



SIGGRAPH-Asia 2025 香港大会レポート

テーマ「Generative Renaissance (ジェネラティブ・ルネッサンス)」

© SIGGRAPH-Asia 2025

為ヶ谷 秀一

はじめに

コンピュータ・グラフィックス (CG) とインタラクティブ技術に関する世界的な国際学会「SIGGRAPH 2026」は、7月19日から23日に北米・ロスアンジェルス・コンベンションセンターで開催される。この機会に、同じ ACM-SIGGRAPH が、アジア地域で毎年開催している「SIGGRAPH-Asia」の動向について、プレスリリースを中心に、その概要をまとめた。

「SIGGRAPH-Asia 2025」は、昨年18回目を迎えた ACM-SIGGRAPH による国際学会で、2025年12月15日(月)から18日(木)までの4日間、中国・香港の香港會議展覽中心 (HKCEC) で開催された。香港での開催は2011年、2013年に続き3回目となった。

香港會議展覽中心 (HKCEC)

(https://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Convention_and_Exhibition_Centre)

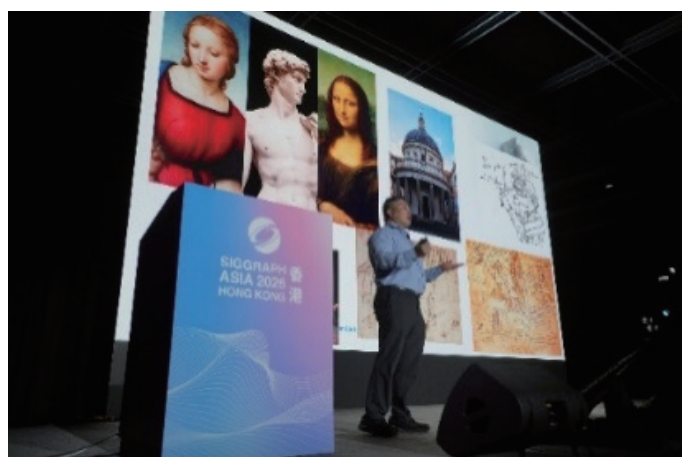


コンピュータ・グラフィックス (CG) とインタラクティブ技術の分野を取り巻く背景として、2022年11月の OpenAI「ChatGPT」登場以降、Google「Gemini」、Microsoft「Azure」、Anthropic「Claude」、Meta「Llama」など、多様な生成 AI システムが次々と公開され、言語・画像・音声・動画・コード生成といった幅広い領域で活用が進んでいる。こうした流れは CG やインタラクティブ技術の分野にも大きな変化をもたらしており、2026年4月に米国ラスベガスで開催された放送・メディア関連の展示会「NAB Show 2026」においても、コンテンツ制作の領域での AI 技術の活用が議論の中心テーマとなっていたとレポートされている。

「SIGGRAPH-Asia 2025 香港」コンファレンスの概要

SIGGRAPH-Asia 2025 香港大会には、世界60カ国・地域から6,000名以上が参加したと報告されている。前年、2024年12月に東京国際フォーラムで開催された「SIGGRAPH-Asia 2024 東京」では8,415名が参加しており、参加者としては少なくなったが、依然として世界的な注目度の高いコンファレンスである。

コンファレンス・チェアを務めたのは、香港大学コンピュータサイエンス学科の小村拓(Taku Komura)教授(東京大学博士)である。小村教授の専門分野は、キャラクターアニメーション、物理シミュレーション、CG、インタラクティブ技術などとプロフィールに紹介されている。小村コンファレンス・チェアは開会にあたり、香港で3回目となる SIGGRAPH-Asia が開催できる喜びと共に、ここで最新の技術進歩を紹介することが出来ることの意義を語った。



© SIGGRAPH-Asia 2025

写真 オープニングで挨拶するコンファレンス・チェア：小村拓：香港大学教授

テーマ「Generative Renaissance」の意味

2025 年のテーマ「Generative Renaissance」は、生成 AI、3DCG 生成、シミュレーション、自動化されたクリエイティブ手法などの技術革新により、CG やインタラクティブ技術の分野がデジタル時代における新たな文化・芸術の復興期（ルネサンス）を迎えていることを象徴的に示していると言える。CG やインタラクティブ技術は、単なる制作ツールという役割を超え、人間の創造性そのものを拡張する存在になりつつある。会期中は、AI、3DCG 生成、VR・AR、ストーリーテリングなど、生成的アプローチを基盤とした研究・実践が数多く紹介され、芸術・産業・教育・エンターテインメントに共通する潮流が示されていた。

基調講演 (Keynotes)

基調講演は、次の 3 名によって行われた。

1. **Harry Shum 氏**（香港科技大学 評議会議長）は「低高度空域を自然資源から経済エンジンへ」と題し、ドローンや物流、都市インフラといった分野で CG やシミュレーション技術が不可欠になっていることを論じた。
2. **Jamie Shotton 氏**（Wayve チーフサイエンティスト）は、AI 開発における「合成データ」の重要性を強調。仮想的に生成された環境が、自動運転などの分野で AI の学習を支える基盤になっていると述べた。
3. **Dr. Chunchao Guo 氏**（Tencent 社）は、同社の Hunyuan 3D 映像生成技術をもとに、「生成・再構成・相互作用」という 3 つの観点から、仮想世界が単なる視覚表現を超えて「理解される世界」へと進化する方向性を示した。

技術論文発表 (Technical Papers)

