

デジタル時代の 映像関連用語解説

No.146 – SiggraphASIA 2015 –

松野 美茂

昨年は、久しぶりに「SiggraphASIA」が日本で開催される都市となった。SiggraphASIAは毎年報告しているアメリカのコンピュータ学会のコンピュータグラフィックス部会の関連イベントで云わばフランチイズの様なものである。

アメリカのコンピュータ学会の1部門が、わざわざアジア向けに分科会を作った様な格好であるが今となっては慧眼であると言わざる負えない。

SiggraphASIAは2008年のシンガポール開催から始まった訳であるが当初はその必要性を疑問視する向きもあったのである。

しかし、ここ現在に至ってはハリウッドのCGワークの相当数が東南アジアと中国、台湾で制作されておりハリウッドとアジア地域の橋渡しとしてSiggraphASIAは、その存在感を高めている。そのSiggraphASIAが日本に戻って来た、2008年のシンガポール初開催の翌年に日

本の横浜で過去には開催されていたのである。その後は中国、香港、韓国など巡っていたのであるがやっと日本に帰って来た事になる。

今回の開催都市は神戸となっており横浜と同じく異国情緒の感じられる都市での開催である。開催日程はで11月の2日から5日までの4日間で、その内の3日から5日までの3日間がエキジビションに割り当てられていた。

SiggraphASIAの構成は本家Siggraphとほぼ同様に講義形式の「Courses」、論文発表の「Technical Papers」など同じである。若干違うのは参加人数が本家よりも少ない事もあってややこじんまりとした感じがするところ位である。

その他のコンピュータ・アニメーション・フェスティバルやエマージング・テクノロジーなども本家と同様に開催されていた。

簡単に表現すると本家Siggraphにミニチュア版なのであるがアジアならではの

部分や日本開催ならではのセッションも用意されており、本家では絶対聞けない展開も有った事は非常に面白かったのである。

ここで神戸のコンベンションセンターについて触れておきたい、開催地のコンベンションセンターは有名なポートピアに有った。

ポートピアと言えばバブル前夜あたりに博覧会が開かれた事でも有名な、あの埋め立て地である。開発そのものは80年代前後に行われたもので埋め立てによりウォーターフロント開発の先駆けであった。正式名称はポートアイランドであり最近まで開発が続いていた。ポートアイランドの先には埋め立てにより神戸空港も開発されている。またスーパーコンピュータ京の設置場所としても有名である。

SiggraphASIAで使用された会場は神戸コンベンションコンプレックスと呼ばれる複数の展示場、会議場の集合体だが今回はその内の神戸国際展示場と神戸国際交流館

用語解説

「DCEXPO2015」(デジタル・コンテンツ・エキスポ)

デジタルコンテンツエキスポは2015年11月22日(木)から11月25日(日)の4日間の会期で開催された。初日の22日は招待者デーとなっていた。招待者デーは事前登録によって入場可能。開催場所も例年通り、お台場の日本未来科学館で1Fの催事場を利用した会場である。

今回はやや規模が縮小しているように感じたが、出展者のクオリティは相変わらずのハイレベルであった。もちろん展示されている内容にはSiggraphでの展示と被った部分も有ったが逆に大学からの出展者はレベルが高く全体の印象を底上げしていた様だった。

もちろん企業出展者もレベルが高く製品化を期待される技術展示が多かったのである。ただDCEXPOの様な技術展示や発表の機会が最近では増えて来てDCEXPOの独自性が見えなくなってきた部分も否めない、この辺りが何となく規模が縮小した感じを生み出して居る様に見えた。

逆にシンポジウムではSiggraphASIAやSXSWなどの関連性のあるイベントの紹介もありテクノロジーイベントのポータル的な意味合いが出て来ていた。

また最先端のVR周りのセッションや展示も多く今後のDCEXPOはテクノロジー、アート、コンテンツのポータルとしてのイベントとして発展して行くムードがあった。

できれば全世界的にイベントを網羅紹介するイベントとなって欲しい物である。



が使用された。これらの施設は幾つかの施設の複合体であるので実際の運用上では施設間を随分歩かねばならず、80年代に建設されたであろう古いタイプの建物でコンベンション会場の利便性としては厳しい物があった。勿論、SiggraphASIAの規模の問題も有ったのではと推察されるが最新の映像系コンベンションを行うにはやや厳しいと感じてしまったのである。

