



プレスリリース

2015年11月3日

シーグラフアジア、日本の神戸で開催

思考、ワークスタイル、ライフスタイルに変革をもたらすコンピューターグラフィックスの 未来について議論

教育とハイパフォーマンスコンピューティングの視覚化に関するシンポジウムを初めて開催

活力と多様性を兼ね備えた街、神戸にて、第8回シーグラフアジア（会期：11月2日～5日）が、神戸国際展示場にて開催されます。世界最先端のアニメーション専門家、研究者、技術者、グラフィックスのパイオニア、起業家たち約7,000名が世界50カ国から集結します。今年のシーグラフアジアは「アジアの重要なコミュニティとの連携強化」をテーマにカンファレンスと展示会が開催されます。

今年のシーグラフアジアでは、アートギャラリー、コンピューターアニメーションフェスティバル、エマージングテクノロジー、モバイルグラフィックスとインタラクティブアプリケーションに関するシンポジウムなどの人気のプログラムに加えて、教育関連シンポジウムとハイパフォーマンスコンピューティングの視覚化に関するシンポジウムという、2つの新しいプログラムが加わります。また、多くの業界専門家や研究者による、様々な分野におけるデモンストレーション、講演、ワークショップ、ポスター展示、テクニカルブリーフ、テクニカルペーパーなどが予定されています。

シーグラフアジア2015の基調講演を務めるのは、**ロニー・デル・カルメン**氏です。世界中で絶賛を博し、興行収入で歴代10位となったピクサーの「インサイド・ヘッド（邦題）」で共同監督を務めた人物です、アカデミー賞を受賞した「ファインディング・ニモ」、「レミーのおいしいレストラン」、「カールじいさんの空飛ぶ家」（同作ではストーリースーパーバイザーを担当）の製作にも携わっています。基調講演のタイトルは「ストーリーからスクリーンへ：カルメン氏のピクサーへの道のりとインサイド・ヘッド製作の裏話」。フィリピンで広告のアートディレクターを仕事としていた彼がいかにしてピクサーの共同監督になったのかという話とともに、アニメーション制作の複雑さを壮大なスケールとスコープで、情熱を込めて語ります。

最終日に基調講演を務めるのは、**田所 諭**氏です。内閣府が進める革新的研究開発推進プログラム（ImPACT）のプログラムマネージャーであり、東北大学教授、国際レスキューシステム研究機構会長でもあります。11月5日に行われる講演では、災害対応と復興におけるロボットシステムについて、その可能性と現在の課題が語られます。



シーグラフアジア 2015 の展示会では、アジアをはじめとして世界各国から約 80 社が参加し、今日の多様なコンピューターグラフィックスのデモンストレーションを紹介します。**アマゾン・データ・サービス、クリスティ・デジタル・システムズ、デジタルハリウッド、フォーラムエイト、グーグル、インテル、Isotropix、クロノスグループ、ポリゴンマジック、ピクサー・アニメーション・スタジオ**など、有名企業による最新の革新的な技術の展示が行われます。さらに、**Animae Technology** によるインタラクティブ技術とハードウェアデバイス、**ボーンデジタル**による 3D グラフィックソリューションなどの展示、また、コンピューターグラフィックスにおけるハードウェア、ソフトウェアの全体的な開発状況についても様々な展示が行われます。

今年の展示会には、バンコク ACM SIGGRAPH が企画する**タイパビリオン**が設置され、タイにおける CG、VFX、マスメディア、ゲームにおけるコンテンツとリサーチが紹介されます。**神戸パビリオン**も設置され、関西と東京の 19 の企業が紹介されます。製品やサービスの紹介とデモンストレーションが行われ、企業同士、企業と個人との知識共有のプラットフォーム確立が期待されています。

また、業界の進歩に貢献する最新の研究成果とアイデアを携え、**京都高度技術研究所、立命館大学、Multi-platform Game Innovation Centre (MAGIC)、南洋理工大学、関西大学、神戸情報大学院大学**など、21 の教育機関が出展します。音響および映像制作、ゲームテクノロジー、関連研究、アニメーションなど様々な創造的メディアが紹介されます。**カーネギーメロン・エンターテインメントテクノロジーセンター**では、2 年制のエンターテインメントテクノロジープログラムで修士を得た学生による作品が展示されます。

