SIGGRAPH2011 見聞記

(正会員) 中嶋正之[†], (正会員) 白井暁彦^{††}

今年で38回目となるSIGGRAPH2011は、8月7日(日)から8月11日(木)まで、カナダ・バンクーバーのコンベンションセンタで、例年通り華やかに開催された。SIGGRAPHはACMに属する一つの研究会で、CG (Computer Graphics) やインタラクティブ技術に関する国際会議であり、CG, VR (Virtual Reality), アート, マルチメディアやゲームに関する最新の試みなどが発表される。今年もその概要を昨年に引き続き報告することにする。

キーワード: コンピュータグラフィックス, ヒューマンインタフェース, マルチメディア, VR, SIGGRAPH

1. ま え が き

SIGGRAPH2011は、8月7日(日)から8月11日(木)まで、初の海外開催である、カナダ・バンクーバーのコンベンションセンタ(図1)で、例年通り華やかに開催された。SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Technology) は、アメリカの計算機関連の最大の学会であるACM (Association for Computing Machinery: 米国計算機学会) に属する一つの研究会で、CG (Computer Graphics) やインタラクティブ技術に関する最も重要な国際会議であり、例年、世界各国から2万人近くの参加者を集めている。

ここでは、昨年¹⁾の見聞記¹⁾に引き続き、その概要を報告する。

今年の大会のキーワードは、「Make it HOME」となっており、HOMEということで、我が家、そして故郷への回帰をテーマにしたコンセプトのイベントが多数設定されることになった。特にアートギャラリーは、全作品が「Tracing Home」をテーマにした作品となり、また、エレクトロニクシアターのオープニングには、回帰ということで、アニメーションの歴史の映像が上映され、さらに、コースやトークにおいても、過去を振り返る紹介が多数なされていた。

2. 本年度の大会の特徴

SIGGRAPHは、イベントが生まれては消えるということを繰り返して、毎年変遷を遂げており、今年も例年通り大

* 本稿に使用した写真は、SIGGRAPHホームページならびに著者により撮影されたものであり、予めメディアパスを取得して使用ならびに撮影許可を得たものである。

[†] 東京工業大学 大学院情報理工学研究科 計算工学専攻

^{††} 神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科

"Current Topics of SIGGRAPH 2011" by Masayuki Nakajima (Graduate school of Information Science and Engineering, Tokyo Institute of Technology, Tokyo) and Akihiko Shirai (Department of Information Media, Kanagawa Institute of Technology (KAIT), Atsugi)

図1 会場となったコンベンションセンタWESTの外観

く変化した大会であった。しかし結論としては、「Make it HOME」ということで、従来のSIGGRAPHらしい方式に戻した大会となったと言える。

以下に今年の特徴を列挙する。

2.1 初の米国外での開催

本年の特徴は、38年のSIGGRAPH史上初の米国外開催となったことである。なぜバンクーバが選ばれたのかは以下の理由による。

- (1) SIGGRAPHのバンクーバ支部が強く開催を希望したこと。また支部活動が大変活発であること。
- (2) PIXAR社など映像、ゲーム関係の会社が多く、SIGGRAPH関連の人材が豊富であること。
- (3) 8月のバンクーバは気候もよく、参加者が満足すると予想されること。

その他にも、コンベンションセンタがSIGGRAPHの開催に適正な規模の施設であったことなどである。施設、気候、交通手段などがほぼ完璧で、参加者としては、100%満足の行く会議であり、初の米国外開催は大成功であったと断言

表1 最近の入場者数

開催年	開催地	参加者数
2001年	ロスアンゼルス	35,000名
2002年	サンアントニオ	17,274名
2003年	サンディエゴ	24,332名
2004年	ロスアンゼルス	27,825名
2005年	ロスアンゼルス	29,122名
2006年	ボストン	25,000名
2007年	サンディエゴ	24,043名
2008年	ロスアンゼルス	28,400名
2009年	ニューオリンズ	11,000名
2010年	ロスアンゼルス	22,549名
2011年	バンクーバー	15,892名

