

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス CEDEC 2015

**参加者数は、昨年に続き6千人を超える6,373人。
インタラクティブセッション「インタラクティブ賞」、「オーディエンス賞」発表
本日より、CEDiLにて今年のセッション資料を公開**



「Reach Next Level」をテーマに、去る8月26日(水)から28日(金)まで、横浜市・パシフィコ横浜で開催された、日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス『コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2015』(略称: CEDEC 2015。CEDEC=セデック: Computer Entertainment Developers Conference)は、昨年同様に6,000人を超える参加者を記録し、大盛況の開催となりました。

CEDEC 2015のセッション総数は224セッション、展示ブースは51、スポンサー数69社と、2014年に次ぐ規模となり、参加者数は、2014年に続き6,000人を超える6,373人を記録しました。

本年は、特に「プロシージャル」や「ディープ・ラーニング」等の開発手法や技術に注目が集まったほか、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントによるバーチャルリアリティシステム「Project Morpheus(プロジェクト モーフィアス)」(現 PlayStation VR)、新たにOculus VRの「Oculus Rift」の最新プロトタイプ「Crescent Bay」の体験デモが同時に行われるなど多くの話題も提供しました。

また、インタラクティブセッションの中から優秀なセッションを受講者の投票によって決定する「オーディエンス賞」およびCEDEC運営委員会の審査により選出する「インタラクティブ賞」(新設)が以下の通り決定しました。

◇オーディエンス賞: 「Translucency Magnitudeを用いた半透明物体のリアルタイムシェーダの紹介」
奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科 助教 久保尋之

◇インタラクティブ賞: 「スケートボードシミュレータ:VibroSkate」
東京工業大学 長谷川晶一/三武裕玄/佐藤大貴/保坂友利雄、東京工業大学大学院 清水ありさ/日野綾香

■CEDEC 2015 セッション資料を、CEDiLにて本日から、順次公開

CEDiL(略称:セディル。正式名称:CEDEC Digital Library)は、過去のCEDECで発表されたセッションの資料などの情報をインターネット上に公開するデジタルライブラリーとして2011年2月に開設しました。コンピュータエンターテインメントの開発者をはじめ、関連する産業、アカデミック、メディア等の方々にとって貴重な情報源となっています。

本日現在、CEDEC 2015セッション資料と合わせて、合計1,145セッションの資料等を公開しており、今後も順次追加していきます。

CEDiLの利用は、無料の会員登録を行うことで、セッション資料がダウンロード可能となるほか、セッション動画も閲覧できます。(CEDiLウェブサイト: URL <http://cedil.cesa.or.jp/>)

以上

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

- 本件に関する報道関係からのお問い合わせ先
CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内) TEL.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968
e-mail press@cedec.jp
- 本件に関する一般の方からのお問い合わせ先
CEDEC事務局TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362 e-mail info@cedec.jp