

SIGGRAPH Asia 2024 Report



カンファレンス 2024年12月3日～6日
 展示会 2024年12月4日～6日
 東京国際フォーラム(有楽町)

コンピュータグラフィックスと
 インタラクティブ業界の最高峰の
 専門家たちから学び、ネットワー
 クを広げ、刺激を受けましょう!

今すぐ登録

ASIA.SIGGRAPH.ORG/2024

SIGGRAPH Asia 2024 (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祭典)は2024年12月3日(火)から6日までの4日間東京国際フォーラムで開催された。この項ではその模様を紹介する。

SIGGRAPH Asia 2024 1 日目

技術論文賞と Fast-Forward セッション：この分野への優れた貢献を称える 14 の権威ある賞の授与で始まりました。その後、活気あふれる技術論文 Fast-Forward セッションが続き、著者はそれぞれ 1 分未満で画期的な研究から得た重要な洞察を発表しました。

コンピュータ アニメーション フェスティバルのオープニングとエレクトロニック シアター：フェスティバルは、まばゆいばかりのレーザーと照明のプレショーで幕を開



技術論文賞と Fast-Forward セッション
 © SIGGRAPH Asia 2024



コンピュータ アニメーション フェスティバルのオープニングとエレクトロニック シアター

© SIGGRAPH Asia 2024

け、続いて授賞式が行われ、CAF の審査員と審査員によって選ばれた必見のトップ 15 作品が初めて上映された。

ピクサー アニメーション スタジオによる出展者トーク：Dylan Sisson が、Inside Out 2 や RenderMan XPU の例を取り上げながら、デジタル アートの未来についての洞察を共有し、VFX の変革における AI の役割について詳しく解説した。



ピクサー アニメーション スタジオによる出展者トーク
 © SIGGRAPH Asia 2024

注目のセッション：

NVIDIA：Koki Nagano 氏は、フォトリアリスティックな 3D デジタル ヒューマン基盤モデルがデジタル ヒューマンの研究とアプリケーションにどのような革命をもたらすかについて語った。



NVIDIA：Koki Nagano 氏
 © SIGGRAPH Asia 2024

ILM：Alex Fry 氏は、ACES 2.0 の開発と、映画の色彩管理の限界を押し広げる『トランスフォーマー ワン』におけるその革新的な応用について語った。



スクウェア・エニックスによるゲームセッション
 © SIGGRAPH Asia 2024

スクウェア・エニックスによるゲームセッション：岩淵栄太郎氏が『ファイナルファンタジー XVI』の映画制作ワークフローとパイプラインを詳しく紹介し、開発の背後にある革新的なツールと手法を紹介した。

Birds of a Feather (BoF) セッション：CG in Japan：このダイナミックなセッションでは、日本の革新的なコンピュータグラフィックス、インタラクティブテクノロジー、デジタル アートに焦点を当て、一流の研究者や実務家からの洞察が紹介された。CG in Japan は、SIGGRAPH で 30 年以上にわたって開催されている伝統的なセッションである。東京で開催された今年のセッションでは、プロジェクション マッピングの専門家やイラストレーターを招き、アニメやマンガなど日本独自の「OTAKU」コンテンツを取り入れた。



Birds of a Feather (BoF) セッション
 © SIGGRAPH Asia 2024

「技術論文を掘り下げる(日本語)」セッション：SIGGRAPH Asia 2021 の成功を踏まえ、この日本語セッションでは、国内の CG 専門家 8 名がオフライン講演を行い、技術論文の背景、意義、影響について掘り下げ、研究へのより深い洞察を提供した。

SIGGRAPH Asia 2024 2 日目

この日は、Tomasz Bednarz 氏 (SIGGRAPH Asia Conference Advisory

Group 議長)による開会の挨拶と感謝賞の授与で始まり、続いて宮前義之氏 (A-POC ABLE ISSEY MIYAKE デザイン ディレクター) による魅力的な基調講演が行われました。基調講演では、テキスタイルとテクノロジーの進化について探求し、最後に革新的な衣服制作のライブ デモンストレーションを行った。