できる。

2.2 伸び悩む入場者数

従来、ハリウッドがあることにより映画関係者が多く参加するロスアンゼルス (LA) 大会に比較して、他の地区の開催では、近年大幅な参加者の減少が見込まれている。今年も、最終入場者数は残念ながら、15,892名にとどまってしまった。表1に最近の入場者数を挙げる。2009年の近年における最低記録である11,000人は大幅に上回ったが、目標の20,000名には遠く及ばない結果となってしまった。しかし1.5万人という参加者は、バンクーバーコンベンションセンタでの入場者数の新記録ということで、地元の方々はこの入場者数で大いに満足しているとのことである。なお、例年混雑する映画のメーキングなどの人気会場も空き席が多く、展示会場も、スムーズに出入りできたことは常連参加者にとっては好都合ではあった。

2.3 ホームページの充実化

近年、SIGGRAPHのホームページの充実化が顕著である。従来から、E-tech、アートギャラリー、テクニカルペーパーなど多くのイベントがVideo Reviewできるようになっていたが、今年は、Advance Programは無論のこと、Abstractが含まれる第一頁目を集めたPaper-First-Pageにより、各論文の概要を1ページで参照できるようになり、モバイルでの即時参照も可能で、参加者のみならず、参加できなかった人々への適切な情報提供は大変好評であった。なお、デジタルライブラリーでの10セッションの視聴は可能となっており、有料ではあるが、全セッションのアーカイブ映像の視聴から、コンピュータアニメーションフェスティバルの3枚組のDVDのWebストーリーミングも可能となった。今後ますますWebの充実化を図っていくとのことである。将来は、SIGGRAPHに参加できなくとも、インターネットを利用した論文発表会の実施、プロフェッショナルコースによる単位取得の企画などを検討するとのことである。

また、インタナショナルリソースとWeb発信もここ数年強化されている。E-Techやアートギャラリーなどの体験・インスタレーションイベントに関しても、国際ボランティア

により日本語解説とPodCastが入手できる。

<http://www.siggraph.org/resources/international/podcasts/siggraph-2011/>

2.4 本大会の概要

従来、登録参加証など一式の受け取りは、前日に行われていたが、昨年より初日の午前からとなり、主な行事が午後からの開始となった。また今年は、最終日も午後3時30分には、多くのイベントが終了し、実質4日間となってしまった感が強く、全体のイベント数および規模感が大幅に縮小した印象があった。特に、コースの減少が顕著で、1990年代の大会では、主役であり、終日や半日のコースが多数開催されたが、昨年は、半日以下のコースが22コースまで減少した。今年はさらに短縮され、1.5時間と3.25時間の2種類で合計21コースのみとなってしまったことも残念であった。以下に簡単に主なイベントの概要を紹介する。

3. 主なイベントの紹介

SIGGRAPHに参加することの楽しみは、単にテクニカルペーパーへの参加により最先端のCGの研究動向を知るだけではなく、以下に紹介するように、各種のCGおよびインタラクティブ技術に関する催し物が行われることであり、5日間あっても、すべての行事への参加は不可能なくらい盛りだくさんである。主なイベントの概要を以下に紹介する。

3.1 テクニカルペーパー

ご存じの通りテクニカルペーパーでは、最先端のCGレンダリングアルゴリズム、CGモデリング、CGハードウェアシステム、映像・画像処理アルゴリズムが提案されている。まさにCG+画像処理関連の国際会議の頂点として、世界中の研究者が競って論文投稿を行っている。

今年は、テクニカルペーパーへ432件の投稿があり、最終的には、82件の論文が採択された。最近の論文投稿数と発表数は、表2のようになっており、昨年に較べて投稿数が増えたが、採択数を82に絞り競争率が高い年であった。なお講演数は、SIGGRAPHのジャーナルComputer Graphicsへの掲載論文33件が加わり、合計115件の発表が、8日(月)

