

画像電子学会 第 37 回秋期セミナー

テーマ:CG 研究と教育の最前線ー改訂書籍にみる教育内容と先端事例ー

■趣旨:

CGの教科書として長年にわたって高く評価されている、コンピュータグラフィックス(発行:CG-ARTS協会)が本年3月に大改訂されました。本セミナーは、その執筆陣に加え、CG界で活躍されている講師陣をお招きし、一過性の流行ではなく、将来にわたって長く定着して使われる可能性の高い技術とその活用法を紹介いたします。今回は、産学の人材育成に関する交流会「CG-ARTS人材育成フォーラム」との連携により合同開催をいたします。

■対象:

- ・CGに関する最新技術を習得したい方、CGに興味を持つ学生の方
- ・CG技術の教育を行っている教員の方
- ・企業の第一線で活躍されている方、および入社数年の研究開発者の教育用にもご利用ください
- ・CG-ARTS人材育成パートナー企業を中心としたゲーム制作会社、CGプロダクション、Web制作会社など
- ・協会委員、認定教育校などの教育機関の教育者

■開催日時: 2015年10月22日(木) 9:45~19:30(受付9:20~)

■開催場所: 株式会社スクウェア・エニックス セミナー会場C
東京都新宿区新宿6-27-30 新宿イーストサイドスクエア EAST側1F
<http://www.hd.square-enix.com/jpn/company/access2.html>

※セミナー会場Cの外扉前に受付を設けますので、直接会場の方までお越しください。

■参加費:

会 員 (賛助会員, 協賛学会会員を含む)	12,000 円
非 会 員	15,000 円
学 生 (大学院生を含む)・参与 (旧長期継続特典利用の方)	4,000 円

*参考書籍として①改訂新版「コンピュータグラフィックス(税込価格3,888円)」, ②改訂新版「デジタル画像処理(税込価格4,212円)」を当日の学習用として特別割引(①3,300円、②3,500円)にて販売いたします。参加申込時に「書籍希望」とその番号を明記してください。

*1名につきの価格です。参加者には講演資料のテキスト(モノクロ)とカラーで見やすいDVDによる講演資料の電子ファイル(パスワード付)を用意する予定です。(振込み手数料はご負担下さい)

■定 員: 100名 (定員になり次第締切りますので、お早目の申し込みをお願い致します)

■申込み先等:

〒116-0002 東京都荒川区荒川3-35-4 ライオンズマンション三河島第二 101号室

画像電子学会「第37回秋期セミナー事務局」

E-mail: kikaku@iieej.org TEL 03-5615-2893 FAX 03-5615-2894

下記事項をご記入の上、FAX又はE-mailにてお申し込み下さい。(CG-ARTS協会に参加者リストを送る関係でなるべく19日までにお申込みください)

タイトル: 第37回秋期セミナー申し込み

参加者氏名, 所属先, 専門分野, 資格(会員 賛助会員/学生会員/非会員 協賛学会名など)

連絡先E-mail, 書籍の有無, 請求書の有無

■主 催: 画像電子学会, CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)

■協 賛: 日本印刷学会, 日本画像学会, 日本写真学会, 日本図学会

■ プログラム

9:15 開場

9:45-9:55 (10分)

画像電子学会・CG-ARTS 協会からご挨拶

9:55-10:40 (45分)

「改訂新版 コンピュータグラフィックス」改訂の概要と技術動向

乃万 司(九州工業大学)

CG のソフトウェア開発を行うための理論や手法を一冊に凝縮した専門書「コンピュータグラフィックス」. 精度の高い記述で、画像生成の仕組みから最新研究のアルゴリズムまで、事例を盛り込み、CG エンジニアに必要な内容をわかり易く解説している同書の改訂に関するポイントを、技術動向とともに紹介します。

10:40-11:25 (45分)

「改訂新版デジタル画像処理」改訂の概要と技術動向

奥富 正敏(東京工業大学)

画像処理の基礎理論から手法、アルゴリズム、各分野での応用事例まで盛り込んだ専門書「デジタル画像処理」. サンプルイメージを数多く使った構成で、さまざまな画像処理をわかり易く解説している同書の改訂に関するポイントを、技術動向とともに紹介します。

11:30-12:10 (40分)

トピックス 1: イメージベースライティングの基礎から最新技術まで

岩崎 慶(和歌山大学)

現実世界の複雑な照明を効率的に表現する手法として、イメージベースライティングが提案されている。本発表では、イメージベースライティングを用いた高速レンダリング手法の概要と最近の研究事例について解説します。

12:10-13:20 昼食

13:20-14:00 (40分)

トピックス 2: ライトフィールドディスプレイとその可能性

小池 崇文(法政大学)

ライトフィールドディスプレイは、CG、光学、デバイスの複合技術であり、よりリアルな映像を体験させるディスプレイとして将来の普及が大きく期待されます。その最新技術動向と可能性について解説します。

14:00-15:00 (60分)

トピックス 3: リアルタイムハードウェア・ソフトウェア

「ゲームでのリアルタイムグラフィックス」

林 洋人(株式会社セガゲームス)

「TA のためのリアルタイムグラフィック学習」

麓 一博(株式会社セガゲームス)

前半は「ゲームでのリアルタイムグラフィックス」についての基礎的な技術的動向について、セガにおいてグラフィックス開発サポート担当されてきた林氏が解説し、後半は「TA のためのリアルタイムグラフィック学習」というテーマで、具体的なリアルタイムシェーダを構築する技術について紹介します。

15:10-16:00 (50分)

トピックス 4: ゲーム産業における人工知能技術

三宅 陽一郎(株式会社スクウェア・エニックス)

ゲーム産業における人工知能技術は 21 世紀に入って以来、この 15 年で急速に整備されました。その間に、ゲーム産業以外の分野においても、人工知能は隆盛しつつあり、現在は、次の大きな発展に向けて、新しい基礎がスタートしようとしているところです。本講演は、これまでのゲーム産業の人工知能技術をまとめるとともに、実際にこれまでの技術を結実させて応用した「FINAL FANTASY XV -EPISODE DUSCAE-」の事例をご説明いたします。

16:00-16:50 (50分)

トピックス 5: アニメへの 3DCG の活用 -改訂新版デジタル映像表現より-

塩田 周三(株式会社ポリゴン・ピクチュアズ)

映画やテレビでのアニメ制作における 3DCG の活用について、制作工程やマーケットの変化や利点・課題を解説します。

17:00-17:45

CG-ARTS 協会人材育成パートナー企業のご紹介

18:00-19:30

人材育成パートナー企業との産学交流会 (懇親会)