

AUTODESK- SCALEFORM 社買収について

よくある質問と回答 (FAQ)

Q1. オートデスクは何を発表したのですか？

A1: 2011 年 2 月 15 日、Autodesk, Inc.は、非公開企業 Scaleform 社（本社：米国メリーランド州）を買収する意向を発表しました。

Q2. 買収はいつ頃、完了する見通しですか？

A2: この買収は、オートデスクの 2012 年第 1 四半期（2011 年 4 月 30 日まで）に完了する見通しです。

Q3. オートデスクは、Scaleform 社の買収に幾ら支払いますか？

A3: オートデスクは、Scaleform 社に対し、現金で約 3600 万 US ドル支払います。

Q4. Scaleform 社とは？

A4: 現在、800 以上のゲームで採用されている製品を提供する [Scaleform 社](#)は、ビデオゲーム業界において、ユーザ インターフェース・ツールならびにミドルウェアのトッププロバイダーとしての地位を築いてきました。

2004 年、Scaleform 社は、Brendan Iribе と Micheal Antonov の両氏により、ゲーム業界向けにハードウェアアクセラレーションされた高品質のユーザ インターフェース（UI）ツールとゲーム向け技術の開発を目的として設立されました。現在、設立者を含み 30 名のスタッフを抱えています。

Scaleform 社の幅広いソリューションにより、カスタムツール作成に多くの時間、労力、コストを費やすことなく、多様なゲーム・ハードウェア・プラットフォーム向けに多彩なインタラクティブ・コンテンツをデザイン、開発、運用することができます。Scaleform 社の事業に関する詳細は、ウェブサイトをご覧ください。 www.scaleform.com

Q5: オートデスクとは？

A5: [オートデスク](#) (Autodesk, Inc.) は、メディア&エンターテインメント、製造、建築、建設業界に広くユーザを有する 3D デザイン、エンジニアリング、エンターテインメントソフトウェアのリーダーです。過去 15 回のアカデミー賞最優秀視覚効果賞受賞作品のビジュアルエフェクト作成をはじめとして、全世界で 900 万のユーザがオートデスク製品を使用し、アイディアをデザイン、視覚化、シミュレーションしています。1982 年 AutoCAD ソフトウェアの発表以来、オートデスクは全世界の市場向けに、業界最大の製品ラインを誇る最先端ソフトウェアの開発を続けています。

オートデスク メディア&エンターテインメントは、映画、ゲーム、テレビ向けデジタル・エンターテインメント・クリエーション (DEC) の業界リーダーです。オートデスク M&E 製品には、Autodesk 3ds Max、Autodesk Maya、Autodesk Softimage 3D アニメーションソフトウェア、Autodesk Mudbox デジタル・スカルプティング・ソフトウェア、Autodesk MotionBuilder リアルタイム・アニメーションソフトウェア、ビジュアルエフェクトおよびフィニッシングソフトウェアの Autodesk Flame と Autodesk Smoke に加え、ミドルウェアの Autodesk Beast、Autodesk Kynapse、Autodesk HumanIK も含まれます。

オートデスク メディア&エンターテインメントに関する詳細は、ウェブサイトをご覧ください。
www.autodesk.com/me.

Q6: オートデスクが、Scaleform を買収する理由は？

A6: オートデスクは、幾つかの理由から Scaleform 社を買収します。Scaleform のチームは、高度に最適化された PC、家庭用ゲーム機、モバイル端末用ランタイムソリューションの作成において豊富な専門知識をもたらします。オートデスクは、Scaleform 社の統合が、オンライン、家庭用ゲーム機、モバイル開発用インタラクティブ・エンターテインメントの作成プロセスの革新を加速し、さらなる改善を後押ししてくれるものと期待します。

Q7: オートデスクが、ミドルウェア企業の買収に投資する理由は？

A7: ミドルウェアに投資することで、オートデスクは、インタラクティブ・コンテンツの開発に、統合性を高めたソリューションとワークフローを提供し、お客様の時間とコスト削減を支援することができます。

Q8: この買収がオートデスク ユーザへ与えるメリットは？

A8: この買収により、オートデスクは、より効率的で完備されたゲーム開発パイプラインをユーザへ提供することが可能になると考えています。また、買収が、次世代インタラクティブ・ゲームのオーサリング・ツール構築に向けたオートデスクの取組みを加速するものと期待しています。

Q9: この買収が Scaleform ユーザへ与えるメリットは？

A9: Scaleform 社ユーザもまた、効率的で完備されたゲーム開発パイプラインから恩恵を得ると考えます。オートデスクは、3D モデリング、アニメーション、レンダリングソフトウェア以外にも、キャラクターアニメーション、ライティング、AI のミドルウェアを提供します。加えて、Scaleform 製品ラインは、技術革新や相互運用性に向けた新たな機会を提供するオートデスクの研究開発への投資能力から恩恵を受けることができます。

Q10: この買収は、オートデスクの競合状況にどのように影響しますか？

A10: 3D の市場勢力図は、目まぐるしく変化しています。制作パイプラインは、シンプルなデジタル・コンテンツ・クリエーション（DCC）ツールから急速に拡大しています。

