



プレスリリース

2018年12月13日

SIGGRAPH Asia 2018、過去最大の参加者を集め、歴史的なコンピュータ・グラフィックスとインタラクティブ技術の「クロスオーバー」を実現

2018年12月4日～7日に東京国際フォーラムで開催された、コンピュータ科学分野の国際学会(ACM)の分科会「[シーグラフィア 2018](#)(SIGGRAPH Asia 2018)」運営事務局(ケルンメッセ株式会社)は、11回目の開催となった本カンファレンスの公式登録者は世界59の国と地域から9,735名で、SIGGRAPH Asia 史上最大の登録者を記録したと発表しました。複数日の来場を予定して、フルカンファレンスパスなど通し券を購入した登録者が多数いたことから、会期中は多くの来場者が訪れたと推測されます。

開催結果について、運営主催者であるケルンメッセでテクノロジー/デジタルメディア/エンタテインメント及びモビリティ担当地域ディレクタであり、SIGGRAPH Asiaの代表スタッフを務めるPrakash Ramajilluは、次のように述べています。「SIGGRAPH Asiaは、科学、テクノロジー、エンタテインメントの交流を共に祝福するために、広範囲な分野から個人のグループが集まるイベントです。一つの会場の中で、さまざまな専門知識が結びつきを生まだすこのイベントは、コラボレーションや混乱、更にはイノベーションを生みだす最高の場所でもあります。私はSIGGRAPH Asiaが東京での開催が決定した当初から、東京は魅力的な場所であり、結果として本開催が最高の結果をもたらしたと言えるでしょう。今年の結果は、2年間にわたるカンファレンス及び東京ローカル・コミティの献身の賜物です。SIGGRAPH Asia 2018は新たなベンチマークを確立したので、私たちは来年の開催をよりインパクトのあるカンファレンスにする為に、一層の努力が必要と考えています」

約750名の発表者が登壇したSIGGRAPH Asia 2018では、産業界における最新の開発動向を始め、コンピュータ・グラフィックス並びにインタラクティブ技術の将来に関する議論が行われました。

基調講演

米航空宇宙局(NASA)ジェット推進研究所(JPL)のリード・システム・エンジニアであり、NASAの最新ディスカバリー・ミッションである小惑星「プシケ(Psyche)」の金属世界への旅における、エンジニアリング技術の専門家として知られるデヴィッド・オー博士、マサチューセッツ工科大学コンピュータ・サイエンス学科のエリック・ドメイン教授は、アーティスティックな構造を作り出すための、数学の応用を解説する「数学と折り紙」、GROOVE XのCEOを務め、ソフトバンクでのペッパー開発で知られる林要氏は、人間とロボットの関係を探る「次世代の家庭用ロボット」について講演しました。

特別講演(Featured Session)

Pixar Animation Studios, Weta Digital Ltd, ILM Singapore の各社の制作・特殊効果チームが登壇し、自身が手掛けた映画「ロード・オブ・ザ・リング」や「アベンジャーズ」に登場する、そのリアリスティックなバーチャル・ヒューマンからキャラクタ、「スター・ウォーズ」で最も象徴的なキャラクタであるハン・ソロの制作の背景について、その複雑な仕事ぶりを紹介しました。

Emerging Technologies は、一般にインパクトを与える技術革新を追求する研究分野のコミュニティの開発を推進する上で、いかにインタラクティブ技術がより強固な役割を果たしてきたかを示すプレゼンテーションを行い、SIGGRAPH Asia 2018 で最も重要な役割を果たしました。**Virtual Reality and Augmented Reality (VR/AR)**プログラムは、仮想・拡張・ミックスの現実におけるエマージング・メディアと最先端技術的を紹介し、参加者の共感を得ていたセッションは、エマージング・デジタル・メディアやインタラクティブ技術に深く入り込むものでした。**Art Gallery** は、「クロスオーバー」を表現できる魅惑的な作品である Nam June Paik 氏の「Candle TV』(1975)と、Ayako Iwai 氏の能面を用いた「萬媚」(1981)をコミュニケーション・システムにおける二つの相互の生き物を表現として取り上げました。

14 カ国から 93 社・団体が出展し、SIGGRAPH Asia 史上最大規模となった**機器展示**は、最新のハードウェア、ソフトウェア、テクノロジー、イノベーションが紹介されました。

