

< シーグラフ東京主催レセプション 2005 のご協力をお願い >

2005 年 8 月、ロスアンゼルスにおいて行われる SIGGRAPH2005 の期間中に行われる
シーグラフ東京レセプションへのスポンサー様向け資料を作成しました。
2005 年もご協力賜れば幸いです。

レセプション協賛企業・団体：返信フォーム

-
- (1) 御社の正式社名 :
 - (2) 1 の英文表記 :
 - (3) スポンサー口数 : □
 - (4) 請求書の宛先 (住所):
 - (5) 請求書の宛先 (部署):
 - (6) 請求書の宛先 (担当者御氏名) :
 - (7) 請求書の名目 (特にご指定があれば): シーグラフ東京レセプション協賛金
-

E-mail : jim@sig-tokyo.gr.jp FAX : 03-5155-3809

=====

シーグラフ東京主催レセプションのご協力をお願い

毎年夏に、ACM/SIGGRAPH (シーグラフ) の年次大会がアメリカで開催されます。
今年の開催地はロスアンゼルスです。コンファレンスや機器展示、アートショーなどのイ
ベントが 7 月 31 日 ~ 8 月 4 日までの期間で行われます。

この第 32 回大会のシーグラフ 2005 の会場にて、シーグラフ東京 (正式名称 :
TokyoACM/SIGGRAPH) は、ささやかなレセプションを企画しております。つきましては、
このレセプションへのスポンサー協力を、各企業や団体の方々をお願いしております。

シーグラフ東京ではこのレセプションを通して、日本国内の CG 関係者および海外との
CG 業界の交流を支援して行きます。またこのレセプションのスポンサー企業 (団体) 各
位の、日本の CG 業界支援に対する取り組みをアピールする機会を提供して行きます。

=====

シーグラフ 2005 (第 32 回大会) シーグラフ東京イベント概要

場所 : Wilshire Grand Hotel (Head Quarter) Sierra Ballroom
日時 : 8 月 2 日 (火曜) 9:00 - 11:00PM
参加人数 : 約 300 人 (昨年実績)
スポンサー額 : 10 万円 ~ 50 万円をお願いいたしております。

スポンサー企業（団体）のメリット：

ノベルティとしてシーグラフ東京グッズを制作する予定です。このノベルティの表面部分にスポンサー企業・団体名を記載させていただきます。またパンフレットの中に記載させていただきます。

このノベルティは、シーグラフ東京レセプション会場にて、来場者に無料にて配布する予定です。また、シーグラフ東京のホームページ（<http://www.sig-tokyo.gr.jp/>）にスポンサー名を記載させていただきます。さらに、シーグラフ 2005 終了後に行われる、シーグラフ東京報告会の掲載されるシーグラフ東京発行の NewsLetter の中でもスポンサー名を記載させていただきます。

レセプション会場に、貴協会、貴社の資料を置かせていただく事も可能です。また、スポンサー口数に応じて、2004 年度に開催されるシーグラフ東京のセミナーに無料で参加いただける無記名式のフリーパスポートを謹呈させていただきます。

（1口につき2枚、以降、1口ごとに1枚謹呈）

シーグラフ東京のご説明：

シーグラフ東京は、ACM/SIGGRAPH のオフィシャルな地域活動団体として、97 年春に設立されました。シーグラフ東京は、ボランティアによって運営されている非営利団体（任意団体）です。現在会員向けに、1年に4回以上イベントや、機関紙の発行、独自 Web の運営等を実施しています。

この件に関するお問い合わせ先は、シーグラフ東京事務局までお願いいたします。

（株）バーチャル・イースト内 シーグラフ東京事務局 川向宛て

FAX : 03-5155-3809

E-mail : jimu@sig-tokyo.gr.jp

WWW : <http://www.sig-tokyo.gr.jp/>

【2004 年度スポンサー実績】

シーグラフ東京 2004 年レセプション協賛金

御参加企業並びに団体リスト（順不同）

大日本印刷(株) /Dai Nippon Printing Co., Ltd.

(株) ソニー木原研究所/Sony Kihara Research Center, Inc.

日本 SGI (株) /SGI Japan, Ltd.

(株) ディ・ストーム/D-STORM, Inc.

NHK エンタープライズ 21/NHK ENTERPRISES 21,INC.

