

“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、画像としての表現力のみならず物理エンジンやゲーム AI などの多種多様な機能が搭載され、ゲーム分野以外での利用が盛んになってきている。ゲームエンジンは、表示系デバイスやインタフェース、そして、映像などのメディアをつなぐプラットフォームに位置づけられるようになった。学術利用、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我々の身近なところでゲームエンジンの恩恵が受けられ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の様子をご紹介頂く。

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 21階*

*11階に上がって頂き、総合受付にて「画像電子学会」とお声掛けください

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)、日本バーチャルリアリティ学会

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 深見 拓史

13:10 - 13:20 「イントロダクション・ゲームエンジンをとりまく現状」

IGDA 代表 小野 憲史 様

【第一部：産業界事例】

13:20 - 13:50 「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 伊藤 周 様

株式会社セガでアーケードゲーム「頭文字D」「ガンダムカードビルダー」やモバイルゲーム「三国志コンクエスト」を開発。その後 Unity Technologies Japan 合同会社に転職し、Unity エバンジェリストとして今に至る。最近 Oculus Rift に執心中で、立体機動ゲーム「Titan」や世界初実写 VR ゲーム「Hiyoshi Jump」を開発

13:50 - 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 天野清之 様

絶対領域拡張計画「光るスカート」の開発者。技術とデザインを複合したエンターテインメントの企画と開発がお仕事。細田守バケモノの子展／妄想キャリブレーション／やくしまるえつこ YKSMR Oculus／Domino's App feat. 初音ミク／面白法人カヤック：クリエイティブディレクター／クリエイター

14:50 - 15:20 「地図・位置情報分野への展開」

株式会社ゼンリン 永江 裕之 様

ゲームにおけるゼンリンの 3D 都市モデルデータの活用例として、Unity 向け 3D 都市モデルデータ「ZENRIN City Asset Series」を展開。数多くのユーザから指示を得る。海外の反響も大きく、ユーザの 7 割が海外からのアクセスという実績もある。ゲームとして用途以外にも建設・土木、都市計画など用途を拡大中

<http://www.zenrin.co.jp/product/service/3d/asset/>

15:40 - 16:10 「VR のたどる未来の予測」

NPO 法人オキュフェス代表代表 高橋 建滋 様

NPO 法人オキュフェス代表理事 兼 VR デザイナ。Oculus 最初期にソフト制作を始め、2013 年夏にソフト開発者がソフトを発表できる体験会を開始。以後 2 年間に 30 回、最大 40 組の VR 開発者が出店する体験会を主催。それと平行して、2014 年夏により VR に特化するために 16 年間いたゲーム業界を離脱。VR 専門家として独立。以後、企業 VR 展示や BtoB 案件の企画、VR ゲーム開発などを行う

【第二部：学術界事例】

16:10 - 16:50 「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

神奈川工科大学情報学部情報メディア学科准教授。メディアアート研究、写真工学が専門。エンタテインメントシステム、コンテンツ工学の研究を中心に、メディアアート、インタラクティブ技術、バーチャルリアリティなどの分野で活躍。次世代コンテンツ技術展「ConTEX」や「国際 3D フェア」実行委員、「4K デジタル映像祭」のプロデュースなどを歴任

【第三部】

16:50 - 17:10 「フリーディスカッション」

講演者様 全員
司会 小野 憲史様

17:10 - 17:15 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。

・第3回セミナーについて

IGDA 代表 小野憲史 様のご厚意により、第3回セミナーのレポートをウェブページにてご紹介頂いております (<http://www.igda.jp/?p=1881>)。ご覧ください。