

# CEDEC+ KYUSHU 2016

Computer  
Entertainment  
Developers  
Conference

日本最大のコンピューターエンター  
テインメント開発者向けカンファレンス

# CEDECが 昨年的大好評を受けて 九州再上陸!

## 開幕講演



株式会社レベルファイブ

代表取締役社長/CEO

**日野 晃博氏**

1998年10月にレベルファイブを設立。「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。現在、新たなクロスメディアプロジェクトである「スナックワールド」「メガトン級ムサン」を制作中。

©2016 LEVEL-5 Inc.



## 基調講演



株式会社スクウェア・エニックス

「ファイナルファンタジーXV」

ディレクター

**田畑 端氏**

2004年1月、株式会社スクウェア・エニックス入社。「ピフォアライセンス -ファイナルファンタジーVII-」(携帯電話)、「クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-」(PSP)、「The 3rd Birthday」(PSP)、「ファイナルファンタジー 零式」(PSP)など多くの作品でディレクターを務め、現在はディレクターとして「ファイナルファンタジー」シリーズ最新作「ファイナルファンタジーXV」を開発中。

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



## 特別講演



株式会社バンダイナムコ  
エンターテインメント

「サマーレッスン」チーフプロデューサー

**原田 勝弘氏**

早稲田大学卒。「鉄拳」や「ソウルキャリバー」などのアクションゲーム系のプロジェクトに20年以上携わり、現在は「ポッ拳」などコラボゲームや、「サマーレッスン」などVRの研究にも携わる。旧ナムコのゲームエンジンの基礎となっているアニメーション制御システムスクリプトの構築から、ゲーム企画やプロデュース、営業から広報的活動、コミュニティマネージメントまで多岐。趣味は水冷PCシステムの構築。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



株式会社  
バンダイナムコ  
エンターテインメント

「サマーレッスン」

プロデューサー/  
ゲームディレクター

**玉置 絢氏**

株式会社  
サイバーコネクトツ

代表取締役

**松山 洋氏**

[モデレーター]

他企業の登壇も予定



会期

2016 **10.22** [sat]

会場

九州大学 大橋キャンパス

九州大学芸術工学部・大学院芸術工学部・大学院芸術工学研究院  
815-8540 福岡市南区塩原4-9-1

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

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

セッション数 約27セッション ※セッション数は変更になる可能性があります。

参加費用 一般:2,000円/学生:500円  
団体(10名様以上):1名あたり1,500円

参加方法 CEDEC+KYUSHU 2016 チケット購入サイト  
(PassMarket)からお申し込みください。

<http://passmarket.yahoo.co.jp/event/show/detail/01gz6dyavm29.html>



主催 CEDEC+KYUSHU 2016 実行委員会

株式会社レベルファイブ 株式会社サイバーコネクトツ 株式会社ガンバリオン 株式会社ノイズクローク 株式会社D.A.G 株式会社セプテーニ  
システムソフト・アルファー株式会社 株式会社ベガスジャパン 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(略称・CESA) 協賛 クリエイティブ・ラボ・フクオカ



公式HP <http://cedec-kyushu.jp>

お問い合わせ CEDEC+KYUSHU 2016 事務局

E-mail [info@cedec-kyushu.jp](mailto:info@cedec-kyushu.jp)

## CEDEC2016招待セッション

### ゲームのための色彩工学++

**現**代におけるリアルタイムレンダリングの進歩は目覚しく、我々はアセットをある程度容易に写実的に描写できるようになりました。しかしその根底である物体色や光源色に関して何らかの根拠を持って測定・設定されることは意外と稀なのではないでしょうか。なぜ色はRGBで表せるのか。そもそもRGBとは、色空間とは何なのか。sRGBやAdobeRGB、そして来るHDR TV時代の色空間をどう取り扱うか。カメラで撮影したテクスチャの色は本当に正しいか。複数の環境で撮影したテクスチャの色を合わせるためにはどうすれば良いのか。そもそも、正しい色を撮るための機材は、何が必要で、どう選定すれば良いのか？計測した色をどうやって検証し、補正するか。実世界のマテリアルの正しい色を測定し、レンダリングし、正しい色を出力するために、ゲームのための色彩工学をまとめてみました。



株式会社ポリフォニー・デジタル  
**内村 創氏**

### 360度映像のリアルタイム・イメージ・スティッチング について -進化する機器とアルゴリズム-

**3**60度映像を得るためには、イメージ・スティッチングと呼ばれる、複数のカメラによって撮影された映像を1つにする作業が必要になります。これらは通常、専門的なツールを必要としますが、Shaderを書いているゲーム開発者であれば、魚眼レンズの歪曲補正のスキルを追加で学ぶことで、これらを自分で開発、もしくはアレンジできるようになります。本講演では、CEDEC2016で講演したリアルタイム・スティッチングのShader実装に加えて、2016年秋から大きく世代交代していく360度映像機器の動向と、実際にこうした技術を使用しているアイドルのライブ・ストリーミングサービス「SHOWROOM VR」における現場目録の話をしてします。



株式会社ディー・エヌ・エー  
**小倉 豪放氏**

## 九州企業セッション

### 次々と新しい体験を生み出すために心掛けている たった一つのこと

- 新世代楽器「KAGURA」デモンストレーション
- なんてこんなモノを作ろうと思ったのか？そして世界一になるまで
- 体験の作り方をさまざま事例を見せながら解説
- テクノロジーにできること
- デジタルネイティブのためのクリエイティブツール
- しくみデザインが大切にしていること



株式会社しくみデザイン  
**中村 俊介氏**

### 「SUSHI POLICE」から紐解く、 オリジナル3DCGアニメを九州で作るということ

**多**くのリソースを必要としたCGパートを東京ではなく、福岡でどう稼働していたかを含め、オリジナル3DCGアニメ「SUSHI POLICE」のプロ～ポストプロ、そしてDVD・Blu-ray発売までの軌跡をお話します。  
※講演内容が変更になる可能性があります。



空気株式会社  
**木綿 達史氏**



株式会社ノイジークローク  
**稲岡 健氏**



空気株式会社  
**河原 幸治氏**

### 半側空間無視訓練用ゲーム 「たたけバンバン職人」の検証結果報告

**九**州大学シリアスゲームプロジェクトでは、長尾病院と共同で半側空間無視訓練用ゲーム「たたけバンバン職人」、および評価ツールの開発を行っています。半側空間無視とは、脳卒中の後遺症の一つであり、片側の空間認識が困難になる症状です。2015年前半に開発を行い、後半に患者による利用を通し、ゲームデザインの改良を行いました。また半年間に渡る3人の高齢者に対し実証実験を行っております。セッションでは、現場のセラピストと共に検証結果について解説し、通常の健常者を対象としたゲームでは実施しないゲームデザインについて説明します。医療・リハビリの分野におけるゲームの有用性について議論を深めていきます。



九州大学  
大学院芸術工学研究院  
准教授  
**松隈 浩之氏**

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
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
セッション数	約27セッション ※セッション数は変更になる可能性があります。
参加費用	一般:2,000円/学生:500円 団体(10名様以上):1名あたり1,500円
参加方法	CEDEC+KYUSHU 2016 チケット購入サイト (PassMarket) からお申し込みください。 <a href="http://passmarket.yahoo.co.jp/event/show/detail/01g6dyavm29.html">http://passmarket.yahoo.co.jp/event/show/detail/01g6dyavm29.html</a>
その他 登壇予定企業	株式会社レベルファイブ 株式会社サイバーコネクトツ 株式会社ガンバリオン 株式会社ノイジークローク 株式会社セプテーニ



※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。