話題のゲームクリエイターが福岡に集結!

CEDEC+ KYUSHU 2017

Computer Entertainment Developers Conference

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+を九州にて開催!

セッション参加予定企業

LEVEL5 / CyberConnect2 / ガンバリオン / noisycroak. / POLYPHONY DIGITAL / ModelingCafe / Akatsuki / PLATINUMGAMES INC. / CAPCOM / SQUARE ENIX. / gen DESIGN

※一部企業を掲載

「リアル脱出ゲーム」SCRAP 加藤氏 特別講演登壇

Anniversary 10th リアル脱出ゲーム Created by SCRAP

株式会社SCRAP 代表 加藤 隆生氏

2004年にフリーペーパー「SCRAP」創刊。誌面と連動したイベント企画「リアル脱出ゲーム」が好評を博し拡大化する。マンションの1室から夜の遊園地、東京ドームなど、毎回空間と趣向を変えて展開される「リアル脱出ゲーム」は全世界で注目を集め、現在では330万人以上が熱狂する大人気イベントとなっている。

会期 2017.10.28[sat] **会場** 九州産業大学 1号館
〒813-8503 福岡市東区松香台2-3-1

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 コンピューター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36セッション ※セッション数は変更になる可能性がございます。

参加方法 CEDEC+KYUSHU 2017チケット購入サイト(PassMarket)からお申込みください。
http://cedec-kyushu.jp/2017/entry.html

参加費用
早期割引 一般:2,500円/団体:2,000円/学生:1,000円
通常価格 一般:3,000円/団体:2,500円/学生:1,500円/学生団体:800円

※7月31日(月)~9月30日(土)の期間で早期購入割引を実施。
※10月1日(日)以降は通常価格となります。※学生団体の早期割引はございません。※団体は10名様以上から適用。

CEDEC+KYUSHU 2017 公式ホームページ cedec-kyushu.jp/2017/

主催 CEDEC+KYUSHU 2017 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ー 株式会社ガンバリオン 九州産業大学 芸術学部 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) 後援 福岡市

CEDEC+KYUSHU2017
Computer Entertainment Developers Conference

会期 2017. 10.28[sat]

会場 九州産業大学 1号館

CEDEC+KYUSHU 2017実施予定セッション ※全36セッション予定中 一部掲載

DARK SOULS IIIにおける3D背景制作について(仮)

株式会社フロム・ソフトウェア
宮内 淳氏　中谷 洋貴氏

九州企業セッション

ゲーム内で扱えるリソースが増えたことで様々な表現が可能となってきた昨今。沢山の美麗なグラフィックを誇るゲームが開発されています。
そうした中、フロム・ソフトウェアではどのような考え方で3D背景モデルを作成しているのか。また、「どこから敵が襲ってくるんだろう?」「あそこにはどうやったら行けるのだろう?」と思わせるような魅力あるマップを作成していくにあたって、どういった所に意識を向けているのか。
DARK SOULS III「ASHES OF ARIANDEL」、「THE RINGED CITY」を例に、具体例を交えながらご紹介致します。

(心理学!+運動生理学!) ×ゲーム学!! ヘルスケアゲームの効果的なデザインとは。

九州大学 大学院芸術工学研究院　大学院工学府
松隈 浩之氏　妹尾 武治氏　中島 弘貴氏

九州企業セッション

九州大学シリアスゲームプロジェクトでは、2009年からリハビリ・ヘルスケア支援用ゲームの開発を行っております。これまでに起立訓練支援ゲーム『リハビリウム起立くん』が販売され、その他にロコトレ支援ゲーム『ロコモでバラミンゴ』、半側空間無視訓練支援ゲーム『たたけ!バンバン職人』を開発してきました。そして現在、心理学・運動生理学の専門家と共同で、足踏み運動を支援するゲームの研究開発に取り組んでいます。映像が心理に与える影響とは何か? ゲームと運動・健康の良い関係等について、専門家の先生と共に解説し、医療・ヘルスケアの分野における効果的なゲームデザインついて議論を深めていきます。

