

COMPUTER
ENTERTAINMENT
DEVELOPERS
CONFERENCE

KYUSHU CEDEC 2015

日本最大のコンピュータエンターテインメント
開発者向けカンファレンス
**CEDECが九州で
初開催!**

会期 **2015 10/17** sat

会場 **九州大学 大橋キャンパス**
九州大学芸術工学部・大学院芸術工学府・大学院芸術工学研究院
815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1



基調講演

株式会社レベルファイブ
代表取締役社長 / CEO
日野 晃博氏

「妖怪ウォッチ」「イナズマイレブン」「ダンボール戦機」各シリーズなどクロスメディア展開を得意とし、ヒット作を次々とプロデュース。世界累計出荷 1,550 万本を記録した「レイトン教授」シリーズをはじめ幅広いユーザーに向けた温かみのある作品づくりが特徴。



©2015 LEVEL-5 Inc.



特別講演

漫画家
原 泰久氏

1975年佐賀県出身、九州芸術工科大学(現九州大学芸術工学部)卒業。漫画家としてデビュー前はシステムエンジニア。2006年より「週刊ヤングジャンプ」で連載中の「キングダム」は、単行本累計発行部数1,800万部以上を誇る大人気コミック。

©原泰久/集英社

主催 **KYUSHU CEDEC 実行委員会**

株式会社ガンバリオン 株式会社サイバーコネクトツ 株式会社セブテーニ 株式会社ノイジークロック 株式会社レベルファイブ
特定非営利活動法人 映像コンテンツ産業研究会 九州大学 大学院芸術工学研究院 CESA CEDEC 運営実行委員会

共催 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 協賛 クリエイティブ・ラボ・フクオカ

KYUSHU CEDEC 2015

COMPUTER ENTERTAINMENT DEVELOPERS CONFERENCE

招待セッション

株式会社カプコンにおけるVR技術への取り組みについて

VR技術に関しては昨年から話題に挙がってきましたが、今年に入り更に様々なVR機器が発表され、対応タイトルも増えてくるなど、注目が加速してきた感があります。しかし実際にアプリケーションを制作するにあたっては、まだ十分な制作ノウハウや情報が共有されているとは言えません。(我々もVR酔いへの対策や没入感の向上のために様々な試練に直面しましたが、情報・経験不足からなかなか満足のいく解決策は得られず、試行錯誤の連続でした)そこで、我々が技術検証や実装を通じて得られた知見やノウハウをアプリケーション制作の立場からご紹介致します。これからVRコンテンツを制作しようと考えている方、現在制作中で問題に直面されている方には参考になることも多いと思いますので、是非お立ち寄りいただければと思います。

株式会社カプコン



伊集院 勝氏



岡田 和也氏

DARK SOULS III CGムービーメイキング「予兆を表現する」

コンシューマーゲーム機の表現力が上がった現在、プロム・ソフトウェアではどのようにゲーム映像を作成しているのか。2015年のE3で発表したDARK SOULS IIIのティザー映像のメイキングを制作フローを軸に紹介。この映像の担う役割と、そこに込めたプロム・ソフトウェアならではのこだわりを解説。

株式会社プロム・ソフトウェア



室 隆之氏

当たって砕けろッ! プロシージャルオーディオ制作+

スクウェア・エニックスのプロシージャルサウンド生成技術についての発表です。まず、プロシージャルサウンド制作現場では従来のサウンド制作と開発工程が大きく異なることについて触れ、開発事例としてデモンストレーションを交えつつGranular Synthesisを用いた破壊音と自然の音(雨、火、流水等)のプロシージャルサウンド生成のテクニックについての紹介を行います。

株式会社スクウェア・エニックス



シディーク サジャード氏



谷山 輝氏



廣瀬 裕貴氏

セッション

FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-のエフェクトはこうして作られた ~ Luminous VFX Editor の紹介 ~

本セッションでは、FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-の開発で使用したゲームエンジンLuminous Studioから、Luminous VFX Editorを紹介し、Luminous VFX Editorでは、次世代ゲームエンジンで主流のノードベースの開発をエフェクト開発に取り入れています。本セッションでは、FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-において使用されたエフェクトの解説を通して、ノードベースによるリアルタイムエフェクト開発の様々なメリットや、直面した技術的課題、これらをどのように解決しプロダクトレベルのエフェクトツールを実現したかを解説します。

株式会社スクウェア・エニックス



長谷川 勇氏



野副 竜太氏



小野 哲平氏

妄想から実装へ ~次世代VFX表現の、リアルタイムへの落とし込みの挑戦とプロセス~

カプコンのVFX部門が次世代(PlayStation®4, Xbox One)に向けて開発している技術の紹介になります。ハードのスペックは上がり、ハイエンド向けの技術の導入に期待は膨らみますが、実際30fpsや60fpsでのゲーム開発において現実的に使えるVFX技術がどのようなものがあるのか、カプコンにおけるVFX技術開発の過程とその結果から、カプコンの考察と結論を具体的な技術と交えて、アーティストの観点から紹介させていただきます。また合わせて、カプコンVFXで開発された次世代向け技術や、エフェクトエディタの紹介もいたします。

株式会社カプコン



池田 亘氏

海外で5年間学んだことを日本で実践してみたら、一体に何が起きたのか? ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき・KYUSHU CEDEC 特別編~

クリエイティブディレクターとして北米に出向し、約5年間に及ぶ世界各国のクリエイターたちとの開発経験から学んだこと。帰任後日本国内のプロジェクトにおいて、それをどのように活かしていったかと、その過程で発生した苦労や発見を、体験談として共有するセッションです。「海外の知見を日本に活用したい」、あるいは「日本からの海外展開に向けたヒントを得たい」と、国内外両方に向けて、職種や業態を選ばず役立つ実践的な内容で構成しています。



塩川 洋介氏

「消滅都市」運用の一年

スマートフォン向けゲーム「消滅都市」は、おかげさまでリリース後運用が始まってから一年が経過しました。実際に運用がはじまってからはさまざまな技術的、あるいは運用面における課題に直面しました。特に、多くの種類が存在するスマートフォンそれぞれで最適なユーザー体験が行えるようにするという点、半年間という短期間で開発してしまったことによる技術的負債をいかに修正していくかという点の三点が大きな問題として挙げられました。本セッションでは、我々がどのように問題を解決し、お客様満足度を維持していったのかという点について具体的にお話します。

グリー株式会社



渡部 晋司氏



田口 和重氏

*本セッションはCEDEC 2015の講演内容の一部変更を加えたものになります。

その他登壇予定企業

株式会社ガンバリオン
株式会社ノイジークローク

株式会社サイバークネクト
株式会社レベルファイブ

株式会社セブテーニ
九州大学 大学院芸術工学研究院

※その他のセッションについては随時公開予定です。
※セッションは予告なく変更される場合がございます。

内容	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブースの設置	参加費用	一般:2,000円 学生:500円 団体割引(10名様以上):1名あたり1,500円
対象	コンピュータエンターテインメント開発技術者 クリエイター、学生	参加方法	KYUSHU CEDEC 2015 受付専用サイト(Peatix)から お申込みください。 http://kyushucedec-ticket.peatix.com/
セッション数	約20セッション		