日本および周辺コンピューターグラフィックス市場の成長を背景に、**FLAME x Neun Farben** (日本・フィリピン)、**オー・エル・エム・デジタル** (日本)、**ポリゴンマジック** (日本)、**FOVE** (日本) が、Job Fair に出展します。

エマージングテクノロジー

3D、仮想現実、プロジェクションマッピングなどの業界における最新のインタラクティブ技術やグラフィック技術が「エマージングテクノロジー」として展示され、その中には実用的な機器も含まれています。参加者は、実際の生活や仕事などに応用される前の、最新のインタラクティブ技術やグラフィック技術に触れる機会を得ることができます。

2015 年のエマージングテクノロジープログラムには、アジア (日本、韓国、中国、香港、台湾、シンガポール) とその他の地域 (カナダ、オーストラリア、アメリカ、イタリア、イギリス、ノルウェー、ロシア、フラ



ンス)をあわせて78の投稿があり、エマージングテクノロジー委員会の審査を29の案件が通過しました。参加者は、非常に洗練された印象的な数々の最先端技術の展示を通じて、未来を垣間見ることができます。

プログラムのご紹介：

- Calibra Table：食品量を知覚調整するテーブルトップシステム（東京大学：Sho Sakurai, Takuji Narumi, Yuki Ban, Tomohiro Tanikawa, Michitaka Hirose）ユーザーに意識させることなく食事量を制限できるコンピューターとのインタラクティブ技術を実用化したもの。テーブル上に仮想の皿を映し出し、その大きさを変えることで食品量を知覚させることを目的としたシステム。
- TransformTable（東北大学：Yusuke Asar, Kazuki Takashima, Yoshifumi Kitamura）能動的にユーザーの仕事環境をデザインするための移動、変形可能なインタラクティブデジタルテーブル。既存の半完成形のテーブル類と異なり、TransformTable は自己作動型の移動と形状変形機能を持ち、ユーザーは容易に効率的かつ快適な仕事環境を作り出すことができます。
- Practical Ball Sports Platform（電気通信大学 児玉幸子、Shuzo Matsuno, Ryutaro Ogawa, Kenji Inokuchi, Toshio Sato, Takahiro Shida, Yasuki Takeno, Eitetsu Komiyama、ミカサ、プロトタイプ、東京工業大学）
ミカサデジタルボールプラットフォームは、デジタル技術を応用することによって球技を向上させることができるボールです。BLE ワイヤレスモジュール、6つのセンサーと充電式 LiPo バッテリーを搭載したボールを使うことで、リアルタイムのコンピューターグラフィックスと音声出力とのインタラクションを実現します。
- ThirdHand：豊かなフォースフィードバックを得るためのロボット型アーム（国立台湾大学 Liao Yi-Chi, Yang Shun-Yao, Liang Rong-Hao, Chan Li-wei, Chen Bing-Yu（台湾）、慶応大学）スマートフォンなどのモバイルデバイスは、広く普及したゲームプラットフォームとも言えます。ゲーム体験をより豊かなものとするため、研究者たちは触覚へのフィードバックについて、様々な研究をおこなっています。ThirdHand は装着式のロボット型アームであり、5-DOF のフォースフィードバック機能を備え、ゲーム体験をより豊かなものとするを目的としています。
- ChameleonMask（Kana Misawa, Jun Rekimoto 東京大学、ソニーコンピュータサイエンス研究所）ChameleonMask は他のユーザーの顔を、離れた場所にいるユーザーの顔に映し出すテレプレゼンスシ



ステムです。マスク型のディスプレイに離れた場所にいるユーザーの顔がライブ映像として映しだされ、声も再生することができます。

高品質、芸術的、そして技術的に優れたアニメーション

コンピューターアニメーションフェスティバルには、視覚効果、アニメーション、研究開発、ゲーム、広告、教育など、様々な作品が放映されます。シーグラフアジアの最も人気の高いプログラムの一つであり、今年は36カ国から400作品が投稿されました。その内の51%は学生からの投稿作品でした。世界各国から寄せられた作品から厳選な審査を通過した50の入選作品をエレクトロニックシアターとアニメーションシアターで観覧することができます。

