

GTMF 2007

Game Tools & Middleware Forum 2007

セミナータイムテーブル

セミナーは事前登録が必要になります。事前登録受け付けは、<http://www.webtech.co.jp/gtmf2007/>にて。

大阪会場

2007年5月30日(水) 10:00~18:00
大阪会館

〒541-0053 大阪市中央区本町4-1-52
(本展示会に関しまして、大阪会館様へのお問い合わせはご遠慮下さい)

A会場

B会場

10:20 ~ 11:00	<p>マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部ゲームデベロッパ一部XNA Team 鈴木 悠司</p> <p>「ゲーム制作現場のプロフェッショナルにおけるマイクロソフトのXNA構想の解説」</p>	
11:20 ~ 12:00	<p>オートデスク株式会社: 宋 明信 日本ヒューレット・パッカード株式会社: 大橋 秀樹</p> <p>「FBXによるMaya, 3ds Max, MBのデータワークフロー」 「新たなテクノロジーを搭載したHP Workstationご紹介」</p>	<p>NVIDIA Japan: 松井 邦夫 シリコンスタジオ株式会社: 寺田 健彦 株式会社ウェブテクノロジー: 田中 圭一</p> <p>アミューズメントコンテンツ開発者のためのパートナープログラム、ミドルウェア、画像最適化ツール(仮)</p>
13:00 ~ 13:40	<p>株式会社ボンデデジタル 吉田 ひろみ</p> <p>「ZBRUSH」最新バージョン3紹介(仮)</p>	<p>シリコンスタジオ株式会社 執行役員 技術本部 本部長 寺田 健彦</p> <p>「シリコンスタジオが取り扱う充実なミドルウェア・ラインナップ」</p>
14:00 ~ 14:40	<p>株式会社イニス 制作統括ディレクター: 富士 貴史 アニメーションリード: 鈴木 一徹</p> <p>「押忍! 闘え! 応援団」[ELITE BEAT AGENTS]開発事例セミナー</p>	<p>ドルビーラボラトリーズインターナショナルサービスインク日本支社 技術サポート部 テクニカル・マネージャー 近藤 広明</p> <p>サラウンド技術を使用したゲームオーディオ開発(基本と応用)</p>
15:00 ~ 15:40		<p>株式会社カブコン ソフトウェア技術部 サウンド技術チーム 増田 智裕</p> <p>感じて作るゲームサラウンド ~ 聴き手のために何が出来るか? ~</p>
16:00 ~ 16:40	<p>株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ソフトウェア・プラットフォーム開発本部 堀川 勉</p> <p>「SCEの最新技術紹介」</p>	

東京会場

2007年6月1日(金) 10:00~18:30
ベルサール神田 3階

〒540-0029 大阪市中央区本町橋2番5号
(本展示会に関しまして、ベルサール神田様へのお問い合わせはご遠慮下さい)

A会場

B会場

10:20 ~ 11:00	<p>株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ソフトウェア・プラットフォーム開発本部 副本部長 豊 禎治</p> <p>「SCEの最新技術紹介」</p>	
11:20 ~ 12:00	<p>オートデスク株式会社: 宋 明信 日本ヒューレット・パッカード株式会社: 大橋 秀樹</p> <p>「FBXによるMaya, 3ds Max, MBのデータワークフロー」 「新たなテクノロジーを搭載したHP Workstationご紹介」</p>	<p>NVIDIA Japan: 松井 邦夫 シリコンスタジオ株式会社: 寺田 健彦 株式会社ウェブテクノロジー: 田中 圭一</p> <p>アミューズメントコンテンツ開発者のためのパートナープログラム、ミドルウェア、画像最適化ツール(仮)</p>
13:00 ~ 13:40	<p>シリコンスタジオ株式会社 執行役員 技術本部 本部長 寺田 健彦</p> <p>「シリコンスタジオが取り扱う充実なミドルウェア・ラインナップ」</p>	
14:00 ~ 14:40	<p>株式会社キャビア 開発部デザイナー 岸 隆造</p> <p>「ZBrush」を用いた背景モデルのクオリティアップテクニック</p>	<p>ドルビーラボラトリーズインターナショナルサービスインク日本支社 技術サポート部 テクニカル・マネージャー 近藤 広明</p> <p>サラウンド技術を使用したゲームオーディオ開発(基本と応用)</p>
15:00 ~ 15:40	<p>株式会社イニス 制作統括ディレクター: 富士 貴史 アニメーションリード: 鈴木 一徹</p> <p>「押忍! 闘え! 応援団」[ELITE BEAT AGENTS]開発事例セミナー</p>	<p>株式会社カブコン ソフトウェア技術部 サウンド技術チーム 増田 智裕</p> <p>感じて作るゲームサラウンド ~ 聴き手のために何が出来るか? ~</p>
16:00 ~ 16:40	<p>マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部ゲームデベロッパ一部XNA Team 鈴木 悠司</p> <p>「ゲーム制作現場のプロフェッショナルにおけるマイクロソフトのXNA構想の解説」</p>	
17:10 ~ 17:50	<p>株式会社セガ 第三GE研究開発部 デザインセクション 北村 耕生、池谷 章</p> <p>「ファンタシースターユニバース」開発事例セミナー(仮)</p>	