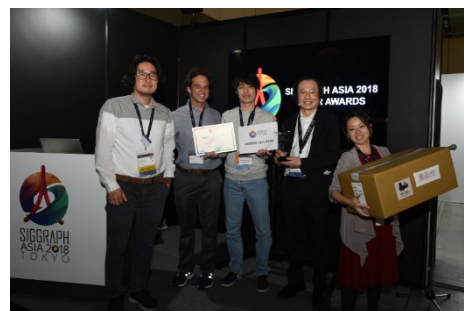
主な出展社: ASTRODESIGN, Inc., AWS Thinkbox, BANDAI NAMCO Studios Inc., BinaryVR, Inc., CLO Virtual Fashion Inc, CyberAgent, Inc., Dell Japan Inc., Digital Hollywood University, Dwango Media Village, EEZ Production Studios Co., Ltd., FORUM8 Co., Ltd., HUAWEI TECHNOLOGIES JAPAN K.K., IMAGICA GROUP, InstaLOD GmbH, NOITOM, teamLab, Too Corporation, Tsinghua University-Tencent Joint Laboratory, Unity Technologies Japan G.K., VFX-Japan Association, Visual Computing Center at KAUST, Xsens Technologies B.V., YGGDRAZIL Group Co., Ltd, Zero C Seven, Inc.

SIGGRAPH Asia 受章者紹介

コンピュータ・アニメーション・フェスティバル(CAF)、Virtual Reality and Augmented Reality (VR/AR)、Emerging Technologies 各プログラムの受賞者は次の通りです。

Virtual Reality and Augmented Reality (VR/AR)

- **Best VR/AR Technology Voted by Committee:**
FiveStar VR: Shareable Travel Experience Through Multisensory Stimulation To The Whole Body by Kouichi Shimizu, Gaku Sueta, Kentaro Yamaoka, Kazuki Sawamura, Yujin Suzuki, Keisuke Yoshida, Vibol Yem, Yasushi Ikei, Tomohiro Amemiya, Makoto Sato, Koichi Hirota, Michiteru Kitazaki



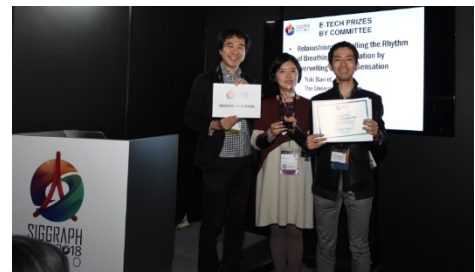
- **Best VR/AR Content Voted by Committee:**
Rapture of the Deep VR by Monja Dietrich, Vincent Suttner, Theres Buehler



上記部門の 2 位、3 位受章者の情報は、プレスリリース最後の Annex A をご参照ください。

Emerging Technologies

- **Best Demo Voted by Attendees**
Hap-Link: Wearable Haptic Device on the Forearm that Presents Haptics Sensations Corresponding to the Fingers by Taha Moriyama, The University of Electro-Communications, Japan
- **Best Demo Voted by Committee**
Relaxushion: Controlling the Rhythm of Breathing for Relaxation by Overwriting Somatic Sensation, by Yuki Ban, The University of Tokyo, Japan



The Computer Animation Festival

- Best in Show: *L'oiseau qui danse* (France), directed and produced by Jean-Marie Marbach
- Jury Special Award: *Vermin* (Luxembourg), directed by Jérémie Becquer, Miyu Distribution and produced by Michelle Ann Nardone, Miyu Distribution, Denmark
- Best Student Film: *Reverie* (Mexico), directed by Philip Louis Piaget Rodriguez, Miyu Distribution and produced by Michelle Ann Nardone, Miyu Distribution, Denmark

CAF の発表者に関するプレスリリースは[こちら](#)をご参照ください。

SIGGRAPH Asia 2019 について

SIGGRAPH Asia 2019 は、2019 年 11 月 17(日)~20 日まで、オーストラリア・ブリスベンで開催されます(会場: Brisbane Convention & Exhibition Centre: BCEC)。

2019 カンファレンス・チェアを務める Tomasz Bednarz は、次のように述べています。「オーストラリアでの初開催となる SIGGRAPH Asia 2019 (SA2019)の会場はブリスベンで、地元では「Brissy」と呼ばれています。カンファレンスの開催テーマは、「DREAM ZONE!」です。これは、コンピュータ・グラフィックスやインタラクティブ技