シーグラフアジア 2015 コンピューターアニメーションフェスティバル賞受賞者の紹介：

- **審査員特別賞**

Afternoon Class オー・セオク（韓国）

ユニークで映像的に優れた作品です。午後の授業を受けている人物の視点から始まり、その人物とともに時間を過ごします。眠気を覚えながらも、寝ないようにする風景も描かれています。

- **学生プロジェクト優秀賞**

Natural Attraction マーク・ジーマーマン バーデン＝ヴュルテンベルクフィルムアカデミー（ドイツ）

本作品では、生き物がほとんどいない乾燥した風景が、新しい人生を育む豊かな場所へと変化する様子が描かれています。空と大地の交わりは、2つの要素の完全な相互依存を表す官能的な交わりとして表現されます。

- **最優秀賞**

Chase Me ジル・アレクサンドラ・デシャウド（フランス）

本作品は、ストップモーションとCGIを組み合わせたハイブリッド作品です。CG部分から始まり、3Dプリンタで作成された世界へと移ります。全体を通じて、1秒間15フレームで制作されています。背景から登場人物まで、すべての立体物は3Dプリンタで作成されており、その数は2500にのぼります。

アジア有数のコンピューターアニメーションフェスティバルであるシーグラフアジア 2015 コンピューターアニメーションフェスティバルでは、これまでに上映された映画に関わってきた、業界の専門家たちによるディスカッションが予定されています。



ハイライト:

- ベイマックスの裏側にあるテクノロジー：**ウォルト・ディズニー・アニメーションスタジオ**から**トニー・ジョーンズ**と**ラジェシュ・シャルマ**が出席し、スーパーヒーローを扱った3Dコンピュータアニメーション映画「ベイマックス」の裏側を明らかにします。ベイマックス、効果、群衆、ライティング、レンダリングなど、アニメーションとキャラクター作りについて、そのコンセプトと作業について語ります。
- ディズニーとピクサーによる「アーロと少年」：**ピクサー・アニメーション・スタジオ**から**サンジェイ・バクシ**、**マット・ウェブ**、**シャロン・キャラハン**と**アナ・ラカツェ**を迎え、ディズニーとピクサーの最新作、「アーロと少年」について、映画製作の際の技術的課題を含めたディスカッションが行われます。拡張性と信頼性を備えた環境の構築プロセス、3Dのボリュームを備えた雲やスキャンされた立面図データからのロケーション作成、無数の樹木や群衆の作成手法について、その課題とすべてを統合したソリューションについて語ります。
- コンピューターアニメーションフェスティバル受賞者と芸術家のトークセッション：**オー・セオロ**、**マーク・ジマーマン**、**ソnfオウト・シャントボウトディ**が受賞作である「Afternoon Class」、「Natural Attraction」、「Chase Me」の裏側にあるインスピレーションについて語ります。
- アニメのCG活用：日本の著名アニメプロダクション7社（**デジタル・フロンティア**、**グラフィニカ**、**神風動画**、**ポリゴン・ピクチュアズ**、**サンジゲン**、**白組**、**東映アニメーション**）が、伝統的な日本の「アニメ」にコンピューターグラフィックスとデジタルプロダクション手法を活用する際のクリエイティブ面における課題についてディスカッションをおこないます。

地球上の生命とは

今年のアートギャラリーのテーマはアートと生命の交錯、そして人類の経験を拡大するために、地球上の生命の現状をアートは如何にして向上させることができるのか、という問いかけです。シーグラフアジア 2015 のアートギャラリーでは、映像や音楽、パフォーマンス、AVインスタレーション、そしてアートとサイエンスという異なるフィールドの様々なコラボレーションなど、デジタル技術を活用した様々な作品が寄せられました。

アートギャラリーには、香港、韓国、日本、イギリス、ドイツ、フランス、ポルトガル、アメリカなど世界各地から、134 の作品が投稿されました。その中から 20 作品が入選しています。