(株) スパイス/spice inc

財団法人画像情報教育振興協会/Computer Graphic Arts Society

(株) 映像新聞社/THE EIZO SHIMBUN SHA

デジタルハリウッド/DIGITAL HOLLYWOOD & dh institute of media arts

東京工科大学 片柳研究所 クリエイティブ・ラボ

/Creative Lab. Tokyo University of Technology

リンクスデジワークス(株) /Links DigiWorks Inc.

スリー・ディー・ラブス (株) /3Dlabs, Inc., Ltd.

エムディエヌ (株) /MdN Corporation

(株) ラピス/LAPIZ,Inc.

ほか、有志一同/anonymous supporter

【2004年に行われたセミナー一覧および概要】

昨年行われたシーグラフ東京主催のセミナーにつきまして概要を記載いたしましたので、よろしければご覧ください。

第29回 映画『ロード・オブ・ザ・リング』のメイキングの講演会：1月26日（月）

Weta digital の村本浩昭氏による「ロード・オブ・ザ・リング」のメイキングの講演会で。村本氏は、映画「ロード・オブ・ザ・リング」シリーズに Weta digital のエンバイロンメント・リードとして参加され、今回は、「ロード・オブ・ザ・リング」第一作、第二作のマッシュを使った群集表現をはじめとする視覚効果全般についての解説に加え、製作面におけるパイプラインとワークフローの話についてもご紹介して頂きました。

第30回 CG GONG：3月12日（金）

アメリカのシーグラフで人気のイベントが日本上陸！自分の作品自慢、ソフトウェア披露、あるいは哲学を熱く語るもよし！わずか5分で、どうやってカッコよく見せるかが勝負！巧いプレゼンテーションには、みんなで熱いエールを送り、そうでないプレゼンテーションには、ゴングがカーン！と鳴っておしまい。そんな雰囲気イベントです。（参考：CGゴングはシーグラフで人気のイベント Web3DRoundUp の日本版とも言えるものです。）

第31回 映画『APPLESEED』とアニメーション制作の現場の講演会：6月4日（金）

映画『APPLESEED』の表現は、リズム&ヒューズなど、米国のCGプロダクションでの試写会で驚嘆の声が上がるものに仕上がりました。ピクサーを越えたという人も多く一見の価値のある作品です。しかも、約1年という大変な短期間に制作を終えた点は特筆に価するでしょう。今回のシーグラフ東京のセミナーでは、制作を行ったデジタル・フロンティアより講師をお招きし、如何にしてこのような効率化がなされたのかという話を出発点として、制作の裏話や、今後の技術的課題を提示していただきました。

また、制作現場が抱える効率化の問題に関連して、SIGGRAPH 2004 Sketch で発表予定の研究も紹介いたしました。

第32回 SIGGRAPH 2004 報告会：8月25日（水）

7月末に Los Angeles コンベンションセンターで開催されたCGに関する国際学術会議「SIGGRAPH 2004」の中から「機器展示」、「エレクトロニックシアター」、「アートギ

ャラリー」、「パネルディスカッション」、「論文発表」などを中心にどんな事が起こったのか、ACMのローカルチャプターであるシーグラフ東京（TOKYO ACM SIGGRAPH）が報告会を行いました。

第33回 OpenGL 最前線：10月27日（水）

シェーダー対応の OpenGL 2.0 と、組み込み向け OpenGL ES の最新動向、そして Windows でも動くようになった OpenGL Performer の最新情報。

今回のセミナーはプラットフォームに依存しないグラフィックス API として広く使われている OpenGL に関するセミナーです。主に SE(システムエンジニア)、プログラマ、リサーチャー、研究者に向けた内容のセミナーです。また CG クリエイターでシェーダー技術に興味のある方向けです。OpenGL Shading Language や非 2 乗テクスチャに対応した最新の OpenGL 2.0 仕様とプログラミングに関して、OpenGL 2.0 策定の中心人物である Randi Rost (3Dlabs) を招いて御講演頂きます。

また、組み込み機器向け、携帯電話向け、さらには次世代ゲーム機向け三次元 API として注目を浴びている OpenGL ES(Embedded System) に関して仕様策定の中心人物である Khronos 代表の Neil Trevett 氏に御講演頂きます。

さらにバーチャルリアリティの世界では確固たる実績のあるグラフィックス API,OpenGL Performer に関して、各種最新機能を日本 SGI の柿本氏より御紹介いただきます。OpenGL 2.0, OpenGL ES, OpenGL Performer とも、日本でこれだけ充実した最新の内容が発表されるのは初めてのことです。