術による作品を、完全に革新的な方法で実現することで、その知覚や相互作用を拡張する、不思議な体験をしてもらう事ができる、というものです。SIGGRAPH Asia 2019 は、北米で開催される SIGGRAPH から Studio・プログラムを紹介するほか、アンダーグラウンドのハック・コード・アート・コミュニティによる、制限駆動型のリアルタイム・コンピュータ・グラフィックスから触発された「デモシーン・プログラム(Demoscene Program)」を初めて行う予定です。ぜひ、皆さんも SIGGRAPH Asia 2019 の予定をカレンダーに入れて、美しいクイーンズランドにお越しください」

SIGGRAPH Asia 2019 に関する詳細情報はこちらをご参照ください。<http://sa2019.siggraph.org>.

お知らせ

SIGGRAPH Asia 2018 で撮影された写真は、こちらから入手いただけます(<http://bit.ly/sa2018presskit>). 写真を使用する場合は、「出典: SIGGRAPH Asia 2018」の記載をお願いします

###

シーグラフアジア 2018 について

2008 年から始まったシーグラフアジアの日本での開催は横浜(2009 年)、神戸(2015 年)に続いて 3 回目であり、運営事務局では東京開催であることを踏まえ、アジア諸国を中心に世界中からエンジニア、アーティスト、学生の参加を予定しています(会期: 2018 年 12 月 4 日~7 日、会場: 東京国際フォーラム)。

「CROSSOVER(クロスオーバー)」を開催テーマとするシーグラフアジア 2018 では、コンピュータ・グラフィックス(CG)、バーチャルリアリティ(仮想現実: VR)、拡張現実(AR)、人工知能(AI)といった、最新技術に関する研究発表が国内外の研究者ならびに企業によって行われるほか、企業や大学による これらの技術の実用化に向けた展示デモンストレーション、業界最高クラスの CG/アニメ/映画作品を上映するエレクトロニック・シアターなど国際学会ならではの、最新プログラムが行われます。多くの日本の大学・研究機関が発表を行い、参加者が最先端技術に対する知識を深め、国や地域を越えた人材交流の機会となることが期待されています。

問い合わせ先

SIGGRAPH Asia 2018 広報担当

河西(かさい) hitoshi.kasai@siggraph.org

Jamie Huang jamie.huang@siggraph.org

以上

Annex A - VR/AR Award Winners (Second and Third Places)

- **Best VR/AR Technology Voted by Committee**

2nd Place: MR360 Interactive: Playing With Digital Creatures In 360° Videos

Author(s): Taehyun Rhee, Andrew Chalmers, Ian Loh, Kazuki Kumagai, Lohit Petikam, Ben Allen, Ken Anjyo

Organization, Country: Victoria University of Wellington, OLM Digital, Inc, New Zealand, Japan



3rd Place: Lotus: Enhancing The Immersive Experience In Virtual Environment With Mist-Based Olfactory Display

Author(s): Yang-Sheng Chen, Ping-Hsuan Han, Kong-Chang Lee, Chiao-En Hsieh, Jui-Chun Hsiao, Che-Ju Hsu, Kuan-Wen Chen, Chien-Hsing Chou, Yi-Ping Hung

Organization, Country: National Taiwan University, National Taipei University of Technology, National Chiao Tung University, Tamkang University, Tainan National University of the art, Taiwan



3rd Place: Space Fusion: Context-Aware Interaction Using 3D Scene Parsing

Author(s): Hiroyuki Yabe, Daichi Ono, Tsutomu Horikawa

Organization, Country: Sony Interactive Entertainment Inc., Japan



- **Best VR/AR Content Voted by Committee**

2nd Place: The player is the star - Futuristic vision for Mixed Reality World df

Author(s): Hirofumi Motoyama

Organization, Country: Bandai Namco Studios. Inc, Japan



3rd Place: Art Plunge: Experiencing the Inner Worlds of Famous Artworks

Authors(s): Martin Eklund, Space Plunge, VRcollab, Singapore; Martin Christensen, Space Plunge, Independent, Sweden



3rd Place: Flow Zone: A Cross-Modal Music Creation VR Experience to Induce Flow

Authors(s): Tanner L. Person, Keio University Graduate School of Media Design, Japan; Benjamin Outram, Keio University Graduate School of Media Design, United Kingdom; Kouta Minamizawa, Keio University Graduate School of Media Design, Japan