宮前義之氏 による衣服制作のライブ デモンストレーション © SIGGRAPH Asia 2024

特別 記者会見では、SIGGRAPH Asia 2024 カンファレンス議長の五十嵐健夫氏とプログラム議長チームが主導し、今年のプログラムの独占概要と、香港で開催される SIGGRAPH Asia 2025 のプレビューが発表された。

多数のメディアが出席する中、記者会見が行われた。会議では、会議委員長を務める東京大学の五十嵐健夫教授をはじめ、2024 年のプログラム委員長が各プログラムの見どころや特徴を紹介した。また、2025 年のプログラム委員長を務める小村卓氏は、来年のテーマや香港の魅力などを熱く語った。



SIGGRAPH Asia 2024 カンファレンス議長の五十嵐健夫氏 © SIGGRAPH Asia 2024

五十嵐健夫氏は、前日のイベントの成功に感謝の意を表し、今年のテーマである「好奇心旺盛な心」についての見解を述べた。また、世界中から集まった優秀なプログラム委員長たちの素晴らしい努力を称賛しました。さらに、優れた講演者、熱心な参加者、学生ボランティアに代表される勤勉な

スタッフ、そして 3 年ぶりにイベントを主催した素晴らしい東京に感謝の意を表した。



記者会見 © SIGGRAPH Asia 2024

展示・体験ホールがオープン

展示・体験ホールが正式にオープンし、世界的なブランドや業界リーダーを含む 80 社を超える出展者が参加しました。

Autodesk Technology Summit では、クラウドベースの制作ワークフローの進歩、プロシージャル環境生成、および『ゴジラ マイナスワン』と『ワイルドロボット』のケーススタディを網羅した 3 つの興味深いセッションが開催されました。



オートデスク © SIGGRAPH Asia 2024

注目のセッション：

『ウルトラマン：ライジング』：ILM が、Netflix と円谷プロダクションの象徴的なヒーローをどのように実現したかを語った。『猿の惑星：王国』：Wētā FX が、リアルな顔のアニメーションを実現する最先端の技術を公開した。



ILM が、Netflix と円谷プロダクションの象徴的なヒーローをどのように実現したかを語った。

© SIGGRAPH Asia 2024

Pixar の RenderMan XPU：デジタルアートと VFX における AI を活用した進歩を紹介した。

SIGGRAPH Asia 2024 3 日目

画期的な洞察、感動的なセッション、革新的なショーケースが満載で、最高のコンピュータ グラフィックス、インタラクティブ技術、デジタルアートが集結した。

基調講演「ゲームデザイナー、アニメーター、映画製作者と世界を共創する」

北野 宏明 (ソニーグループ株式会社 副社長 兼 CTO)

ソニーの CTO 北野宏明氏が、ソニーのクリエイターたちとともに、ゲーム デザイナー、アニメーター、映画製作者がテクノロジーを活用して没入感のある世界を作り上げる方法について語った。PlayStation の 30 年間の進化から、ソニー ピクチャーズの最先端の映画およびアニメーション技術まで、北野氏は、芸術性を中核に据えながらテクノロジーがクリエイティブなストーリーテリングを推進する方法を紹介した。



北野 宏明 (ソニーグループ株式会社 副社長 兼 CTO) © SIGGRAPH Asia 2024

コース

・メタバースで AI の未来を切り開く

参加者は、AI とメタバースの変革的な交差点を深く掘り下げ、メタバース ツールを使用して AI パフォーマンスを強化する NVIDIA Omniverse の実践的な経験を積んだ。

注目のセッション

Wētā FX がエイリアン：ロミュラスに挑戦 Wētā FX は、実践的な効果と最先端の VFX 技術を融合して『エイリアン：ロミュラス』の緊張感と破壊を作り出すアプローチを共有した。

幽☆遊☆白書：最も複雑なショットの作り方。メガリスはエピソード4の強力なVFXの舞台裏の詳細を公開し、実写とCGIをシームレスに融合する専門知識を披露した。
Shogun：大規模な地滑りなどをシミュレート。Important Looking Piratesは、地滑り、水のシミュレーション、大規模なCG環境など、Shogunでの作業の詳細を説明した。

