

## ビジュアルコンピューティングセミナー2015-04

下記の要領で、今年度第4回のセミナーを開催しますのでご参集ください。

**日 時**：平成27年10月15日（木）13:00～14:30

**場 所**：慶應義塾大学矢上キャンパス 14棟 218室（DS8）

**題 目**：CG映像におけるゲームエンジンによるリアルタイムレンダリングの可能性と動向について

**講 師**：尾小山 良哉 氏（株式会社 wise 代表取締役）



**要 旨**：昨今、ゲームエンジンを使用したゲームではない（ノンゲーム）ジャンルコンテンツの出現など、インタラクティブな映像作品が新しいマーケットを形成しつつあります。また、インタラクティブコンテンツはVRなどの入出力デバイスの進化にも大きく影響を受けており、日進月歩で技術革新を続けています。この状況を踏まえて、近年の業界動向と、この先のコンテンツの行く末を予想していきます。

**講師略歴**：1996年金沢美術工芸大学卒業。同年太陽企画株式会社企画演出部に入社，1996年毎日広告デザイン賞第1部優秀賞，1999年LONDON INTER NATIONAL AWARDS FINALIST，2002年YOUNGGUNS“DIRECTORS”FINALIST，2007年NEWYORK FESTIVALS OF ADVERTISING FINALIST。2004年有限会社ディスバウンドディメンション設立，2008年株式会社ドロイズを設立，VFX制作システムなどのプロデュースを手掛ける。アート活動も精力的に行い，映像作品をVAPからリリース，2005年にはパイプオルガンと映像のコラボレーションコンサートを成功させる。2006年からはカメラマンとしても活動を開始し，ディレクション含めVFXを駆使した独創的な表現で活躍。2014年株式会社 wise を設立。

**照会先**：藤代（情報工学科，[fuji@ics.keio.ac.jp](mailto:fuji@ics.keio.ac.jp)）