



シーグラフアジア 2015 :

類を見ない革新的なイノベーションと新技術のバランスと調和

革命的で進化したアイデア、コンセプト、技術に特化した、第8回目となるアジア最大のデジタルイノベーションの祭典に、世界各地から最も独創的で権威あるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術のパイオニア達が神戸に集結。

神戸コンベンションセンターにて開かれた、アジアにおけるグラフィック、アニメーション、アート、テクノロジーの一大イベント「シーグラフアジア 2015」が 2015 年 11 月 5 日、大盛況のうちに閉幕した。

11 月 2 日から 5 日にわたって開催された第 8 回 ACM シーグラフアジアには、49 カ国から 7,000 人をを超えるコンピュータグラフィックスの専門家、技術者、研究者、起業家、トレーダーが集まった。

今年はローレンス・バークレー国立研究所の E・ウェス・ベセル氏、カリフォルニア大学のクワン・リュウ・マー氏、VFX のパイオニアでありデジタル・ドメインの創業者であるスコット・ロス氏、コロンビア大学のスティーブン・フェイナー氏、カーネギーメロン大学の金出 武雄氏、東京大学の西田 友是氏などが参加し、シーグラフアジアが、コンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術の最高のプラットフォームである事を改めて示した。

各プログラムを通して 500 名を超える発表者により、パネルディスカッション含め、150 以上もの発表、トークが行われ、コンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術分野における現状と将来の発展について、優れた識見もと白熱した議論が交わされた。

シーグラフアジア 2015 には、アジアはもとより世界中から最新のハードウェア、ソフトウェア、技術、最先端技術が集り、**アマゾンウェブサービス、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、南洋理工大学の MAGIC(Multi-plAtform Game Innovation Centre)、ピクサー アニメーション スタジオ、ポリゴンマジック、東京デザイナー学院**はじめ、数々の企業が参加し最新の技術をフィーチャーした。

「スポンサー、サポーター、発表者、寄稿者、出展者、査読者、審査員、ボランティアが、シーグラフアジアにおいて一つのチームとなり、素晴らしいイベントを開催することができました。今年のプログラムは、4 日間で過去最大である 150 以上の発表があり、参加者の皆さんが満足された十分な出来栄えだったと思います。シーグラフアジアは、最も独創的かつ権威あるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術



の専門家が集まる場所です。日本開催の回でその運営に携われたことを、大変嬉しく思っています。」と、シーグラフアジア 2015 でカンファレンスチェアを務めた北村喜文氏は述べている。

シーグラフアジア 2015 ハイライト :

テクニカル ペーパー ファスト フォーワードでは、発表者にその論文内容を端的に次々と紹介する機会が与えられ、そのエキサイティングなセッションは2時間にわたって実施された。発表されたコンセプトや成果は会場をうならせるものばかりで、**テクニカル ペーパー**の本発表へ期待を高まらせるものとなった。例えばマックス・プランク情報学研究所、スタンフォード大学、フリードリヒ・アレクサンダー大学エアランゲン=ニュルンベルクの代表者・学生・研究者は、ターゲットとなる俳優の表情を制御することが可能な「Real-Time Expression Transfer for Facial Reenactment」を発表した。ターゲットとなる俳優の顔に、元となる俳優の表情をリアルタイムで転移して再表示するという実験手法が実演された。

コンピュータアニメーションフェスティバルでも、視覚効果、アニメーション、研究開発、ゲーム、教育に関する様々な優秀な作品が来場者を魅了し続けた。最も才能豊かなコンピュータグラフィックスのエリート達によって、ここ数年の名作や近日公開される作品で使用された迫力満点のコンテンツ作成プロセスや技術を一連の流れに沿って討論された。

また「ベイマックス (邦題)」「インサイド・ヘッド (邦題)」、近日公開予定の「サンジャイのスーパーチーム」と「アーロと少年 (邦題)」など、制作の舞台裏が紹介された。VFXのパイオニアと言われるスコット・ロス氏による講演「VFX、業界の歴史とビジネス」も行われた。**エレクトロニックシアター**では、ファンタジーアドベンチャー映画「ホビット 決戦の行方 (邦題)」、アクション・ロールプレイングゲーム「ウィッチャー3 ワイルドハント」、CAF (Computer Animation Festival) 受賞作品である「Afternoon Class」「Chase Me」「Natural Attraction」を含む、昨年制作されたアニメーション、視覚効果、科学的視覚化の数々の最優秀作品が2時間にわたって上映され紹介された。



カンファレンスの初日と最終日には、**基調講演**を実施。ピクサー・アニメーション・スタジオの「インサイド・ヘッド (邦題)」共同ディレクターであるロニー・デル・カルメン氏によるピクサー・アニメーション・



