

GTMF 2009

Game Tools & Middleware Forum

福岡

2.20 Fri.
10:00~18:00
9:30より受け付け開始

エルガーラホール 7F
福岡県福岡市中央区天神1-4-2

事前登録は

<http://www.webtech.co.jp/gtmf2009>

出展各社



メディアスポンサー



協賛



協力



お問い合わせ先

株式会社ウェブテクノロジ・コム
企画営業グループ内 GTMF事務局 E-mail:info-GTMF2009@webtech.co.jp

Game Tools & Middleware Forum 2009 Fukuoka

時間	ROOM A	ROOM B	ROOM C
10:00 10:40	マイクロソフトのゲームラプソディ マイクロソフト	Scaleform Gfxの 新世代3.0でFlashベースUIを自在に構築してみる。 Scaleform Corporation	
ブースタイム (20分)			
11:00 12:00	「龍が如く3」(セガ)のメイキングセッション(仮) 日本ビューレット・パッカー		
昼食&ブースタイム (30分)			
12:30 13:10	オートデスクミドルウェアとMudbox 2009のご紹介 オートデスク	(仮題) 携帯ゲーム機のための、CRI最新技術動向 CRI・ミドルウェア	(仮題) 2009年~これからのゲーム開発環境を考える。社内で抱えるべきもの、そして社外のリソースとは。 BigWorld
ブースタイム (20分)			
13:30 14:10	SCEの最新技術情報アップデート ソニー・コンピュータエンタテインメント	ヤマハ最新グラフィックチップ『GP-2』とサウンドチップ『AMMS』で魅せるパチンココンテンツの将来 ヤマハ株式会社	(仮題) テクスチャ作成のクオリティアップとスピードアップを3Dペイントで実現 マクソン/ティ・エム・エス
ブースタイム (20分)			
14:30 15:10	アクワイア事例:「天誅4(発売元:株式会社フロム・ソフトウェア)」メイキング ボーンデジタル	Aliebrainがもたらした導入効果~過去・現在・そして将来は~ ダイキン工業	3Dエフェクトツールはここまで開発を楽にする!最先端デベロッパーが理想とするワークフローとツール マッチロック
ブースタイム (20分)			
15:30 16:10	あの画像ファイルはどこへ?.....が、なくなる。"iMageStudio 7"に搭載予定!「画像管理機能」のご紹介 ウェブテクノロジー	(仮題) オンラインゲーム開発者セミナー コミュニティーエンジン	
ブースタイム (10分)			
16:20 17:40	ゲームオーサリング環境とスクリプティング技術 福岡コンテンツ産業拠点推進会議		
18:30 20:30	G T M F 懇 親 会		