戦争は終わった！ Wētā FX がアニメ化

Wētā FXは、アカデミー賞を受賞した短編アニメーション「WAR IS OVER!」の絵画的なビジュアルと感動的なストーリーテリングを作成するために、Unreal Engineを革新的に使用したことを実証した。



特集セッション © SIGGRAPH Asia 2024

出展者トーク

Netflix と Eyeline Studios：ケーススタディと専門家パネルでVFX監督の重要性を強調する。

Amazon Web Services：AWSクラウドテクノロジーによる生産の未来を探る。

ANIMINS プロジェクト (IMAGICA グループ)：キャラクター描画や画像検索など、アニメ制作のためのAI駆動型ツールを紹介します。

展示会

SIGGRAPH Asiaの展示会場では、80を超える国際的および日本の出展社が、最高の革新的ソリューションを展示した。80を超える国際的および日本の出展企業とブランド、FORUM8、ソニー、IMAGICAグループ、デジタルハリウッド大学、アマゾンウェブサービス、オートデスク ジャパン、Canva、CLO Virtual Fashion Japan、Foundry、フランスパピリオン、IO Industries、Netflix、NOKOV Motion Capture、パナソニック、Pixar Animation Studios、Pixel Light



展示会場

Effects, Qualisys, VFX-Japan など、世界的な技術ディスラプターや大手の出展社が、最先端のソリューションを展示した。

体験ホール

参加者は、新興技術、XR、アートギャラリー展示、ライブドローイングセッション（ゲームの一部）に参加し、有名なサイレントヒルのイラストレーター、伊藤昌弘氏のハイライトを楽しんだ。



酒パーティー © SIGGRAPH Asia 2024



川口洋一郎氏のCGショーと毎年恒例の酒パーティー。SIGGRAPH Asia 2024は日本での開催5回記念を祝して乾杯された。司会は為ヶ谷秀一氏。川口洋一郎氏のCGショーと毎年恒例の日本酒パーティーで締めくくられ、参加者の間で親睦と祝賀の雰囲気が高まった。

SIGGRAPH Asia 2024 4日目(最終日)

ホールE - 貿易展示・体験ホール

コンピューターグラフィックスの愛好家や業界の先駆者たちが革新的な作品を披露する最終日。参加者は、実験的なソリューションや最先端のウェアラブルテクノロジーから、実践的なワークショップやライブデモンストレーションまで、最新の進歩に浸った。展示会では、参加者は、実験的なソリューションから没入型およびウェアラブルテクノロジー、ライブデモンストレーション、ワークショップなどまで、コンピューターグラフィックスとインタラクティブテクノロジーの最新テクノロジーを探った。学生、教育者、CG制作会社、アニメーションスタジオ、ゲーム開発者が集まり、潜在的な採用のために交流した制作ミートアップは、好評。アートギャラリー、新興テクノロジー、XRを特集したエクスペリエンスホールは、アート作品を体験したり、まだ開発段階の没入型テクノロジーを試したりする訪問者で賑わった。



基調講演 - CGIの進化とアニメーション制作における多様性の力

著名なアニメーションプロデューサーのJinko Gotoh氏は、30年にわたる輝かしいキャリアを振り返り、CGI技術の進化とそれがアニメーション業界に与えた多大な影響について説明した。氏はCGIの可能性を生かした重要なプロジェクトを取り上げ、初期の革新からストーリーテリングに欠かせないツールになるまでのCGIの変革の道筋を紹介しました。また、氏は制作チー



後藤仁子 (Women in Animation プロデューサー兼副会長) © SIGGRAPH Asia 2024

ム内の多様性が果たす重要な役割を強調し、包括的な実践と技術革新がアニメーションの未来をどのように形作っているかについて説得力のある見解を示した。

注目のセッション

・Fortiche Production & Riot Games による Arcane シーズン 2 の (Hex) tech Philippe Lierena (Fortiche の CTO) は、スタジオの実用的な制作アプローチを維持しながら、シーズン 2 で視覚的なストーリーテリングを新たな高みに押し上げた方法について語った。