GTMF 2007

Game Tools & Middleware Forum 2007

大阪会場

2007年5月30日(水)

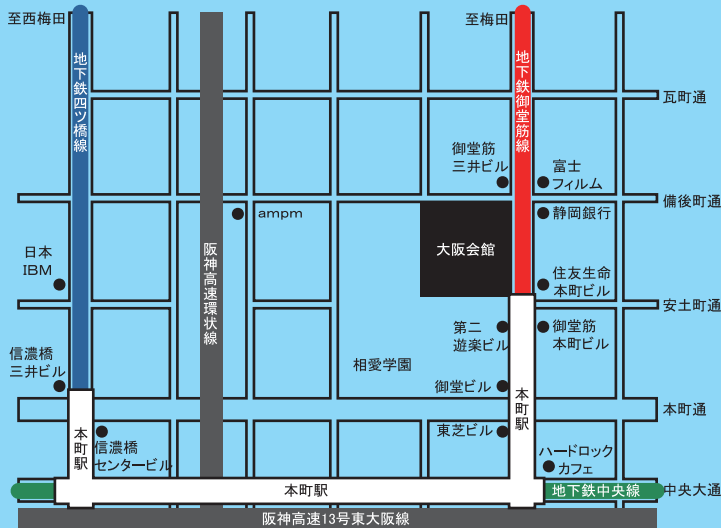
10:00~18:00

大阪会館

〒541-0053 大阪市中央区本町4-1-52

(本展示会に関しまして、大阪会館様へのお問い合わせはご遠慮下さい)

- 地下鉄御堂筋線・中央線「本町」駅下車 2番出口から北に徒歩1分
- 地下鉄御堂筋線「梅田」駅より約5分



東京会場

2007年6月1日(金)

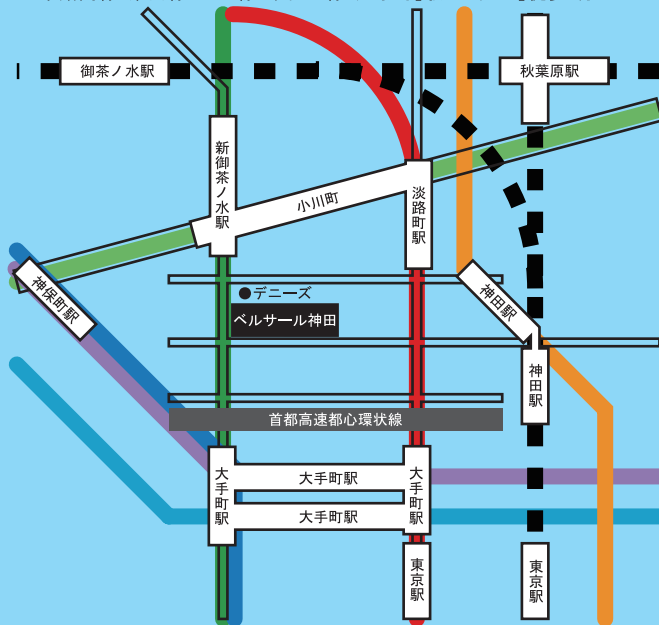
10:00~18:30

ベルサール神田 3階

〒540-0029 大阪市中央区本町橋2番5号

(本展示会に関しまして、ベルサール神田様へのお問い合わせはご遠慮下さい)

- 新宿線「小川町」丸ノ内線「淡路町」千代田線「新御茶ノ水」駅「B6出口」徒歩2分
- JR線・銀座線「神田」駅「4番出口」徒歩6分
- 半蔵門線・東西線・三田線・千代田線「大手町」駅「C1出口」徒歩8分



共催メーカー



web technology

株式会社ウェブテクノロジー

Autodesk®

オートデスク株式会社



シリコンスタジオ株式会社

DOLBY®

ドルビーラボラトリーズ
インターナショナルサービスインク

Born Digital

株式会社ボーンデジタル

協賛



invent

日本ヒューレット・
パッカード株式会社

Microsoft®

マイクロソフト株式会社

株式会社ソニー・
コンピュータ
エンタテインメント

協力



IGDA Japan



NVIDIA Japan