表2 過去の論文の投稿数、採録数

年	投稿数	発表数
2002	358	67(19%)
2003	424	81(19%)
2004	478	93(17%)
2005	461	98(21%)
2006	474	86(18%)
2007	455	108(24%)
2008	512	90(17%)
2009	439	78(16%)
2010	390	103(26%)
2011	432	82(19%)

図2 体に取り付けたカメラからのモーションキャプチャ

図3 ラフなスケッチを手書きスケッチ風に変換する

から最終11日の5時15分まで、2トラック以内で均等に発表がなされ、多くの論文の発表に参加可能となり、大変好評であった。また、Technical Paper Fast Forwardは欠かすことのできない初日のイベントとして定着した。この1分のプレゼンで大まかな今年の論文の内容が把握でき、今年も好評であったが、さらに今年はホームページにおいて、paper-first-pages-siggraph-2011.pdfとして、全発表論文が1ページで把握可能となり、さらに充実したイベントとなったと実感することができた。

URLは以下となっている。

http://www.siggraph.org/s2011/for_attendees/technical-papers-fast-forward

本PDFでは、各論文のPDFは無論のこと、さらに、Web、Videoまでのリンクがなされていることである。本PDFをダウンロードすることにより、今年のテクニカルペーパーのきめ細かな情報が得られることになる。

昨年は、中国からの論文が目立っており、論文採択数は、マイクロソフトリサーチアジアを中心に13件もあったが、今年は数件にとどまった。それに対し、欧米からの逆襲ともいべき、ディズニーと協定大学(ETH, カーネギーメロン大)から、8件もの論文が通過したことが特筆される。

今年の傾向としては、純粋なCG理論は少なく、CG応用が目立っていた点である。特に、ディズニーなどのCGブ

ロダクションから多くの論文が通過したため、実際に映画製作に利用した、特殊効果、画像処理、3次元生成、レンダリング技術関連論文が多く見られた。特に個人的に面白いと実感した論文は、発想の逆転を突いた論文で、例えばモーションキャプチャは、外部に多数のカメラを取り付けて対象の動きをキャプチャするが、論文Motion Capture from Body-Mounted Cameras (Takaaki Shiratori等)では、体に取り付けたカメラから得られた外界の画像から、逆に人間をキャプチャするものである(図2)。また従来より、簡単な手書きスケッチから美しい3次元立体のモデリングを自動生成する論文は多数あるが、論文ShadowDraw: Real-Time User Guidance for Freehand Drawing (Yong Jae Lee等)は、ラフスケッチから、手書きらしさをより強調するスケッチを生成する論文である(図3)。紙面の都合上、さらに具体的な注目論文の解説は割愛させてもらう。

3.2 コンピュータアニメーションフェスティバル(CAF)

コンピュータアニメーションフェスティバル(CAF)も、他のイベントと同様に毎年変遷を繰り返している。ここ数年は、主に三つのイベント(コンペティション部門、プロダクション部門、デモ部門)から構成されていたが、今年は以下の4部門の構成となった。

- (1) エレクトロニックシアター
- (2) フェスティバルスクリーニング：従来のコンペティ

(a) Fantasticの1シーン

(b) Pathsの1シーン

(c) The Wonder Hospitalの1シーン

図4 エレクトロニックシアターにおける受賞作品：CAFのポストとしても採用された作品「The Light of Life」

ション部門ともいえ、世界各国から応募された優秀作品を繰り返し上映

(3) プロダクション部門：最新の主にハリウッド映画のメイキングを紹介

(4) Real-Time Live!：従来のデモ部門であり、ライブ・リアルタイムデモを行う

このCAFは、SIGGRAPHのイベントの中でも人気が高く、連日、朝の8時から夜の8時まで、並行して上記のイベントが開催された。

3.2.1 フェスティバルスクリーニングの紹介

今年は、世界44カ国から891作品(去年は750作品)の応募があった。そして、今年は五つのジャンル(In Time-based Art, Scientific Visualization, Visual Effects, Real-time Graphics and Narrative Shorts)ごとに、その優秀作品が選定された。その中の優秀な作品は「フェスティバルスクリーニング」と称し、77作品が選定され連日上映されることになった。

