

## < シーグラフ東京主催レセプション 2007 のご協力をお願い >

2007年8月、サンディエゴにおいて行われる SIGGRAPH2007 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。  
2007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。  
今年の開催地はサンディエゴです。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8月5日～8月9日までの期間で行われます。

この第34回大会のシーグラフ2007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2007(第34回大会)シーグラフ東京イベント概要

場所 : San Diego Marriott Hotel & Marina Ballroom G (HeadQuarter Hotel)  
日時 : 8月7日(火曜)9:00 - 11:00PM  
参加人数 : 約300人(昨年実績)  
スポンサー額 : 1口3万円 ~ 5口15万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：**

シーグラフ東京レセプションのパフレットを制作します。このパフレット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。

このパフレットは、シーグラフ東京レセプション会場にて、シーグラフ 2007 来場者に配布する予定です。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 2007 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 News Letter 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。今年度は新しい試みといたしまして、2口以上のご協力をいただいたスポンサー様には、レセプション会場にて3分間のプレゼンテーションを行っていただく事も可能です。また、スポンサー口数に応じて、2007 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](mailto:jimu@sig-tokyo.gr.jp)

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

【2006 年度スポンサー実績】

シーグラフ東京 2006 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）

Asahi Broadcasting Corporation

Silicon Studio Corporation

Dai Nippon Printing Co., Ltd.

NHK ENTERPRISES, INC.

OLM Digital, Inc.

SGI Japan, Ltd.

Computer Graphic Arts Society

ELSA Japan Inc.

JTB Business World Tokyo Corp.

Lapis, Inc.

LinksDigiWorks Inc.

spice inc.

THE EIZO SHIMBUN SHA

THINK Corp.

Universal CG Entertainment, Inc.

有志一同/anonymous supporter

【2005 年度スポンサー実績】

シーグラフ東京 2005 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）

Dai Nippon Printing Co., Ltd.

Hewlett-Packard Japan

The Society for Art and Science

NHK ENTERPRISE, INC.

THE EIZO SHIMBUN SHA

spice inc.

LinksDigiworks Inc.

Computer Graphic Arts Society

CGWORLD

Universal CG Entertainment, Inc.

Mitsubishi Electric Research Laboratories

DMP Inc.

3Dlabs, Inc.

SGI Japan, Ltd.

IndyZone Co.,Ltd.

NIPPON EXPRESS CO.,LTD

ほか、有志一同/anonymous supporter

【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

## 【2006年度に行われたセミナー一覧および概要】

昨年度に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、よろしければ参考にご覧ください。

### 第38回 CG GONG : 3月3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39回 映画『カーズ』の秘密(中止)

講師のご都合により順延となりました。

### 第40回 From Physics to Biology: A Personal Journey in Graphics 6月24日(土)

今年度のアカデミー賞科学技術賞を、クロスシミュレーションのパイオニアとして受賞された Demetri Terzopoulos 教授(UCLA) に、物理学、バイオロジー、AIを駆使して創るアニメーションの過去から近未来迄を語っていただきます。

講演タイトル - From Physics to Biology: A Personal Journey in Graphics

講演者 - Demetri Terzopoulos 教授 (UCLA)

講演概要:

Terzopoulos 教授は、もともとはコンピュータビジョンの分野で学位を取られた方ですが、その直後からグラフィックスの研究も開始されました。80年代後半、まだレンダリング技術が SIGGRAPH の論文の華であった時代に、物理シミュレーションに基づくアニメーション手法についての基本的な論文を発表されました(SIGGRAPH87)。そこでは今日のクロスシミュレーションに至る物理ベースモデリング手法の基本理念が記されています。これはいわば自然現象のアニメーションの先駆的研究ですが、さらにAIやバイオメカニクス的手法をもとに、キャラクタアニメーションを含む生き物のアニメーションに関しても活発な研究を推進されています。これらは今日の映画やゲーム映像を作る上で不可欠のものとなりました。今回の講演では、同氏の過去から未来へと続くこうした多彩な研究の道程を多くの実例を交えながら平易に解説して頂きます。

第 41 回 ポストン←→東京・SIGGRAPH 双方向実況生中継 8月2日～8月3日

今年、シーグラフ東京は創設 10 周年を迎えます。

そこで、これを記念したセミナーを8月に開催予定です。

シーグラフ東京では、ポストンで行われる SIGGRAPH2006 において、世界初の試みとして会場と東京を結び、日米双方向同時中継実験を行ないます。

ポストンの SIGGRAPH2006 論文発表会場と東京のサテライト会場の間は、高速インターネット回線で接続され、慶應義塾大学デジタルメディアコンテンツ統合研究機構 (DMC)で開発されてグローバルスタジオ技術、および WIDE Project で開発された動画転送技術を使い、論文会場からのリアルタイム動画送信のみならず、東京サテライト会場からのリアルタイムでの質問も可能となっています。また、ネットワークを活用したインタラクティブマルチスクリーンゲームのデモ実験も実施します。