- Conglomerate Distortions ピーター・ウィリアムスとサラ・ウォン インディアナ大学（アメリカ）



様々な場所が高められ、置き換えられる様子を切り取り、同時進行で体験する、立体的で没入感にあふれたアニメーションです。

- Unnecessary Signage ドン・リッター 香港城市大学クリエイティブ・メディアスクール (香港)
誕生、幼年期、愛情、結婚、子育て、社会的認知、死など、人々が体験する物事の倫理観と人間的状態についての人間の取り組みを表す一連の道路標識を示していきます。
- Inner Mind Architecture ケンタ・ナカガワ ケルン・メディア芸術大学
実物の建築の「内面の心」を表し、家と家族というコンセプトに疑問を投げかける、幻想建築のインスタレーションです。

ACM SIGGRAPHの会長を務めるジェフ・ジョートナーは、以下のように述べています。「シーグラフアジアは、コンピューターグラフィックスとインタラクティブ技術を活用することによってどのようなことができるのか、その可能性を参加者に紹介する場所となります。業界のパイオニア、若手アーティスト、研究者、そして専門家たちの業績を称えるため、今年の実行委員会は、アジアをはじめとして、世界において未来の発展を刺激するような優れた成果や卓越した作品を集めるのに腐心してきました。世界各地から多くの素晴らしい協力を得ることができ、アートギャラリーや新興テクノロジーなどのインタラクティブプログラムも再開することができました。世界のコンピューターグラフィックスとインタラクティブ技術コミュニティにとって、シーグラフアジアは今後も重要なプラットフォームであり続けると、私は確信しています」

▼本件に関するお問い合わせ先

SIGGRAPH 広報・PR 担当 (株式会社井之上パブリックリレーションズ)

担当：塚田、妹尾、横田 TEL：03-5269-2301 E-mail：siggraph@inoue-pr.com

コンタクト：

[Facebook](#), [Twitter](#), [Instagram](#) イベント公式ハッシュタグは #SIGGRAPHAsia

SIGGRAPH Asia 2015 について

第8回 ACM シーグラフアジア コンピューターグラフィックスとインタラクティブ技術に関するカンファレンス&展示会は、2015年11月2日～5日まで、神戸国際会議場・神戸国際展示場にて開催されます。アジアで年1回開催されるこのイベントには、最先端の専門家、クリエイターが参加し、最新の研究成果、サイエンス、



The 8th ACM SIGGRAPH Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniques in Asia

CONFERENCE 2 - 5 November

EXHIBITION 3 - 5 November

KOBE CONVENTION CENTER

SA2015.SIGGRAPH.ORG



アート、アニメーション、ゲーム、インタラクティブ技術、教育における活用、エマージングテクノロジーなどに触れる機会を提供します。

4 日間にわたる SIGGRAPH Asia 2015 のコンファレンスでは、アートギャラリー、コンピューターアニメーションフェスティバル、セッション、エマージングテクノロジー、ポスター、テクニカルブリーフ、テクニカルペーパー、モバイルグラフィックスとインタラクティブアプリケーションに関するシンポジウム、ワークショップに加え、2 つの新しいシンポジウム、教育関連シンポジウムとハイパフォーマンスコンピューティングにおける可視化についてのシンポジウムが行われます。2015 年 11 月 3 日から 5 日の 3 日間にわたって開催される展示会では、アジアを始めとした世界各地のコンピューターグラフィックスとインタラクティブ技術の専門家やそれらの分野に関心の高い人々に向けて、革新的な製品、サービスを届けるためのビジネスプラットフォームを得る機会を提供します。

ACM SIGGRAPH について

ACM SIGGRAPH (Association of Computing Machinery's Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) は SIGGRAPH Asia 2015 のスポンサーです。ACM は 1947 年、世界各地のコンピューター教育に携わる人々、研究者、専門家との間につながりを作り出し、ひらめきを得る、リソースを共有する、各分野の課題に取り組むことを目的として設立された、教育と科学の分野にまたがるソサエティです。ACM は強力なリーダーシップによって専門家たちの意見、考えをまとめること、最高のスタンダードを普及させること、技術的優秀性の認知に注力しています。ACM SIGGRAPH はユーザーとコンピューターの間のグラフィカルなコミュニケーションと操作について、ハードウェア、言語、データ構造、方法論、アプリケーションなどすべての側面から取り組んでいます。