェクトエディター (Windowsのみ対応)、
マルチプラットフォーム対応のランタイムSDK (C++)、
Unity、Unreal Engineのプラグインから構成されます。
エディター自体は無料で利用することができます。

サポート体制

PopcornFXの豊富なWiki ページは更新頻度が高く、ビデオチュートリアルも豊富です。

<http://wiki.popcornfx.com/>

もちろん、シリコンスタジオのエンジニアによる日本語サポートも可能です。

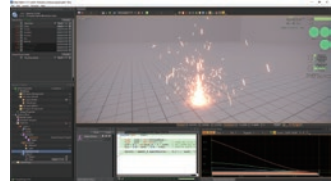


PopcornFXの特徴

スクリプトで制御可能なパーティクルエディター

PopcornFXのパーティクルエディターは、GUI とスクリプトを組み合わせて構築するスタイルです。

膨大な数のパーティクルエフェクトでもパフォーマンスを落とすことなく作成することができます。



多様な物理運動のサポート

基本的な物理運動に加え、3D モデルとの衝突検知や、フロッキングアルゴリズムを使った群衆の動きを設定することができます。



容易な組み込み

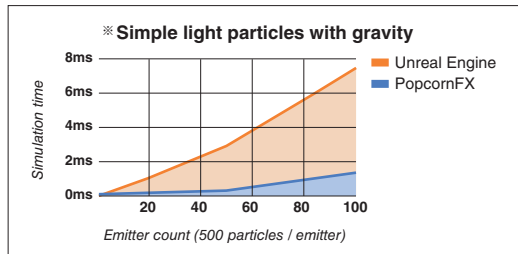
どのエンジンにも、短期間で組込可能なSDKを提供します。

高速なランタイム

PopcornFXの処理時間はUnreal Engineと比較しても、数倍高速です。

※データ出典：

<http://www.popcornfx.com/tech-blog/popcornfx-performance-inside-unreal-engine-4/>



豊富なサンプルとヘルプ

エディターには豊富なサンプル、エフェクトをテストするためのヘルプが数多く用意されています。

また、VFX 固有のデバッグツールとパフォーマンスツールも搭載されています。



PopcornFX 製品 WEB サイト

www.siliconstudio.co.jp/products-service/middleware/popcorn-fx



お見積もり、お問い合わせはこちら

シリコンスタジオ株式会社 海外事業室

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿 1-21-3

Tel : 03-5488-7070

www.siliconstudio.co.jp

シリコンスタジオ株式会社は PopcornFX の日本国内正規代理店です。



PopcornFX は、Persistant Studios 社の商標です。

これらの商標は、Persistant Studios 社とのライセンスに基づき使用されています。

PopcornFX© 2017 Persistant Studios