3.2.2 エレクトロニックシアター

フェスティバルスクリーニングの作品から特に優秀な31作品が、エレクトロニックシアターと呼ばれる、2時間のイベントとして上映された。このシアターは、SIGGRAPHにおけるハイライトとも言えるイベントで、これを見るのを楽しみにSIGGRAPHに来る参加者も多い。今年の特徴としては、8日の月曜日から最終日の11日木曜日まで、連日、特別な入場チケットもなく公開されたことである。かつては、有料のイベントで、初日のチケットはプラチナチケットと呼ばれていたことが懐かしく感じられた。また上映作品に関しては、1900年代は、多くの上映作品が、ハリウッドの映像プロダクションによるビジュアルエフェクトであったが、最近では、幅広くヨーロッパの映像関連の大学からの作品や、海外のプロダクション作品などが多数を占めるようになっていた。しかし今年は、「Make it HOME」のコンセプトのためか、ハリウッドの大手映像プロダクション(ILM, Sony Pictures Imageworks, Pixar Animation Studios, 等)によるビジュアルエフェクト作品が10作品上映され、古き時代に戻った感じがした。また、以前は日本からも多くの作品が採択されていたが、昨年同様、日本から

の上映作品はなく誠に残念な結果となった。

3.2.3 受賞作品の紹介

今年も、最も優秀な作品が、「Best in Show Award」、審査員特別賞となる「Jury Award」、そして、学生作品を対象とする「Best Student Project Prize」各1件が受賞した。

従来は、受賞作品が、当日配布される作品一覧の中に明示され、そこで判明したが、今年は、数週間前には、ホームページで受賞作品とその受賞理由が公開されたことが特徴的であった。受賞作品を前もって知ることにより、作品に対する期待感が高まったこともあり、今後も続けて欲しいと考える。

受賞作品は以下の通りである。図4にその1シーンを掲載する。

《Best in Show Award》

『The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore』

William Joyce and Brandon Oldenburg

本の効力に関するユーモラスな寓話。受賞の決め手は、各種のアニメーション技法(ミニチュア、3Dアニメ、2Dアニメ)を利用した、過去のアニメーション作成の複合型スタイルを効果的に再現したことである。

《Jury Award》

『Paths of Hate』Damian Nenow

2人のパイロットが激しい憎しみを抱いて戦う物語。彼らが飛行機で互いを追って、撃ち合い、天空に狂気の謎めいたメッセージを描き、荒々しい憎悪と俠気な行動をとるが、最後は、なぞめいた動態に変形し一つになるまでを描く。受賞理由は、空中戦闘の激しい場面を日本のアニメ調で、効果的に表現した点である。なお、本作品は、3Dイベントの主演として、3D上映され、大変好評でもあった。

《Best Student Project Prize》

『Framingo Pride』Directed by Tomer Eshed

同色のカラフルなフラミンゴの群れの中での恋人さがしに飽き飽きした一羽のフラミンゴが、白色の美しく着飾ったコウノトリに恋をした。その気を引くための涙ぐましい大胆な行動をユーモラスに描いた作品。受賞理由は、物語展開の面白さはさることながら、カラフルなフラミンゴの群集描写などの見事なモデリング、レンダリング力が高く

評価された。本作品も別途、3D上映がなされ好評であった。

3.3 エマージングテクノロジー (E-tech)

伝統あるE-Techは、今年も、昨年同様に約100作品の応募があり、その中から23作品が展示された。以下に国別の展示数を示す。

- ・日本： 13件
- ・アメリカ： 5件
- ・フランス： 3件
- ・ドイツ、韓国： 各1件

昨年は、23展示作品中の16作品が日本からであったが、今年も23展示作品中13作が日本の作品であり、日本のインタラクティブ技術の圧倒の高さを維持したことになった。なお、昨年からはあるが、今年も、1会場にアートギャラリーとE-Techが入ることになった。そして会場内にはStudioも設定され、インタラクティブ作品や各種のソフト体験コーナーから、2D・3Dの映像と静止画の作品の鑑賞まで、幅広いジャンルの体験コーナーとなり、本会場は初日から最終日まで、大いに盛り上がりを見せた。以下に話題となった作品を紹介する。