『NieR:Automata』でみるアクションのあれこれ

プラチナゲームズ株式会社
田浦 貴久氏　根岸 功氏

招待セッション

■開発のワークフロー、体制の概要
→どのような体制で制作を進めていたのか、ざっくりとした概要。
■アクションを作る際の事例
→どのような手法、考え方でNieR:Automataのアクションが作られたか。
■前作からの進化と維持
→前作から進化したもの、新たに追加したもの、維持したもの。
そのさじ加減について。
■シナリオを邪魔しないアクション側の気遣い
→シナリオが重要視されるゲームにおけるアクションのあり方について。
難易度や存在意義。

細かすぎて伝わらない!? 「キャラ」にまつわる サウンド制作過程とMASTSの発展

株式会社スクウェア・エニックス
笠原 直氏　佐藤 正幸氏

CEDEC2017セッション

FINAL FANTASY XVにおいてはキャラクタの存在感や表現力を高めるため、キャラクタまわりで鳴る音についても力を入れています。足音などのキャラクタ動作音表現に対するこだわりや工夫した点について、過去作品からの変更点などを含め、サウンドデザイン・プログラム両面からの取り組みを事例集のような形で紹介します。
デザイナ編では足音・衣擦れの種類、天候変化への対応、攻撃音の鳴らし分け方法などを取り上げ、プログラマ編では動作音自動発声システム(MASTS)に新規追加された揺れ物や足のこすれ音などの仕組みについて解説します。

コンセプトアートから3Dアセットができるまで!!!

株式会社ModelingCafe
北田 栄二氏　山家 遼氏

九州企業セッション

コンセプトアーティストの役割や実際に描かれたコンセプトアートを基にどのように3Dアセットが作成されるのか? プロダクションの実際の作業の流れに沿って解説いたします。

グランツーリスモの映像表現 ~モデルを魅力的に見せる考え方~ / TAを目指すアーティストのためのPython入門

株式会社ポリフォニー・デジタル
松栄 達也氏　富田 岳伸氏

九州企業セッション

[前半]
グランツーリスモ制作における、ライティング・カメラ演出の手法を紹介します。ゲーム中に登場する車や景観を魅力的に見せるためには、モデルのクオリティに加えてカメラやライティングを工夫していくことが重要です。そのための、取り組みをわかりやすくお話ししたいと考えています。
[後半]
1)アーティストからTAへのキャリアアップ
2)TAに求められるスキル
3)Pythonの学習の始め方

Googleにおけるディープラーニングの活用と 機械学習のビジネス活用

グーグルクラウド合同会社
中井 悦司氏

招待セッション

Google Cloud Platform(GCP)が提供する機械学習技術の中でも、画像・動画の分析や音声認識、そして、自然言語分析はビジネスへの活用に人気の高いサービスです。本セッションでは、GCPの機械学習関連サービスが提供する機能を解説すると共に、Google 自身におけるディープラーニングの活用例を紹介します。コンピューターエンターテイメント業界での機械学習のビジネス活用におけるポイントなどもお話します。

大規模アセット群と、 快適なユーザー作業環境に対してのアプローチ

株式会社カプコン
山田 拓海氏　松田 義昭氏

CEDEC2017セッション

本セッションでは、カプコンがRE ENGINEやMONSTER HUNTER:WORLD専用システムにて行っている高速かつ安定的な大規模アセット群の管理方法をご紹介したいと思います。
アセットの管理にはPerforceを利用しております。Perforceの簡単な説明、Perforceのメリットや、カプコン社内でのサーバーの構成・運用等もご紹介したいと思います。管理側の話だけでなく、利用されるユーザーに対してなるべく習得コストを抑え、利用負荷が少ない状態でアセット管理を行えるように工夫した点についてもご紹介します。
そして実際のタイトルでの運用事例についても合わせてご紹介します。

※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。

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ー、株式会社ガンバリオン、株式会社ノイジークローク、株式会社アカツキ、株式会社ジェン・デザイン等