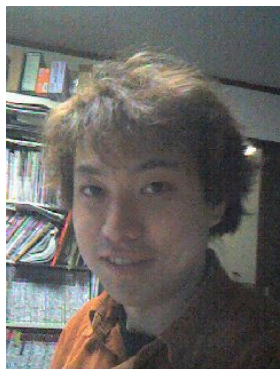




IMAGIRE DAY(4)
3Dゲーム開発マニアックス

2009年9月3日 16:30-17:30
会議センター1F「メインホール」

登壇者の紹介



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎 隆
株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部制作ディビジョン
技術部プロジェクトサポート課
ソフトウェアテクノロジスト



石田 智史
株式会社カプコン
プロダクト制作部
技術研究室



藤田 将洋
ライトトランスポートエンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ株式会社



田村 尚希
シリコンスタジオ株式会社



五反田 義治
株式会社トライエース
研究開発部 代表取締役

レンダリング技術について



- グローバルイルミネーションはゲームグラフィックスに必要なか
 - どのレベルまでの取り組みが必要か



「ソニック・ワールド・アドベンチャー」(2009,SEGA)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ

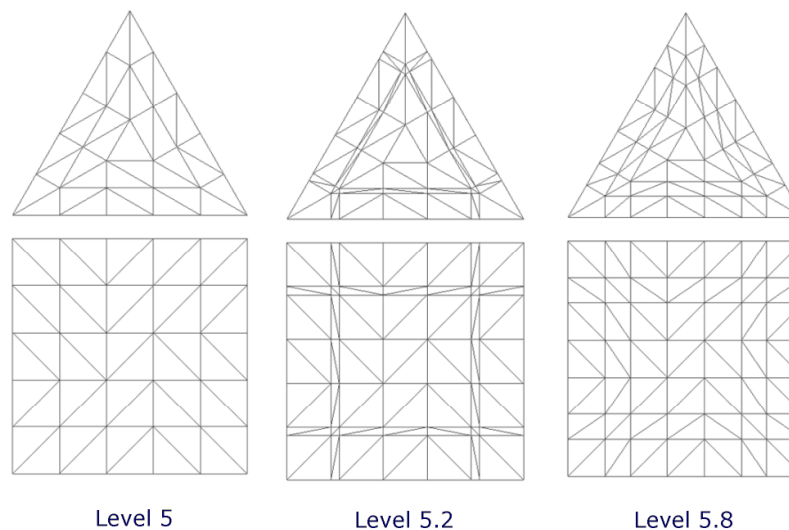
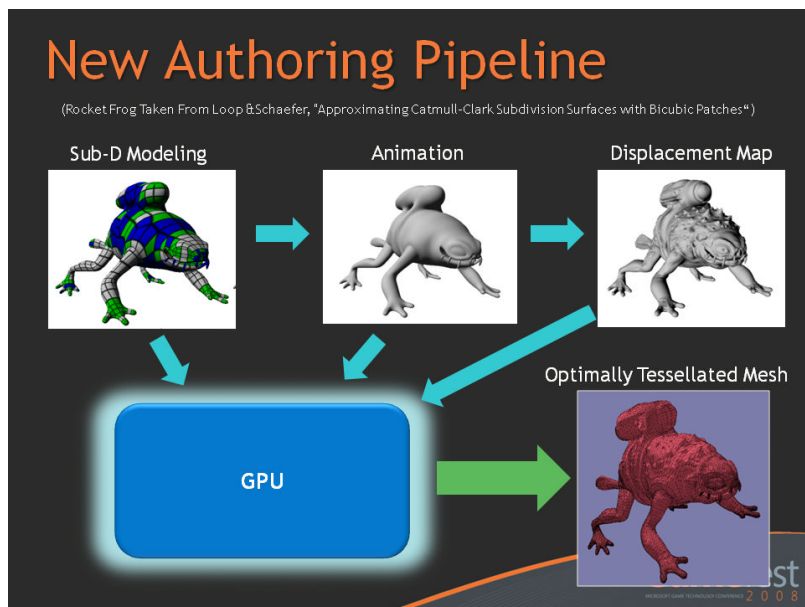


五反田 義治
トライエース

レンダリング技術について



- Windows7, DirectX11はどう受け止めているか
 - LODの仕組みをGPUパイプラインに面倒を見てもらう?