・CG アニメ制作のための生成 AI

LVM Inc. と SOLA DIGITAL ARTS は、手描きアニメの視覚的魅力に匹敵し、さらにそれを上回る生成 AI の使用について議論した。

・映画「シルバニアファミリー」

株式会社コンヨシは、リアルタイムレンダリングと手作りのミニチュアを融合し、驚異的なビジュアルストーリーテリングを実現する技術を公開した。

・2D アニメのための OpenUSD とリアルタイムレンダリングの統合

早稲田大学の奥谷武史氏は、西洋の 3D ワークフローと日本のアニメ制作の独自のニーズを結び付けるソリューションを模索した。

出展者トーク

・ユビトゥス

・未来を照らす：ピクセルから 3D へ、そしてその先へ (Pixel Light Effects 著)

・IMAGICA グループによる機械学習、AI、コンピュータビジョンによるリアルタイムセンサー分析

リアルタイムライブ!

SIGGRAPH Asia 2024 のハイライトである Real-Time Live! では、リアルタイムグラフィックスとインタラクティブ技術の

最新の進歩が紹介されました。インタラクティブな音楽プレイグラウンドや最先端の医療画像から、生成 AI や迅速なロボット設計まで、クリエイターが 11 の画期的なライブ デモをステージ上で披露し、参加者は魅了されました。このダイナミックなイノベーションの組み合わせは、リアルタイムテクノロジーの未来を実際に示しました。



リアルタイムライブ © SIGGRAPH Asia 2024

SIGGRAPH Asia 2024 の受賞

SIGGRAPH Asia 2024 では、さまざまなプログラムでのプレゼンターの優れた貢献を称えるために数多くの賞が授与され、イベント全体での卓越性が称えられた。



© SIGGRAPH Asia 2024

4 日間にわたるカンファレンスと展示会を経て、SIGGRAPH Asia 2024 が閉幕した。会議議長の五十嵐健夫氏は、このイベントを大成功に導くために尽力してくれたプログラム委員長、地方委員会、運営チーム、東京観光財団に心からの感謝を述べた。また、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重要な進歩を聴衆に広めた報道関係者にも特に感謝の意を示した。

会議議長の五十嵐健夫氏は、日本の伝統的な祭りの衣装である法被を、SIGGRAPH Asia 2025 会議議長の小村卓氏に丁寧に手渡しました。この象徴的な行為は、第 18 回大会が開催される次の開催都市、香港への引き継ぎを示すものでした。

タクさんは興奮気味にこう語った。



来年香港でお会いしましょう!

© SIGGRAPH Asia 2024

「SIGGRAPH Asia を再び香港で開催できることを嬉しく思います。香港のダイナミックで革新的な環境、戦略的な立地、政府と業界からの強力なサポートが組み合わせ、香港は 2025 年のカンファレンスに最適な会場となっています。これまでのイベントの成功を基に、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最新の進歩を紹介できることを楽しみにしています。」

<https://asia.siggraph.org/2025>



SIGGRAPH Asia 2025 会議議長の小村卓氏に丁寧に手渡した。 © SIGGRAPH Asia 2024

SIGGRAPH Asia 2024 は東京で成功裏に終了、グローバルなコンピュータ・グラフィックスのコミュニティが東京に再結集し世界 60 の国と地域から 8,415 名が参加。ソニー、Fortiche Production、Industrial Light & Magic、紺吉、LVM Inc.、MAPPA、Megalix VFX、NVIDIA、白組、SOLA DIGITAL ARTS、東京大学 松尾研究室、東映アニメーション、トロント大学、早稲田大学、Wētā FX など、業界のトップリーダーが参加し、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未来について議論を展開した。

SIGGRAPH Asia 2024 では、優れた作品に対してアーティストやクリエイターに各種賞を授与された。

協賛企業の強力な支援:

プラチナスポンサー: フォーラムエイト、クリエイティブ・ビジョナリー・スポンサー: ソニー

ゴールドスポンサー: IMAGICA GROUP、デジタルハリウッド大学