わずか一世代前の家庭用ゲーム機では、3ds Max や Maya、Softimage といったツールがゲーム及びビジュアルエフェクトパイプラインの中心にいました。現在、それらのツールは、規模も複雑性も増した制作環境において、1つの要素にすぎません。リアルタイム、ランタイム技術は、ゲーム開発のみに留まらず、プリビジュアライゼーション、バーチャル シネマトグラフィ、建築ビジュアライゼーションなどの分野に置いても、重要性を増しています。Scaleform 社の買収は、この変化する競争環境で効果的に戦うために必要な能力と可能性を、オートデスクが保持することを確実にする重要な要素なのです。

Q11: この件に関する情報はどこで入手できますか？

A11: 詳細は、オートデスクのウェブサイトをご覧ください。 www.autodesk.com/scaleform.

製品/ソリューション

Q12: Scaleform 社はどのような製品を作りますか？

A12: Scaleform は、ソフトウェア・アプリケーションではなく、ユーザ インターフェース・ツールとミドルウェア製品を作ります。ミドルウェア製品は、ユーザのアプリケーションに統合可能なソースコードまたはライブラリとしてライセンス供与されるコンポーネントから成ります。

Scaleform 社のミドルウェア製品は、ゲーム用ユーザ インターフェース（メニュー、ヘッドアップ・ディスプレイ（HUD））の開発支援に使用されます。主要製品は、Scaleform GFx です。

Q13: Scaleform GFX とは？

A13: Scaleform GFx は、特に、ソニー Playstation3（PS3）、Microsoft Xbox 360、Nintendo Wii 等の家庭用ゲーム機とソニーPSP ポータブル・エンターテインメント・マシン等のモバイル機器用に最適化された高性能ユーザ インターフェース（UI）ミドルウェアです。Scaleform GFX 技術は、：

- ハードウェアアクセラレーションされた 3D グラフィックス性能
 - Adobe® Flash® ツールの実績ある生産性
- を活用して、臨場感あふれる 3D UI とカジュアルなゲーム体験のスピーディな作成をサポートします。

Q14: Scaleform GFX は、どのように使用されますか？


A14: 通常、ユーザは、標準的なソフトウェア・アプリケーション（Adobe Creative Suite、Autodesk 3ds Max、Autodesk Maya）を使用して、ビットマップ、ベクトル、オーディオ、ビデオ等の UI アセットを作成します。作成された UI アセットは Adobe Flash Studio へインポートされて、アニメーションしたり、インタラクティブ性が加えられます。




構成済みの UI キット（HUD、Menu、Lobby）とフレームワークを提供する Scaleform CLIK ツールセットにより、インタラクティブな UI 機能を素早く作成することができます。ビデオは、Scaleform Video ツールで処理されます。

次に、GFx を採用したゲームへ Flash コンテンツをエクスポートし、UI を接続します。Scaleform Launcher プラグインにより、使用するアプリケーションへ直接送ることができます。Scaleform AMP™ プロファイラーは、Flash 再生の最適化を助け、gfxexport は、ゲームで使用するテクスチャの圧縮をサポートします。

Q15: オートデスクが取得するのは Scaleform のどの製品ですか？

A15: オートデスクが取得するのは下記の製品です。

	<p>Scaleform GFx : Scaleform GFx リッチメディア エンジンの核は、ハードウェアアクセラレーションされたベクターグラフィックス技術です。この技術は、最新の 3D ビデオカードがレンダリング処理できる三角形へベクターグラフィックスをテッセレートします。ベクターグラフィックスは、データを三角形に変換することで従来のソフトウェア・ラスターライザより高速で出力するため、高性能なマルチメディア環境での使用が可能になります。</p>
---	--

	<p>Scaleform CLIK : Common Lightweight Interface Kit (CLIK™ : 汎用軽量インターフェイスキット) は、PC、家庭用ゲーム機、モバイル等のマルチプラットフォームに対応するユーザ インターフェースのスピーディな設計・開発を可能にします。CLIK のコンポーネント・アーキテクチャとワークフロー強化ツールは、プロトタイプから最終デザインに至るまで、ユーザ インターフェースの迅速な作成を可能にします。</p>
	<p>Scaleform Video : インタラクティブ コンテンツの中でも、オープニングロゴ、メインメニュー、HUD、ゲーム内に貼り込んだテクスチャ、ゲーム内のビデオスクリーン、全画面のシネマティック・シーン（字幕付）、ローディング画面など、ビデオを多様に活用することができます。</p>
	<p>Scaleform IME : Scaleform 入力方式エディタ(IME)では、アジア言語入力サポートを追加して、多言語のユーザープロファイルやチャット機能をゲームに加えることができます。</p>
	<p>Scaleform AMP は、CPU 使用状況、グラフィックス・レンダリング、メモリ配分をリアルタイムでモニターします。フレームベースの履歴グラフを使って、問題の個所を素早く探し出し、解析して原因を探ることができます。AMP には、階層型機能やパースのタイミングを有する ActionScript が搭載され、最適化が必要なスクリプトを示します。AMP は、Flash アーティストのコンテンツ操作用にデザインされたものですが、Scaleform では、カスタムエンジンの統合用に統計情報 API を表示する詳細なプログラマー・インターフェースを追加しました。</p>
	<p>Scaleform Lobby は、インゲームのマルチプレーヤー用インターフェース作成時にかかる直接/間接経費の大幅削減を目的に設計された構成・設定済みソリューションです。Scaleform® GFx™ SDK に含まれる Scaleform Lobby により、アーティストは、Adobe® Flash を使ってルック＆フィールを容易にカスタマイズすることができます。</p>
<p>Scaleform Audio</p>	<p>Scaleform Audio は、Scaleform GFx に搭載された機能です。Adobe Flash SWF ファイルに埋め込まれたオーディオをサポートします。SWF および GFX ファイルに埋め込まれたサウンドは、Scaleform GFx 3.0 C++サウンド レンダライナーフェイスを実装したサウンドエンジンを使用し、Scaleform GFx 3.0 からダイレクトに再生可能です。Scaleform GFx 3.0 のオーディオサポートは、イベントとストーリーミングサウンドの両方に対応します。</p>
<p>Scaleform GFx Extras</p>	<p>使用 : Scaleform GFx Extras には、Scaleform GFx のサンプルファイルおよび導入事例が含まれます。</p>

