

2016年度 岸 智也 氏 ゲーム・オーディオ制作 特別講義

1. 日 時 : 2016年6月22日(水)13時30分～15時00分
2. 場 所 : A号館 301教室
3. 対 象 学 生 : 大学ミュージッククリエーション専攻生 学内のみ他聴講可
4. 講 師 紹 介 : 岸 智也 氏

株式会社カプコン・プロダクション部・サウンド開発室・室長。

1978年神戸市生まれ。2001年、カプコンにサウンドデザイナーとして入社。サウンドディレクターとして従事した『ロストプラネット』シリーズや『ドラゴンズドグマ』では、ハリウッドの音響制作会社とのコラボレーションを積極的に進め、ゲームオーディオに新たな制作ワークフローを持ち込んだ。制作と並行して産学連携によるインタラクティブリバーブの研究開発にも携わり、CEDEC、GDC、AES、音響学会等、国内外で登壇を行う。2012年よりマネジメント業務に移行し、ワークフローの効率化、制作環境の構築、次世代のゲームオーディオ開発などクリエイティブと組織マネジメントの融合を日々模索している。

5. 講 義 概 要 :

- ①ゲームの作曲家が身に付けておくべき技術と知識
- ②ゲーム開発用インタラクティブ・サウンド・エンジン『Wwise』の解説
- ③ゲーム業界、そして株カプコンが求める人材について