(1) Mommy Tummy

金沢工科大学園・岩本・小坂らの妊婦体験VR「Mommy Tummy」(マミータミー)が本年最高の話題作である。この作品は、妊娠をシミュレーションするインタラクティブなシステムで、Mommy Tummyジャケットを着ている体験者は、10ヵ月の妊婦生活における胎児の成長を、胎児の体温、運動と鼓動を通して、文字通り肌で感じることができる。ジャケットをこすることによって、胎児と情報交換することができ、お腹を蹴る感覚などもしっかり再現している(図5)。

(2) 高忠実ディスプレイシステム

昨年も話題となったシャープは、5スペクトルカラーによる高忠実ディスプレイシステムを展示して注目を浴びていた。昨年は、ディスプレイのみであったが、今年は、池上の高精細カメラを持ち込み、入力から表示までの一貫システムとして展示し、3スペクトルとの相違を実時間表示により強調していた(図6)。

(3) 立体表示システム

また今年も、めがねなし3Dディスプレイに注目が集まった。特に、慶応大学藤代研究室のチームによる、レーザープラズマにより空中に実時間で毎秒50,000点を描画することにより、3D画像を描くことができる3D表示装置が、注目を浴びていた(図7)。また、ディズニーリサーチからは、光素子版を振動させることによる立体表示を行っており、フルカラーでの比較的良好なリアルタイム立体映像表示を実現していた。

3.4 アートギャラリー

アートギャラリーは、まさに「Make it HOME」のコンセプトで、回帰を統一テーマとして作品が展示された。

図5 Mommy Tummyの展示風景

図6 シャープの5スペクトルカラー表示システム

図7 慶応大学からのレーザープラズマ方式による3D表示

現在は、ネットワークの時代であり、世界中どこにいても、故郷も、我が家も、家庭も、職場も、生活さえネットワーク技術の中に組込まれている。それは、また、われわれのアイデンティティ、場所、所有物という概念を再構築することになる。このようなコンセプトの代表的な作品を

図8 ミネソタ大学からのTELE-PRESENT WIND

図9 The Garden of Error and Decayの全景

以下に紹介する。

(1) TELE-PRESENT WIND

本作品が、今年のアートギャラリーの中で最も話題となった作品である。ミネソタ大学のDavid Bowenは、自分の故郷のミシガン湖のほとりに風力計を設置し、風のXY方向ならびに強さを計測し、そのデータをネットを通して、会場に多数設置した細長い仮想植物群で風の動きを表現している。まさにミシガンの風による植物の動きが実時間で再現されており、不思議な空間をかもし出していた(図8)。

(2) The Garden of Error and Decay

Michael Bielicky(ドイツ:HFG/ZKM Karlsruhe)本作品は、長大な背面ディスプレイによる作品で、不思議なイラスト調の画面が左から右へと刻々と移動しながら、そのイラスト映像自体も刻々と変化するものである。ただ見ていると意味不明であるが、それらは、現在の社会情勢を実時間に映し出しているもので、株価の動きや、あるユーザのツイッターとも連動している(図9)。

(3) RolyPoly

2対のタマゴ型の傾斜ディスプレイを使って、遠隔地との存在感を共有する、National University of Singapore,

図10 シンガポールから「RolyPoly」を発表した中山雄太

Design Incubation Centre所属の中山雄太(前・慶応)氏による作品である。遠く離れた地でのインダイレクトなコミュニケーションの提案として、親しみが持てたが、シンガポールというアイデンティティでのメディアアートの開拓という中山氏の今後の活動にも期待したい(図10)。

3.5 ポスタ(Posters)

ポスタは、主に学生のための研究発表のコーナーで、SIGGRAPHの行事として年々盛んとなり、すっかり定着したイベントである。近年競争率も高くなり、ポスタ発表となった学生は高く評価されるようになってきている。ポスタの内容であるが、表3に示すように、今年は11の分野で合計94件が採択された。