スタジオに入社するまでの経緯、「インサイド・ヘッド」のストーリー展開から学んだ興味深い内容が紹介された。彼の人生、そして以前の作品である「カールじいさんの空飛ぶ家 (邦題)」「ファインディング・ニモ」「バットマン (TV シリーズ)」の逸話も紹介され、アニメーションにおけるストーリーテリングの重要性と、日常生活の出来事からインスピレーションを得ることの大切さについて語られ、聴講者を魅了した。二つ目の**基調講演**は東北大学研究教授であり、内閣府による ImPACT プロジェクトでプロジェクト・マネージャーを務める田所 諭氏による、災害対応と復旧におけるロボットシステムに関する同氏の経験や、最新鋭の災害ロボット工学と応用についての講演であった。福島第一原発の冷却装置再開を支援したロボットとして知られる「Quince」や、人間が立ち入ることができないエリアを計測し障害物も特定する「Kenaf」などについて触れ、講演では、災害ロボットを実装していく上で、研究者や科学者が直面している課題を強調し、2030 年までに世界規模の災害被害の軽減を含む、この分野の目標が紹介されると言う興味深いものであった。

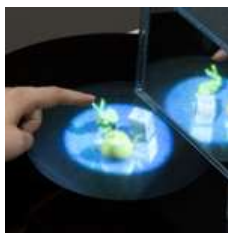
エマージングテクノロジーとアートギャラリーでは、技術的アプリケーションと人とコンピュータの相互作用に注力し、興味深い展示が数多く紹介された。

エマージングテクノロジーでは、3D、バーチャルリアリティ(仮想現実)、プロジェクションマッピングにおける、最新のインタラクティブ技術とグラフィック技術が紹介された。今年のプログラムは、見事に科学、技術、アートが融合したものとなった。現在のディスプレイ技術の限界を拡張する技術、高性能で繊細なユーザー入力を可能にする感動的な新しいハードウェア、アプリケーションデータ及び機能性を有するより複雑な相互作用を可能にする革新的なインタラクション技術、様々なモダリティを利用するように開発されたハプティクス(触力覚)の優れた例など、実際に触れる事ができる 30 ものデモンストレーションが会場を沸かせていた。

このプログラムでは来場者とコミッティーそれぞれによる投票が行われ、大阪大学、の Yuki Tsujimoto 氏、Yuichi Itoh 氏、Takao Onoye の [Ketsuro-Graffiti: A Canvas With Computer Generated Water Condensation](#) が**来場者投票によるベストデモ賞**に、情報通信研究機構の Shunsuke Yoshida 氏の [FVisiOn: Interactive Glasses-Free Tabletop 3D Images Floated By Conical Screen And Modular Projector Arrays](#) が**コミッティー投票によるベストデモ賞**に選ばれた。



「**Ketsuro-Graffiti**」はコンピュータによって作られた水の結露で画像を表示する新しいキ





キャンバスで、ユーザはそれに自由に触れることができる。このシステムはペルチェ素子、熱伝導アクチュエーター配列、表示面から構成されており、ユーザは自分で書く事や、自分の指で水の結露パターンを作成することができる。

「fVisiOn」は特殊メガネを使うことなく、仮想 3D メディアを自然に体験可能。このデザインコンセプトは、何もない浮遊式のテーブルの上に 360 度どの方向からも見ることができる 3D イメージを浮かべている。多くの来場者が実際に体験し、5cm 程の 3D キャラクターがテーブルの上でダンスをする様子を楽しんでいた。

アートギャラリーでは、工芸技術と近代的なデジタルデザインを統合した素晴らしい 18 作品が展示された。今年のテーマである「Life on Earth?」は来場者に、映像や音声、拡張現実の装置などデジタル技術を使った芸術作品やパフォーマンスの体験の場を提供した。注目された数々の作品例として(写真左から) [At Home With Others](#)、[Conglomerate Distortions](#)、[S>HE<R](#)、[To Afar The Water Flows](#) などがある。



展示会では、近い将来商用化される革新的な未来技術の数々が紹介された。新規開発された様々なシステムや、既存技術の新応用化など多くの斬新なアイデアが来場者を圧倒させていた。今年の出展者の Live2D は、2D で描かれたイラストをキャプチャーし 3D アニメーションにするというアーティスト向けのプログラムを紹介していた。神戸市ブースでは、独自の装飾を施し IT 分野のリーダーとして神戸の展開について紹介されていた。

教育関連シンポジウムでは、教育関連研究、ディスカッション、ワークショップなど、多彩な内容が用意されていた。ピクサー・アニメーション・スタジオの「インサイド・ヘッド(邦題)」のアーティストによる学生対象のセッション「Pixar's Abstract Thought-educational journeys from Inside Out artists」では、それぞれのアーティストの学歴とピクサーに入社するまでの経緯が紹介された。コンピュータアニメーションフェスティバルのチェアを務める株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役社長の塩田 周三氏が、教育関連シンポジウムチェアである Miho Aoki 氏と、「Tomorrow's digital content leaders in Asia」と題し、アジ



