

CEDEC+KYUSHU 2022 早期割引が切迫る！ 『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズの小林 浩康 氏による 特別招待講演をはじめ、セッション詳細情報を続々公開！

- 開催日時：2022年11月12日（土）
- 開催場所：九州産業大学 1号館（福岡県福岡市）／後日、全セッションタイムシフト配信

※新型コロナウイルス感染拡大等の影響により実施が困難な場合は、延期開催を予定しております。

2022年11月12日（土）に開催される「CEDEC+KYUSHU 2022」（主催：CEDEC+KYUSHU 2022 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）は、特別招待講演をはじめとした、セッションの詳細情報を続々公開中ですので、お知らせいたします。

特別招待講演の詳細を公開！

ゲームの分野に限らず、幅広くエンターテインメントの世界で活躍されているクリエイターをお招きする特別招待講演について、『エヴァンゲリオン新劇場版』のCGIなどを手掛ける株式会社カラー 取締役／株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 小林 浩康氏による講演の、詳細情報を公開いたしました。

特別招待講演



株式会社カラー 取締役／
株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役

小林 浩康 氏

プレイバック！『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズを主とした、アニメの極私的デジタル表現

西暦2021年、ついに完結した『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズ。監督陣のオーダーに応えるなかで、制作開始時から想像できないほどに3DCGをはじめとしたデジタル表現が導入されていきました。なんだかんだで結構長い年月CGを用いたアニメ制作に従事することになった自分のキャリアを振り返りつつ、その試行錯誤などをご紹介できればと思っています。

その他にも、第一線で活躍するクリエイターたちによる、最先端の技術情報の講演をお届けします。現在、解禁されているセッション情報の一覧は、後続の情報をご覧ください！

受講申し込み好評受付中！早期割引は10月21日（金）まで！

受講申し込み受付中です。期間限定で受講申込の早期購入割引も実施しています！現地開催した後日、全セッションのタイムシフト配信も行います。（タイムシフトは2週間程度を予定。オンラインのみのご視聴も可能です。）皆様からのお申し込みをお待ちしています！

種別	対象	通常価格	前売価格	早期割引価格 10/21（金）23:59まで
【レギュラーパス】 ・現地参加 ・オンライン視聴	一般	6,500円	6,000円	5,000円
	一般団体	—	5,000円	4,000円
	学生	3,500円	3,000円	2,000円
	学生団体	—	—	1,200円
【オンライン限定パス】 ・オンライン視聴のみ ※10名以上の団体申し込みのみ	一般団体	—	5,000円	4,000円
	学生団体	—	—	1,000円

受講申し込みの詳細は、下記URLよりご確認ください

<http://cedec-kyushu.jp/2022/entry.html>

【公開中のセッションの一覧をご紹介します！】

各セッションの詳細はこちら

<http://cedec-kyushu.jp/2022/session.html>

タイプ	カテゴリ	サブカテゴリ	セッションタイトル	企業名／講演者（敬称略）
基調講演			Cygames流！最高のコンテンツを作る極意	Cygames/渡邊 耕一 サイバーコネクトツ/松山 洋（モデレーター）
特別招待講演			プレイバック！『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズを主とした、アニメの極私的デジタル表現	スタジオカラー、プロジェクトスタジオQ/小林 浩康
招待	GD	VA	The Making Of 『Ghostwire: Tokyo』！？ ～開発ぶっちゃけ裏話、「僕らはこうして苦労した・・・」～	Tango Gameworks/木村 憲司、中山 裕士、木村 雅人、陣田 拓哉、藤井 淳也、樋口 圭介
招待	GD	PRD	超長期インディーゲーム開発事例：RPGタイム！～ライトの伝説～が出来るまで	デスクワークス/藤井 トム
招待	GD	PRD	『SCARLET NEXUS』新規オリジナルタイトル創出への道	バンダイナムコスタジオ/穴吹 健児 トーセ/江見 勝也
招待	VA		狭間の地へようこそ！『ELDEN RING』におけるオープンフィールドおもてなし術	フロム・ソフトウェア/宮内 淳、森田 鉄平
招待	ENG	PRD	ゼノブレイド3でのCIツールを使った自動化の取り組み	モリスソフト/柴原 考志、鈴木 成門
招待	ENG	VA	ゼノブレイド3のキャラクター表現とアップサンプリング	モリスソフト/館野 圭
公募	ENG	AC	表も裏もすべて見せます！KLab謹製大規模オンラインゲームのリアルタイムチャットマイクロサービス	KLab/山田 雅人、勝見 祐己、山内 敏彰、吉富 愛梨沙
公募	ENG		モバイルオンラインゲームでの大規模観戦とチート対策 ～自社製リアルタイム通信システム「WSNet2」の事例～	KLab/牧内 大輔
公募	AC	ENG	独自ゲームエンジンを利用した、グラフィックエンジニアの育成	サイバーエージェント/清原 隆行
公募	ENG	GD	意味が分からないからこそ、リアル ～「架空言語」音声合成による、没入感の高いボイス付きコンテンツの実現～	スクウェア・エニックス/森 友亮
公募	ENG	GD	自然言語処理技術による新世代コマンド入力式アドベンチャーゲームの制作手法	スクウェア・エニックス/森 友亮
公募	BP	PRD	いま「インディーゲームの街・福岡」を強く押し出すべき7つの理由	福岡インディーゲーム協会理事・株式会社キューマックス代表取締役/ 吉武 直志 福岡インディーゲーム協会副会長・インディーゲームスジャパン代表/大久保 翔悟
公募	ENG	VA	『グランツーリスモ7』におけるリアルタイムレイトレーシング技術とメソスケール材質表現	ポリフォニー・デジタル/平井 健太郎、高野 修一
公募	ENG	VA	『グランツーリスモ7』における天球レンダリング	ポリフォニー・デジタル/鈴木 健太郎、安富 健一郎
公募	ENG		RPG制作を効率的に行うためのレベルファイブ流、技術活用術	レベルファイブ/赤坂 泰洋、森 雄二
公募	GD		カットシーンやテキストに頼らないストーリーテリングについて	サイバーコネクトツ/ヨアン グリト
公募	PRD		初自社バブ『戦場のフーガ』におけるローカライズ事例	サイバーコネクトツ/福田 憲克
公募	ENG		Unreal Engineと現世代機環境でのキー同期通信対戦における同期手法について	サイバーコネクトツ/常岡 靖彦
公募	VA	ENG	Unreal Engineを用いた印象的なセルシェーディング表現手法についての最新事例	サイバーコネクトツ/芦塚 慧祐
公募	ENG		小規模チームで実現する作業効率の改善に向けたゲームエディタとアセット管理システムについて	ガンバリオン/森下 宏樹、濱浦 誠悟、小田垣 寛樹
公募	VA	ENG	内製ツール大解剖2 ～Mayaの新規内製アーティストツールを紹介	ガンバリオン/林 茂、小田 一生、富樫 静
公募	SND	PRD	本格的にリモート収録をやってみた ～リアル収録立ち合いとの違い～	ガンバリオン/廣瀬 祐一

CEDEC+KYUSHU 2022 公式Webサイト（<http://cedec-kyushu.jp/2022/>）

■ CEDEC+KYUSHU 2022 事務局

－報道関係についてのお問い合わせ先： <https://forms.gle/VgU8jfUETZbb3Nua6>

－講演関係についてのお問い合わせ先： <https://forms.gle/A6jhzHuzgy8HdHoT6>