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



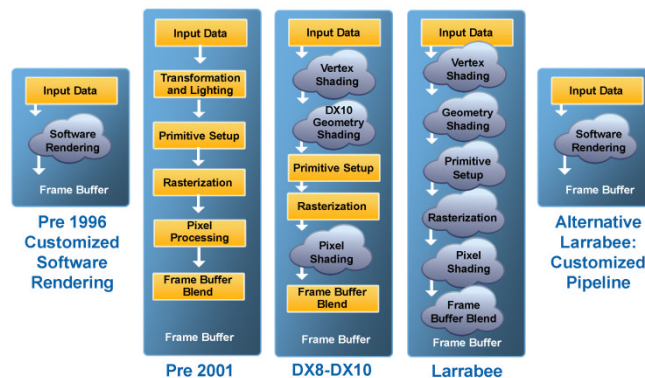
五反田 義治
トライエース

レンダリング技術について



- リアルタイム3Dグラフィックスレンダリングの将来、GPUの未来
 - ソフトウェア回帰か高度プログラマブルシェーダ・アーキテクチャか？
 - リアルタイム・レイトレーシングが来るのはいつ？
 - 時間方向のエイリアシング問題を解決できるのはいつ？
 - 立体視とゲームグラフィックス

Graphics Rendering Pipelines



5



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

- プロシージャル技術はどう捉えていくべきか
 - オーサリング段階やコンテンツ生成への導入
 - ランタイムでの導入
 - アニメーション生成には使える?



ロストプラネット2」
(2009,CAPCOM)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎 隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

• 物理シミュレーションとの向き合い方

– ノンリニア破壊はトレンドとなりうるのか



「レッドファクション・ゲリラ」
(2009,THQ)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

• GPGPUとの向き合い方

- NVIDIA CUDA
- Microsoft Direct Compute
- Khronos OpenCL
- ATI Stream
- AIに使えるのか?



「EUPHORIA」(2008,NATURALMOTION)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎 隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



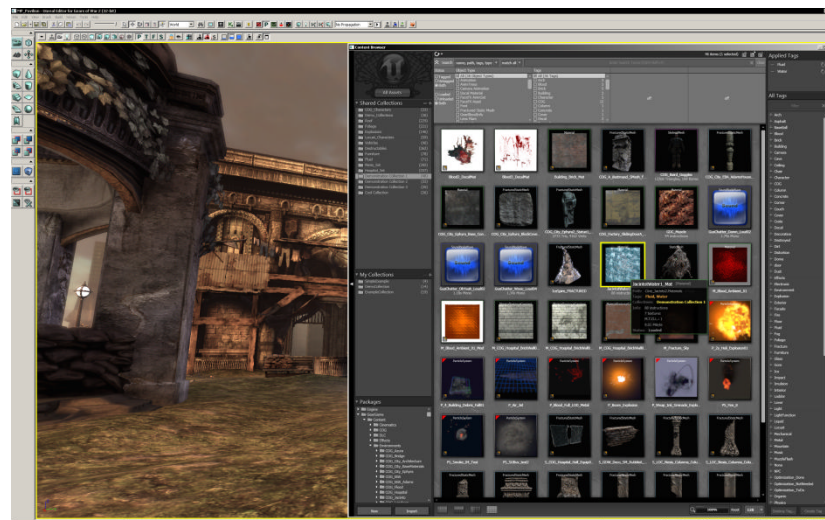
田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

● ゲームエンジンとミドルウェア

- オールインワンのスイートタイプか
- 高度な専門機能を提供するタイプか
- 社内製か、外から買ってくるか



「UNREAL ENGINE3」(2009,EPIC)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

- マルチスレッドプログラミングのためのプログラミング言語、プログラミング環境
 - 動的最適化(Dynamic Optimization)



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給 黎 隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ

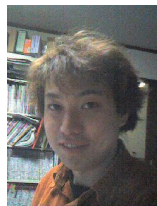


田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

ご質問は？



西川 善司
トライゼット
テクニカルジャーナリスト



今給黎 隆
バンダイナムコ
ゲームス



石田 智史
カプコン



藤田 将洋
ライトトランスポート
エンタテインメント



川瀬 正樹
シリコンスタジオ



田村 尚希
シリコンスタジオ



五反田 義治
トライエース

ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術

発売：インプレスジャパン

ISBNコード：978-4-8443-2755-4

税込4,200円《税抜4,000円》

著者：西川 善司

発売日：2009年9月11日

サイズ・判型：B5変型判

ページ数：オールカラー304P