ポスタは毎年日本からの採択数が多く、今年もインタラクティブ部門を中心に合計29件が通過し、ほぼ1/3が日本からであった(図11)。

昨年より、ポスタにおける新しい試みとして、優秀なポスタに対して賞を与えるシステム(ACM Student Research Competition Final Presentation)を取り入れた。これは、第一段階として、25ポスタをSemiFinalistとして選定し、ポスタの上に星のマークを付ける。次に、審査委

表3 ポスタの展示数、日本からの通過数、ならびに受賞対象となる SemiFinalist数

	展示数	日 本	SemiFinalist
Animation	10	4	2
Art	5	2	1
Design	2	0	0
Games	4	0	0
Hardware	6	0	2
Image/Video Processing	15	3	7
Interaction	14	10	2
Modeling	13	2	6
Rendering	10	3	1
Virtual Reality	5	3	0
Visualization	10	2	4
合 計	94	29	25

図12 ゲームペーパーにおけるセッション発表者がならんだプレゼン風景

図11 コンベンションセンタ（EAST）の入り口に設定されたポスタ展示風景

員会が、ポスタセッションの間にこれらの25枚のポスタの著者と対話して、5人の準決勝出場者を選ぶ。そして準決勝のポスタ著者が、審査委員の前で5分のプレゼンを行い、3人まで絞る。最後に決勝では、最終プレゼンテーションを行い、トップの受賞者を決定する。この方式をとることにより、ポスタ発表者のモチベーションがさらに高くなってきている感がある。

3.6 ゲームペーパー

SIGGRAPHでは、ここ数年、ゲーム関連のイベントの充実に努めている。コースやトークにおける最新のゲーム制作の公開、スタジオにおける実際のゲーム体験やオンラインゲームの紹介などなど、今年も多種多様なゲーム関連のイベントが開催された。今後、多くのゲーム関係者（ゲームプロダクション関係者、ゲーム関連の研究者、ゲーム愛好者）に参加をしてもらい、SIGGRAPHのスペクトルを広げたいという思いがあるといえる。その中でゲーム関連の研究者が最も注目すべきイベントが、ゲームペーパーである。論文関連のイベントでは、SIGGRAPHの中心的なイベントともいえるべきテクニカルペーパーがあるが、SIGGRAPH2009

から、従来のペーパーが三つに別れ、従来のペーパーはそのイベント名もテクニカルペーパーと変え、さらにゲームペーパーとアートペーパーが新設された。

さて、今年のゲームペーパーであるが、最終的に、67件の応募があり、厳正な査読を経て、8件の発表を2セッションに分けて実施した。昨年は12件であったのに8件となってしまった理由は、論文委員長のT.L. Taylor女史 (IT-Universitetet i København教授) によると、査読結果のスコアの高い論文数が8件だけだったとのことである。発表は、二つのセッションに別れ、最初は質疑なく、先に4件の発表を行い、纏めて、最後に4人の発表者が会場からの質問に答えるという方式を取り、質問は、全発表者への質問も許され、活発に議論がなされた(図12)。しかし、発表論文が、主にゲームプレイヤーの心理的な解析の分野に片寄り、ゲーム制作そのものの新規性を問う論文がなく、研究者には不満の残るイベントではあった。来年は昨年なみに、少なくとも12件の論文が通過し、新たなゲーム制作、プラットフォームなど、幅広いエンジニアサイドの研究者も満足するイベントとなることを望む。

3.7 SIGGRAPH Dailies

今回注目すべき画期的なイベントは、今年で2回目となるDailiesであったといえる。これはポスタの映像版とも言える。ポスタが1枚の静止画であるが、Dailiesは、自分の作成した映像作品を上映しながら、そのPRを60秒で行うものであり、その方式は、Paper Preview方式であるともいえる。今年の発表数は、32件 (http://www.siggraph.org/s2011/for_attendees/siggraph-dailies) であり、その発表者は、デイズニープロダクションやデジタルドメインの技術者から大学の修士課程の学生まで、実に多彩であった。会場は、1件の発表が終わるごとに拍手につつまれ、大いに盛り上がりを見せ、90分が瞬く間に終わってしまった感がある。今回、イベントによっては空席が目立っていたが、この会場は、立ち見でも入りきれずに多くの方が、会場にさえ入れ