主催: SIGGRAPH2006

技術協力: 慶應義塾大学デジタルメディアコンテンツ統合研究機構  
WIDE Project

運営協力: シーグラフ東京

実験会場: 東京都港区三田 2-15-45  
慶應義塾大学東館 6 階ホール

新しい上映スケジュールは以下になります。

8月2日

15:15 - 17:15 7/31 Keynote Address/Awards, Replay

17:30 - 19:15 8/1 Session3, Replay

19:30 - 21:15 8/1 Session4, Replay

21:30 - 23:15 Session1, Live

23:30 - 25:15 Andrew Rivolski (Network Game), Live

8月3日

16:30 - 18:15 7/30 Paper Preview First Forward, Replay

18:15 - 19:30 8/2 SIGGRAPH Tokyo party, Replay

17:30 - 19:15 8/2 Session3, Replay

19:30 - 21:15 8/2 Session4, Replay

21:30 - 23:15 Session1, Live

23:30 - 25:15 Andrew Rivolski (Network Game), Live

## 第 42 回 SIGGRAPH2006 報告会 8月18日(金)

シーグラフ東京 10 周年記念 第 42 回セミナーは、8月18日のダブルヘッダーとなりました。

第 1 弾は、毎年恒例の SIGGRAPH2006 報告会です。

Los Angeles で開催される CG に関する国際学術会議「SIGGRAPH 2006」の報告会を開催します。今年、BOSTON コンベンションセンターで開催された世界最大の CG イベント『SIGGRAPH 2006』の報告を、ACM のローカルチャプターであるシーグラフ東京 (TOKYOACM SIGGRAPH) が他に先駆けて 8月18日(金曜日)に報告会を行います。

第 2 弾は、映画カーズが好評を博している PIXAR 社から、Supervising Technical Director のトニー・アポダカ氏を講師にお迎えいたします。

講演タイトル "Pixar's Cars: From Asphalt to Movie Screen"

トニー・アポダカ氏略歴

Tony Apodaca is a Supervising Technical Director at Pixar Animation Studios, where his film credits include "Cars", "Finding Nemo", "Toy Story" and the short films "knickknack" and "Tin Toy". He was previously lead engineer of Pixar's RenderMan, coauthor of "Advanced RenderMan: Creating CGI for Motion Pictures", and has been honored by the Academy of Motion Picture Arts and Sciences for his work on RenderMan.

### SIGGRAPH2006 報告会の内容

13:30 開場 (SIGGRAPH2006 映像上映)

14:00 SIGGRAPH2006 報告会 開始

14:00 SIGGRAPH 2006 総括 / ACM SIGGRAPH / Exhibition(展示会)

安藤幸央：株式会社エクス

14:30 Electronic Theater / Computer Animation Festival 大口孝之：映像クリエイター

15:20 Art Gallery 内山博子：女子美術大学

15:40 Emerging Technologies 今間俊博：尚美学園大学

16:00 ボストン←→東京・SIGGRAPH 双方向実況生中継報告

根津智幸：慶應義塾大学 SFC 研究所 / Genemagic Research.,

16:30 Papers / Sketches 高桑昌男：岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

安生健一：株式会社OLM デジタル 近藤邦雄：埼玉大学

第 43 回 ビジュアライゼーション・カンファレンス併設セミナー 10月27日(金)

セッション6 - 5 概要： 誰もが使えるデジタルペイントツールを目指して

コンピュータは映像制作などのデジタルプロダクションパイプラインに不可欠なものです。しかし、道具としてのコンピュータは、鉛筆と紙や筆とキャンバスのような実世界の最も単純なインタフェースと比べて使い安いとはいえません。

本講演では、我々がこれまでに進めてきたデジタルペイントとスケッチベースインタフェースに関する研究を紹介します。この研究では、実世界のツールがもつ柔軟性と即応性といった快適な使い心地をデジタル世界で実現することを目指しています。

講演者略歴：ビル・バクスター (William V. Baxter III)

株式会社オー・エル・エム・デジタル

米エール大学卒業後、2004年米ノースキャロライナ州立大学にてコンピューターサイエンスの博士の学位を取得。博士論文のテーマは「対話式のペイントシステムによる物理ベースモデリング」。2005年1月より、現職。

主な研究動機は、アーティストの制作ツールがもつべき表現力や演出力の向上にある。従って研究テーマはNPR・HCI・物理ベースモデリングなど多岐にわたっている。

第 44 回 ドリームワークスにおけるプロダクションノウハウ解説セミナー

3月23日(金)

今回のシーグラフ東京 第 44 回セミナーは、今年の6月に日本公開予定の、シュレック3を制作したPDI/DreamWorks社からキャラクターテクニカルディレクタースーパーバイザーのLarry Cutler氏を講師にお迎えしてセミナーを行います。セミナーの題名は、「Production Process at Dreamworks」です。

今回のシュレック3の制作にも活かされた、これまでのPDI/DreamWorks社の社内制作ワークフローなど、Larry Cutler氏の長年に渡る制作経験を元にしたCGプロダクションの制作ノウハウを可能な限り解説していただけます。

講演者略歴： Larry Cutler 氏 PDI/DreamWorks 社

Larry Cutler氏は、スタンフォード大学でPat Hanrahanの下で学び、卒業後Pixar社に移り「モンスターズ・インク」「バグズライフ」「トイストーリー2」等のテクニカルディレクターとして活躍。その後2001年に、PDI/DreamWorks社に移りキャラクターテクニカルディレクタースーパーバイザーとして「シュレック1～3」などの作品で活躍中。一昨年に行われたSIGGRAPH/EG主催のコンピュータアニメーションのシンポジウムSCA05では、シュレック2に出て来たキャラクターの服の皺の表現について論文を発表された。