会社組織

Q16: Scaleform はどのように、オートデスクへ統合されますか？従業員はどうなりますか？

A16: Scaleform 従業員は、オートデスク メディア&エンターテインメントの従業員となります。

Q17: 今回の買収の結果、Scaleform またはオートデスクにおいて人員削減がありますか？

A17: 今回の買収は、オートデスクのゲーム業界における拡大と成長およびユーザーへ提供する能力に関する問題です。オートデスクは、Scaleform 従業員の大多数を雇用する考えです。

Q18: Scaleform 共同設立者の Brendan Iribe 氏と Michael Antonov 氏は、オートデスクに残りますか？オートデスクでの彼らの役割は？

A18: はい。Brendan と Michael は両者ともオートデスクに入り、ScaleformCOO の Marc Bennett と共に、オートデスク メディア&エンターテインメント ゲーム部門のリーダー的役割を担います。

Q19: Scaleform のオフィスはどうなりますか？今後の連絡先はどこですか？

A19: Scaleform のオフィスは、現在地（米国メリーランド州グリーンベルト）と同じ場所に残ります。
www.scaleform.com からご連絡ください。

販売、サポート&サービス

Q20: オートデスクは Scaleform ユーザのサポートを継続しますか？

A20: はい、継続します。オートデスクは、現在、Scaleformからのサポートを受ける権利を有する既存のScaleformユーザへのサポート継続を約束します。

Q21: 現在のサポートサービスはどうなりますか？

A21: 現時点において、サポートサービスに変更はありません。

Q22: サポートサービスにどのような変更が生じますか？以前と同じスタッフに電話・Eメールできますか？

A22: 現時点において、サポートサービスのレベルや提供内容に変更はありません。以前と同じスタッフへご連絡ください。

Q23: 買収後も、Scaleform 製品を評価することができますか？その方法は？

A23: はい、できます。登録の上、ウェブサイトから Scaleform 製品をダウンロードしてください。

www.scaleform.com

Q24: Scaleform 製品の購入方法は？

A24: Scaleform 製品は、通常と同じ手続きで購入できます。Scaleform のウェブサイトをご覧ください。

www.scaleform.com

Q25: この件に関する詳細はどこで見ることができますか？

A25: 今回の買収に関する情報は、ウェブサイトをご覧ください。

免責事項

この FAQ には、オートデスクの 1 株当たり利益、業績ならびに提供製品に今回の買収が与える影響；Scaleform ユーザに対するオートデスクの約束；組み合わせられた製品の能力の効果に関する記述を含み、リスクおよび不確定要素が伴う「将来予想に関する記述」が含まれています。以下の原因により、実際の結果がこれらの記述と大きく異なる場合があります。同社のユーザ、ベンダー、従業員を含め、Scaleform 社の事業を統合する過程で遭遇する諸問題；特定の市場分野が予測通りに成長するかどうか；ソフトウェア業界における競合環境および本買収に対する競合他社の反応；弊社が新製品の開発または既存製品の改良に成功するか、またそれがどの程度市場に受け入れられるか。

オートデスクの財務業績に影響し得る潜在的要因に関するその他の情報は、2010 年 1 月 31 日終了年度のフォーム 10-K による当社年次報告書ならびに 2010 年 10 月 31 日終了四半期のフォーム 10-Q による当社四半期報告書（米証券取引委員会＝SEC 提出済み）に記載されています。オートデスクは、将来予想に関する記述の作成日以降に発生する事象または状況に応じて、将来予想に関する記述を更新する義務を負いません。

Autodesk、Beast、Flame、HumanIK、Kynapse、Smoke は、米国またはその他の国における Autodesk, Inc.、またはその子会社もしくはその関連会社の登録商標または商標です。記載のブランド名、製品名、商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、提供する製品およびサービスの内容、仕様及び価格をいつでも予告なく変更する権利を留保します。また、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.