図13 展示会の風景

図14 熱気のある「ジョブフェア」エリア

なかった。そのため来年は、より一層大きな会場を確保するとのことである。来年も楽しいイベントである。

3.8 展示会 (Exhibition)

展示会は、8月9日(火)～11日(木)の3日間にわたり開催された。この展示会は、CGに纏わる世界最大の展示会であるとも言え、ハード・ソフト両面において、コンピュータグラフィックスに関わる会社、各団体、ハリウッドのCGプロダクションが軒を連ねる。また、そこにある情報を求め、関連各社、各団体、個人が会場を訪れる(図13)。

しかし、配布されたカタログによると、出展企業数は151社であり、昨年の179社からさらに減少し、2009年の出展社数324社をピークに年々減少しているのは、誠に残念である。このことは会場の広さでも歴然としており、半日もあればほとんどの展示がチェック可能となってしまったことでも明らかであった。今年は、3次元のキャプチャリングのハードウェアシステム(顔などの人体の3Dスキャナ、人間の表情キャプチャ、立体物の画像処理ソフト、等)が注目を浴びていた。

一方で、展示会の一角で開催されているジョブフェアは、例年の米国開催に対し、非常に熱気のあるゾーンとなっていた(図14)。近年「CreativeHeads」というクリエイティブ職紹介サービスと連携し、アーティスト系、エンジニア系双方に対して、履歴書作成サービス、ジョブマッチングサービスなどを提供している。PIXAR、マイクロソフトをはじめ大手各社は、カナダにスタジオがあり、優秀な人材の獲得に余念がない、という感じであった。ソニーやカプコンなど、日本のゲームスタジオのブランチも存在したのでインタビューしてみたところ、「われわれは日本語が理解できるスタッフも多い。(日本人に対しては)日本のゲームスタジオで経験を積み、かつ英語堪能なシニアエンジニアなら」(カプコン)とのこと。ソニー(SCEA)は「新卒であればインターンシップから」とのことで、こちらは給与つ

きなので、自信と実力のある学生がいたらトライしてみることも悪くないだろう。

4. む す び

前章まで紹介したイベント以外にも、SIGGRAPHでは、バードオブフェザー、トーク、スペシャルセッション、基調講演、アワード、レセプション、スポンサーによるパーティなど豊富な行事が開催されたが、紙面の都合上割愛させてもらう。なお、来年は、再びロスアンゼルスに戻り、8月5(日)～9日(木)の5日間にわたりコンベンションセンターで開催されることになっている。

ちなみに2013年も、LA郊外のディズニーランドがあるアナハイムにおいて、7月28日から8月1日に開催予定である。また今年も12月12日から、香港においてSIGGRAPH-ASIAが開催予定である。

(2011年9月8日受付)

〔文 献〕

- 1) 中嶋, 白井: “SIGGRAPH見聞録”, 映像学誌, 64, 10, pp.1452-1457 (Oct. 2010)

中嶋 正之 1969年、東京工業大学工学部電気工学科卒業。1975年、同大学院博士課程修了。同年、同大学助手、同年、同大学像情報工学研究施設助教授。1994年、同大学情報理工学研究科教授となり、現在に至る。コンピュータグラフィックス、画像処理の研究に従事。元当学会評議員(S63)、調査理事(H2)、編集理事(H12)、編集長(H12)。出版委員会委員長(H19)を歴任。工学博士。正会員。

白井 暁彦 1992年、東京工芸大学工学部写真工学科卒業。1996年、同大学院画像工学専攻卒業。2004年、東京工業大学総合理工学研究科博士後期課程修了。キャノン(株)、英国ゲーム関連企業、(財)NHK-ES、フランス留学、日本科学未来館科学コミュニケーターを経て、現在、神奈川工科大学情報メディア学科准教授。博士(工学)。正会員。