

武田 政樹

業務履歴のご紹介



Confidential

専門スキル・業務実績

■ 高度システム開発アーキテクト

IT & エンターテインメントを中心としたハイエンドテクノロジーシステムのビジョン策定・仕様策定・実開発

■ パックマンからモーションアバターまで

各種往年のゲームからハイエンドゲーム・3Dアバターまでエンターテインメントコンテンツでのテクニカルプロデュース、コンテンツプロデュース、コンテンツ企画、テクニカルディレクション、デザインディレクションまで

■ ローレベルハードウェアから運営・企画まで

回路設計・ASICレイアウトからコンテンツ企画・運営・デザインまで

■ 高度基礎科学研究から経営・事業化まで

最新脳科学・量子力学から創業・資金調達・事業化・経営まで

■ 各種アルゴリズム開発、アセンブラチューニングから抽象化プログラミングまで

GPGPU、NEONコードからPHP、DalvikVMまで

■ 数学・物理・コンピュータサイエンス：科学技術系専門分野

■ ケータイ、サーバー、3DCG：技術系専門分野

■ ゲーム、マンガ、アニメ：コンテンツ系専門分野

IB創業前(ナムコ在職)での業務履歴

- 1986年 東京大学 卒業 株式会社ナムコ(現バンダイナムコ)入社
- 日本初の3Dポリゴンレースゲーム「**ウイニングラン**」の開発
 - ・汎用3Dゲームシステム「システム21」の3D演算部開発業務
 - ・DSP(TI社製320C25)を最大5個利用したマルチプロセッサボードの設計、3D演算プログラミング、パフォーマンスチューニング
- 3Dレースゲームの定番「**リッジレーサー**」等の開発
 - ・汎用3Dゲームシステム「システム22」の3D演算部アーキテクチャーデザイン・開発業務
 - ・マルチDSPプロセッサ+3D演算ASIC開発による最適化3D演算回路の設計、プログラミング
 - ・データフロー型並列&パイプライン演算プロセッサチップセットのアーキテクト・実設計・チップレイアウト

IB創業前(ナムコ在職)での業務履歴

- ナムコi-modeコンテンツプロジェクトの立ち上げメンバーとして、コンテンツ開発に従事。
 - ・ラスベガスゲームシミュレーション「LV Lovers!」企画・プロデュース・ディレクション・プログラミング・運営
 - ・i-modeのJavaスキームの立ち上げと同時に**ナムコの名作ゲームサイト「アプリキャロット」**の企画・プロデュース・ディレクション・テクニカルディレクション、プログラミング
- その他
 - ・オリジナル3Dモデリングツール(PET他)開発
 - ・VHDL(ハードウェア記述言語)の回路自動合成・最適化システムの開発
 - ・CGアルゴリズムやベクトル正規化回路などの基本演算回路で複数の特許取得

IB創業後業務履歴

- 2001年 株式会社インタラクティブブレインズ 創業 初代代表取締役
- 「パックマン」「ゼビウス」「ドルアーガの塔」「リッジレーサー」をはじめとするナムコの名作タイトルサイトをプロデュース・ディレクション、配信(受託)。
米国向け「パックマン」も米国でのJava端末立ち上げと同時開発・配信
- 弊社製品「ディープラビリス」の開発
原案企画、プロデュース、ディレクション、シナリオ、テクニカルディレクション、デザインディレクション
その他IBで多数のゲーム開発にかかわる。



IB創業後業務履歴

- DeNA 3Dアバターシステム 発案・設計・開発
サーバーサイドレンダリングシステム設計・開発
- AR関連、Android関連、特殊クラウドサーバー、デジタルサイネージ関連などの研究開発

「DENSUKEコンセプト」を提唱し、活動中

現 インタラクティブ ラボラトリー 代表取締役/CTO/CCO
一般財団法人 Open Embedded Software Foundation
フューチャーシステムズワーキンググループ コーディネーター



保有特許・著作

- 特許4391632 画像生成システム及び情報記憶媒体
- 特許4367804 画像生成システム及び情報記憶媒体
- 特許3836121 家庭用ゲーム装置及び家庭用ゲーム装置のゲーム画像合成方法
- 特許3778556 ゲームシステム、プログラムおよび情報記憶媒体
- 特許3771248 家庭用ゲーム装置及び家庭用ゲーム装置のゲーム画像合成方法
- 特許3686078 ゲーム装置及びゲーム画像合成方法
- 特許3642779 3次元シミュレータ装置及び画像合成方法
- 特許3638637 ポリゴンデータ変換装置及び3次元シミュレータ装置
- 特許3594309 パイプライン処理装置, クリッピング処理装置, 3次元シミュレータ装置及びパイプライン処理方法
- 特許3449953 ゲーム画像生成装置、情報配信装置および情報記憶媒体
- 特許3447397 3次元シミュレータ装置及び画像合成方法
- 特許3434289 ゲームシステム、プログラムおよび情報記憶媒体
- 特許3233640 クリッピング処理装置, 3次元シミュレータ装置及びクリッピング処理方法
- 特許3140925 ベクトル正規化装置、3次元シミュレータ装置及びベクトル正規化方法
- 特許2807608 ソーティング処理装置、これを用いた画像合成装置及びソーティング処理方法
- 特許2763502 画像合成装置及び画像合成方法
- 特許2763499 画像合成装置及び画像合成方法

代表著作 「コンピュータゲームのテクノロジー」(岩波書店)
(1999年刊)