今大会には、アブストラクト投稿 1,527 件、フル論文投稿 1,106

件と、生成 AI 登場以降の急激な増加傾向が続いており、過去最多となる 301 件の論文が条件付きで採択された（採択率 27%）。



<https://www.youtube.com/watch?v=Zi8kh0FKIMM> (SIGGRAPH Asia 2025 - Technical Papers Trailer)

「Best Paper Award」には以下の 5 件が選出された。

- 小型カメラの収差を補正する新しい撮像手法「Fovea Stacking」（サウジアラビア）



<https://sheldonmao.github.io/projects/FoveaStacking/>

- 離散分布間の高速な最適トランスファー・アルゴリズム「BSP-OT」（フランス）

- 微分可能シェーダーにおける不連続性への自動サンプリング手法（米国）
- キャラクターアニメーションの直感的な制御を可能にする「Control Operators」（カナダ）
- 曲線ベースの新しい 3D プリンティング・スライシング手法（中国・香港）

このほか、優秀賞（Honorable Mention）にはドイツ、フランス、チェコ、中国など各国から 5 件が選出されている。

コンピュータアニメーション・フェスティバル (CAF)

コンファレンス最大の注目イベントである CAF には、39 カ国から 488 件の応募があり、最優秀作品 11 本（エレクトロニックシアター）、優秀作品 11 本（アニメーションシアター）が上映された。



<https://www.youtube.com/watch?v=vLsmgo4hVvU> (SIGGRAPH Asia 2025 - Computer Animation Festival)

主な受賞作品は以下の通り。

- Best Student Film Award: 「A Sparrow 's Song」(ドイツ)
- Jury 's Choice Award: 「Son」(ロシア)
- Best in Show Award: 「Windy Day」(フランス)
- Audience Choice Award: 「Amen」(フランス)

特別講演・その他の注目セッション

「特別講演」: Pixar Animation Studios による新作「Elio」制作の舞台裏公開のほか、映像業界を代表する著名人による講演が多数行われた。バーチャルプロダクションの第一人者ポール・デベヴェック氏、Digital Domain 共同創業者スコット・ロス氏、『Ne Zha 2』のシミュレーションを手がけたクリス・ブランブル氏、リチャード・チャン氏 (d1n0) は ACM SIGGRAPH-Asia 2025 「Visionary Lifetime Achievement」 賞を受賞している。



写真 Paul Debevec 氏

© SIGGRAPH-Asia 2025



© SIGGRAPH-Asia 2025

写真 Richard Chuang 氏

- 「Real-Time Live!」: リアルタイムグラフィックスの祭典「Real-Time Live!」には 21 件の応募があり、6 件が選出された。Best of Show Award は中国チームによる「Let There Be Light」が受賞した。



https://www.youtube.com/watch?v=21jeSSm1X-2U&list=PLUPhVMQuDB_bOtGbdV8eAj_2A_G4ylyJm&index=3 (SIGGRAPH Asia 2025 - Real-Time Live! Trailer)

- 「ポスターセッション」: 過去最高の 329 件の応募があり、120 件が採択 (採択率 36.4%)。
- 「Emerging Technologies」: 「Revealing the Magic」をテーマに 75 件中 20 件が採択され、日本の慶應義塾大学チームによる「Experience Sharing Box」が Best Demo in Show Award を受賞するなど、日本発の研究成果も高く評価された。



<https://www.youtube.com/watch?v=mo91AD0gW-M> (SIGGRAPH Asia 2025 - Emerging Technologies Trailer)

おわりに：AI と映画・CG 産業の未来

AI 技術は映画産業にも大きな影響を及ぼしている。2026 年第 98 回アカデミー賞に向けて、米国映画芸術科学アカデミー (AMPAS) は「AI の使用それ自体はノミネート評価に影響させず、人間の創造性を中心に評価する」との方針を明文化しており、人間の関与の重要性が改めて強調されている。

2025 年に米国バンクーバーで開催された「SIGGRAPH 2025」でも、AI は大会全体を貫くテーマとなっていたと報告されており、技術面のみならず、クリエイターや研究者同士の新たなつながりを生む存在としても SIGGRAPH コンファレンスは注目されている。

今後の予定として、「SIGGRAPH 2026」は米国ロサンゼルス・コンベンションセンターで 7 月 19 日から 23 日まで開催される。また「SIGGRAPH Asia 2026」は、初開催となるマレーシア・クアラルンプール・コンベンションセンターにて、2026 年 12 月 1 日から 4 日まで開催される予定である。「SIGGRAPH Asia 2026」のコンファレンス・チェアを務めるフランク・グラン氏 (シンガポール工科大学) は、テーマ「Weaving the Future」を掲げ、AI 技術の急速な発展の中で「バラバラの技術を丁寧に織り直し、人間にとって価値のある未来をデザインする」という思いを表している。

CG およびインタラクティブ技術は生成 AI 技術の基盤であり、この分野の研究開発の中心を担う SIGGRAPH の動向は、今後も注視していくことが大切です。



© SIGGRAPH-Asia 2025
写真 2026 年 12 月 1 日～4 日 Kuala Lumpur (マレーシア) で開催される「SIGGRAPH Asia 2026」

(参照) SIGGRAPH Asia 2026 ホームページ



(<https://asia.siggraph.org/2026/>)

謝辞：資料提供 © SIGGRAPH-Asia 2025 & Koelnmesse Pte Ltd.

本レポートは、公開されている報告書および声明に基づいてい

ます。

TAMEGAYA, Hideichi