



# CEDEC+KYUSHU2022

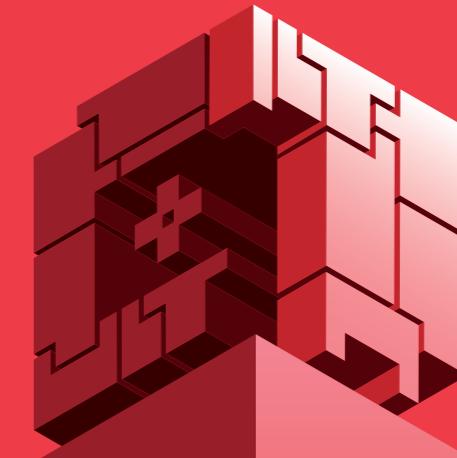
Computer Entertainment Developers Conference

タイムテーブル

2022.11.12 SAT

九州産業大学1号館

④全セッションのタイムシフト配信



ENG : エンジニアリング VA : ビジュアルアーツ GD : ゲームデザイン PRD : ビジネス&プロデュース SND : サウンド PRD : プロダクション AC : アカデミック・基盤技術

	9:45	11:05	13:05	14:25	15:45	17:05	18:25	19:25
S201	<b>基調講演</b> 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ー / 松山 洋	<b>ENG PRD 招待</b> 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 モノリスソフト / 柴原 考志、鈴木 成門	<b>GD PRD 招待</b> 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	<b>GD VA 招待</b> The Making Of 「Ghostwire: Tokyo」 !? ~開発がっちゃけ裏話、「僕らはこうして苦労した…」～ Tango Frameworks / 木村 憲司、中山 裕士、木村 雅人、陣田 拓哉、藤井 淳也、樋口 圭介	<b>GD PRD 招待</b> 「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	<b>VA 招待</b> 捜査の地へようこそ！「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	<b>特別招待</b> プレイバック！「エヴァンゲリヲン新劇場版」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	
S207		<b>VA ENG 公募</b> 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	<b>ENG VA 招待</b> 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 モノリスソフト / 谷野 圭	<b>VA スポンサー</b> Cygames & Wacom イラストレーションをブーストするデバイスとクリエイターとの邂逅 ワコム / 藤木 保弘、Cygames / 山邊 純、宮裏 宗佑	<b>VA ENG 公募</b> 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ー / 芦塚 慧祐	<b>ENG 公募</b> 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		
N101		<b>ENG BP スポンサー</b> サーバーを開発・運用せずにオンライン機能開発。GS2の最新事例 Game Server Services / 丹羽 一智	<b>PRD VA スポンサー</b> ゲーム業界を目指す学生必見！Cygames流 最高のコンテンツを生み出すデザイナーへ成長する方法～実際の作品も Before/After でお見せします～ Cygames / 中村 ふじ子	<b>ENG VA スポンサー</b> 猫でも分かるUE5.0, 5.1におけるアニメーションの新機能について Dell Precision 合同会社 / 岡田 和也	<b>VA ENG スポンサー</b> プレミアムなVR体験を提供するDell Precision デル・テクノロジーズ / 松本 匡史	<b>ENG PRD スponsa</b> NVIDIA Omniverseでクリエイターの働き方が変わる！ 日本HP / 島崎 さくら NVIDIA / 田中 秀明 コロッサス / 澤田 友明		
S101		<b>ENG SND スponsa</b> えっ？！こんな機能知らんかったばい！UE5とUnityで使えるCRIWARE SDKの良機能紹介 CRI・ミドルウェア / 柴田 修作	<b>PRD ENG スponsa</b> Microsoft 技術で始めよう！オンラインゲーム開発のためのバックエンドサービスや開発効率化のためのクラウド活用術 日本マイクロソフト / 下田 純也、増渕 大輔	<b>ENG スponsa</b> なぜ Google Cloudか？WFSのヒットタイトルを支えた秘訣 グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 / 細谷 錠平 WFS / 有馬 裕一朗	<b>PRD ENG スponsa</b> 必見!! ゲーム開発を成功に導くデジタルアセット管理 東陽テクニカ / 岩崎 健太郎	<b>ENG スponsa</b> ゲームセキュリティ白書 2022～チート対策の最前線～ ポールトゥワイン / 森島 健斗		
N202	<b>中継</b>	<b>AC ENG 公募</b> 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	<b>SND PRD 公募</b> 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	<b>ENG GD 公募</b> 意味が分からぬからこそ、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	<b>ENG AC 公募</b> 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	<b>GD 公募</b> 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ー / ヨアン ゲリト	<b>ENG 公募</b> 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ー / 常岡 靖彦	<b>中継</b>
N204	<b>中継</b>	<b>PRD 公募</b> 初自社パブ『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ー / 福田 憲克	<b>ENG 公募</b> 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	<b>ENG VA 公募</b> 『グランツーリスマ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	<b>ENG 公募</b> 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	<b>ENG VA 公募</b> 『グランツーリスマ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	<b>中継</b>	

終了

※主催者および講演者の許可のない録音、録画等の行為は一切禁止とさせていただきます。※掲載内容は現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。最新の情報は CEDEC+KYUSHU 2022 公式 WEB サイト (<http://cedec-kyushu.jp/2022/>) をご覧ください。※収容人数以上の受講希望がある場合は、後日のアーカイブ配信をご案内させていただく可能性がございます。お早めに教室までお越しください。