さて本題に戻ると神戸でのSiggraphASIAは成功だったのではないだろうか、動員人数も前回の横浜を超えたと聞いている。地の利から言えば横浜が圧倒的優位の筈であるがSiggraphASIA2回目であり未だ浸透していなかった部分は横浜には不利だったかも知れない。しかし日本国内のCGプロダクションやCG関係者の分布を考えればたとえ知名度が低くても関東圏の人々を容易く集める事が出来る横浜開催を上回った事は大きく評価できるのではないだろうか。

また海外、特にアジアからも多くの参加者を迎えており、これは近年のアジアにおける日本観光ブームの恩恵に浴したとも言えるのではないだろうか。おそらく円安などもSiggraphASIAにとっては有利に働いたと考えられ、京都などの定番観光地に近い事も良かったのだろう。ともかく神戸での成功は今後の日本での開催に光明をもたらした事は大変すばらしいと思える。もしかすると今後は札幌など地方などでの開催が観光込のプランで来場者のモチベーションを上げる事が集客では重要なのかも知れない。

実際の会場では、今を思えば日本での前回開催の横浜超えの動員数であるのだから事務局側は想定外だったかも知れないがレジストレーションには非常に多くの人々が溢れて長い行列に並び続ける事となった、この混雑が解消するには会場から数時間を要していた様である。

本家でもレジストレーションは混雑していた事も有ったが現在ではセミナー開場前の早朝からオープンし柔軟なレジストレーションカウンターの運用で、並んで長時間待たされる事は殆ど無くなってるので次回事務局の奮起を期待したい。それ以外の運営部分では不慣れな感じも有ったが概ね



本家と同様の感じだったと思われる。内容としてはやはりアジアからの論文が多くスペシャルセッション等もアジアからの流れも有り小粒な印象を受けざる負えないが、その中で光っていたのはPIXARによる様々なセッションである。

シアターを含めてあらゆるプログラムでPIXARのメイキングや技術紹介が行われておりフルコンファレンスを取っていない人やエキジビションオンリーの参加者にも何かしらのPIXARセッションに参加する事が出来たようだ。

これは非常に良い施策でSiggraphファンを増やす事に繋がったのではないだろうか、惹いては本家Siggraphにとっても将来の動員を考えた上では有効であるように思う。この様に沢山のセッションをPIXARは持ってくれたのであるが、注目すべき発表ももちろん行われた。ひとつはUSD（ユニバーサル・シーン・ディスクリプション）である。これは3DCGツール内部のデータ構造を定義したものでCGツールで作られたシーンの全ての情報（シーンデータ）を扱うものである。

見方を変えれば3DCGツールはこのシーンデータを構築するツールであり生成される画像は全てシーンデータから来ていると言っても過言ではない（ポストプロセスによる合成等は含まない）。このUSDを公開しただけではなくオープンソースとして世に公開し活用を呼びかけたのである。

USDは、このシーンデータの記述方式を定義したと言う事で各CGソフトウェアツールの互換性は向上し、各CGプロダクション同士のやり取りも画期的にスムーズになる事となる。しかし裏を返せば各CGツールの個性やCGプロダクションの固有の工夫は時として必要が無くなるとも言える。

つまり言語を統一して、世界言語ただ一つにする様な感じに近くオリジナルの文化



が失われる危険性も持ち合わせているのである。USDの登場によって革新的にプロダクション間、ツール間の作業効率は改善されると思われるがその先にどのような未来が待っているかは興味の尽きない所である。

更なるポイントとして、このUSDのオープンソースリリースにHYDRAと呼ばれるUSD互換（Renderman互換）のリアルタイムレンダラーまでが入っている。このオープンソースを使用する事によって多くの開発の手間が省かれる事になるが先行して同様のテクノロジーを開発していたプロダクションや企業にとっては強力なライバルを突然投下されたと言う見方もある訳で心中穏やかでない人々も居る事だろう。今後の業界動向が楽しみである。

また日本オリジナルのセッションとしてコンピューターアニメーションフェスティバルの一つのパネルセッションとして「CG in Anime」が行われた。この最終日に行われたセッションは日本のCGを使ったアニメ制作会社を一堂に集めたパネルトークでポリゴンピクチャーズ、サンジゲン、白組、東映アニメーション、グラフィニカ、デジタルフロンティアと言った錚々たるメンバーを集めた物であった。

その内容は日本の独自性と現状、今後のCGによるアニメ制作の展開をそれぞれの会社が話し、これからの展望を語る物だったが日本は良い意味でのガラパゴスを好き進んであり各社各様に自信を持って進んでいる様であった。その先には日本オリジナルを極めれば海外も見えて来るといった意見も有り、非常に心強い話を各社から聞けたことも有り今後の日本におけるCGアニメの行く末が楽しみになったのである。

Yoshihige Matsuno
VFXスーパーバイザー