

“非ゲーム分野でのゲームエンジンの活用”

ゲームエンジンはゲーム開発の効率化のために提供されるツールキットである。ゲーム開発者の要望や厳しい評価を経て、映像としての表現力のみならず物理モデリングやシナリオ生成機能などの多種多様な機能が搭載されている。最近では、この豊富な機能を生かしてゲーム分野以外での利用が盛んになってきている。学術的利用、デモンストレーション、企業広告、サービスアプリケーションなどで利用され、我々の身近なところでゲームエンジンの恩恵を受けるようになってきている。本セミナーでは各専門家にお集まりいただき、ゲームエンジンの応用の観点から取り組みをご紹介頂く。

開催日時 2015年10月10日(土) 13:00~17:15

開催場所 DeNA セミナールーム

東京都渋谷区渋谷 2-21-1 渋谷ヒカリエ*

※11階に上がって頂き、受付にてお申し出ください

主催：一般社団法人 画像電子学会 画像エンタテインメント(IET)研究会、VMA 研究会、及び、スマートディスプレイ(SDP)研究会

協賛：画像関連学会連合会(FIS)

参加費 一般会員(協賛学会会員を含む) およびアソシエイト 2,000円/
シニア会員(減免制度利用の方) 1,000円、非会員 4,000円/学生 1,000円
当日の受付にてアソシエイトになっていただきますと、入会・年会費(1,000円)を含む
計 3,000円 で参加できます。

講演内容の抜粋資料を希望者には別途500円(DVD媒体:お申込み期限10/01)にて当日お渡しします。

プログラム

13:00 - 13:10 開会挨拶

セミナー委員長

13:10 - 13:20 「イントロダクション・ゲームエンジンに期待する今後」

IGDA 代表 小野 憲史 様

【第一部：産業界事例】

13:20 - 14:00 「Unityの概要と事例の拡大」

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン 様

14:00 - 14:50 「広告・マルチメディア分野への展開」

カヤック株式会社 様

14:50 - 15:20 「地図・位置情報分野への展開」

株式会社ゼンリン様

【第二部：学術界事例】

15:40 - 16:20 「テレビのチャンネル争いを解消する ExPixel と Unity プラグイン」

神奈川工科大学 白井 暁彦 様

【第三部】

16:20 - 16:50 「フリーディスカッション」

講演者様 全員
司会 小野 憲史様

16:50 - 17:00 閉会挨拶

参加申し込み

事前参加申し込みは、画像電子学会のウェブページ(<https://www.iieej.org/trans/kenaf.htm>)から行ってください。当日も受け付けています。

セミナーの最新情報については下記 URL にアクセスください。

http://y-adagio.com/public/committees/iet/cf_part/cf_part.htm