アにおけるデジタルコンテンツ分野の人材育成についての今後の課題に重点を置いたパネルセッションが実施された。

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では、モバイルにおけるゲーム、グラフィック、インタラクション技術、拡張現実などが紹介され、参加者に初披露された物もあった。ジョギングやその他の運動を向上させるのに適した、ゲームのような永続的な拡張現実感（AR）環境を可能にし、ウェアラブルな映像、音声、センシング技術を管理する新しいフレームワーク「[JoggAR](#)」は参加者に大きなインパクトを与えていた。



高性能計算における可視化に関するシンポジウムでは、株式会社サイアメントの代表取締役社長で医師ある瀬尾拓史氏により、同氏のプロジェクトである [UT-Heart](#) を用いて特定データ可視化についての特別講演が行われた。シンポジウムでは、オープンデータ可視化についてのデモンストレーションも行われ、ベストデモ賞は、2つの異なるデータのセットから類似プロセスを検出するのに役立つバイナリツリーとして、胚の細胞分裂の可視化を紹介した Kiri Nakata 氏と Tsuyoshi Tatsukawa 氏に与えられた。

第9回目となるシーグラフアジア 2016 は、2016年12月5日から8日の日程で、マカオのザ・ベネチアン・マカオにて開催される。

来年のシーグラフアジア 2016 のカンファレンスチェアを務める Hongbo Fu 氏は、「シーグラフはコンピュータグラフィックスの分野における最も権威あるフォーラムです。2008年に初めてシーグラフがアジアにもたらされて以来、シーグラフアジアは北米で大きな成功を収めてきたシーグラフを追従するように、あっという間に一流のグラフィック関連研究の発表の場となりました。シーグラフアジアは、最先端技術を開催国の人やアジアの業界関係者に紹介するだけでなく、アジアのグラフィック関連研究者達に、新しいアイデアを持つ世界の研究者たちとの交流の場を提供しています。

シーグラフアジア 2016 では、北米のシーグラフから継承し大きな成功を収めている、コンピュータアニメーションフェスティバル、コース、エマージングテクノロジー、ポスター、テクニカルペーパーなどのプログラムが企画されています。また、皆様から高い評価を頂いているシーグラフアジアの独自プログラムである、テクニカルブリーフ、教育関連シンポジウム、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のシンポジウム、可視化関連シンポジウム、ワークショップなどのプログラムも継続して開催します。



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



シーグラフアジア 2016 のテーマは「未来への鍵」です。私達は、新たな方向性を模索することにより、コンピュータグラフィックスの未来を再考する事がとても重要だと考えています。」と述べている。

報道資料問い合わせ先（日本語）

シーグラフアジア 2015 事務局

シーグラフアジア日本支局（ケルンメッセ株式会社内）

Tel: 03-5793-7770 / Fax: 03-5793-7771 / email: kmjpn@koelnmesse.jp

報道資料問い合わせ先（英語）

Jamie Huang
SIGGRAPH Asia c/o Koelnmesse
+65 6500 6730 / +65 9232 9738
jamie.huang@siggraph.org

Lara D'Souza / Keri Lee
Text100 for SIGGRAPH Asia 2015
+65 9622 7065 / +65 9337 2628
siggraph@text100.com.sg

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

シーグラフアジア2015について

2015年11月2日から5日、神戸コンベンションセンターにて**第8回 ACM シーグラフアジア**が開催された。アジアで年に一度開催されるこのイベントは、研究、科学、アート、ゲーム、インタラクティブィティ、教育、最新技術によって励起された、世界中の権威ある技術者や業界関係者に大きな影響をもたらしている。

4日間にわたるシーグラフアジア 2015 のカンファレンスでは、アートギャラリー、コンピュータアニメーションフェスティバル、コース、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つの新たなシンポジウム（教育関連シンポジウムとコンピューティングにおける視覚化についてのシンポジウム）が加わり様々な内容のプログラムが開催された。3日間にわたって開催された展示会では、各出展者がアジアを始めとした世界各地のコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術の専門家や愛好家に向け、革新的な製品やサービスを販売する為のビジネスプラットフォームが提供された。



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



ACMシーグラフについて

シーグラフアジア 2015 の主催者は、米国の計算機科学分野の学会 ACM (Association of Computing Machinery) のコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に特化した SIG (分科会)である。ACM は世界のコンピュータティンク教育者、研究者、専門家が対話やリソースを共有する事を鼓舞し、各分野の課題に取り組むことを目的として 1947 年に設立された、統合教育科学学会である。ACM は強力なリーダーシップ、最高水準のプロモーション、技術的長所の認識を通じて専門家の声をより高めていきたい。ACM シーグラフはグラフィカル・ユーザー/コンピュータ通信と操作のすべて (ハードウェア、言語、データ構造、方法、アプリケーション) の側面を取扱うものである。