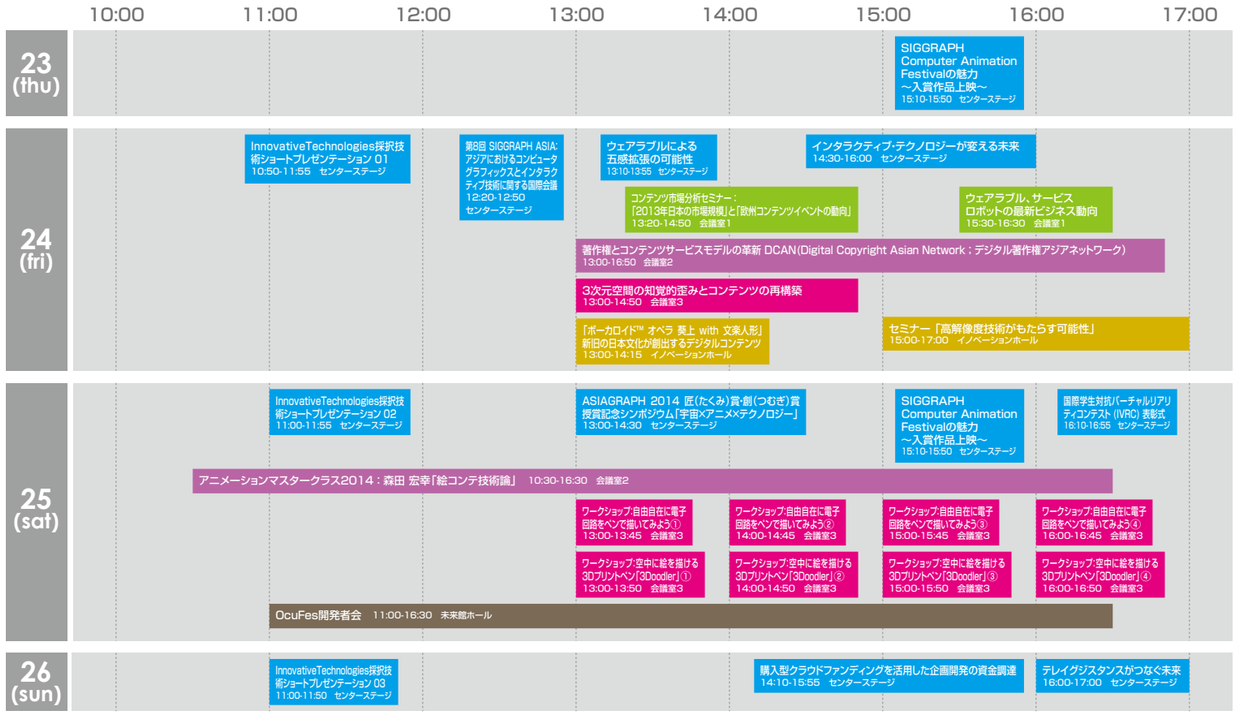


■1F センターステージ ■7F 会議室-1 ■7F 会議室-2 ■7F 会議室-3 ■7F 未来館ホール ■7F イノベーションホール

※各プログラムに記載してある時間は開演の時間です。各会場、プログラムによって時間の変更/延長がございます。

DCEXPOTV

デジタルコンテンツEXPO2014では、
シンポジウムや展示をUSTREAMでライブ配信します。
※放送は変更になる場合がございます。

ch.1 展示レポート DCEXPO STUDIO

展示レポート
声優として活躍中の有野いくちゃんが展示ブースを訪れてレポートします。
放送は毎日17時頃の予定です。

有野 いく

DCEXPO STUDIO

24日(金) 13:30-14:00 株式会社 セルシス
14:30-15:00 CNS
15:30-16:00 株式会社メルティンMMI

25日(土) 12:20-14:20 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク
14:30-15:00 首都大学東京大学院 システムデザイン研究科 KADEN Project 2014 チーム
15:30-16:00 東京大学 暦本研究室・落合陽一／名古屋工業大学 星研究室
16:30-17:00 株式会社 ispace

26日(日) 13:00-14:00 首都大学東京 IMSS プロジェクト
14:30-15:00 文教大学 大学院情報学研究科
15:30-16:00 株式会社 ソリッドレイ研究所

ch.2 シンポジウム・イベント

ch.2では、プログラム中で ch.2 のついているシンポジウム・イベントをライブ配信します。

後援

総務省、文化庁、観光庁、東京都、江東区、東京商工会議所

CG-ARTS協会(公益財団法人画像情報教育振興協会)、一般財団法人家電製品協会、一般社団法人電子情報技術産業協会、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、一般社団法人日本動画協会、一般社団法人VFX-JAPAN、公益財団法人ユニジャパン、日本バーチャルリアリティ学会、超臨場感コミュニケーション産学官フォーラム、3Dコンソーシアム、立体映像産業推進協議会

上海マルチメディア産業協会、日中CG文化交流協会、香港貿易発展局、韓国コンテンツ振興院、台湾デジタルコンテンツ産業推進室

※国・地域のアルファベット順

協賛

ArtSpark HD Inc. / SONY / DNP 大日本印刷 / TOSHIBA Leading Innovation / TOPPAN / Panasonic / Poly Co., Ltd.

協力

ACCESS / NECディスプレイソリューションズ / CASIO / SAMSUNG / 三信電気株式会社

メディアパートナー

ASCII.jp / 週刊アスキー / 週アスPLUS / 大江戸スタートアップ / 映像新聞

リサイクル適性Ⓐ
この印刷物は、印刷用の紙へリサイクルできます。

CoFesta 2014

www.dcexpo.jp

DIGITAL CONTENT EXPO

2014.10.23(thu)-26(sun)

10:00～17:00

日本科学未来館

入場無料 ※一部プログラムでは受講料等が必要です。
※日本科学未来館の展示施設への入場は有料となります。
※23日午後は招待者デーです。一般の方も事前予約すれば、ご入場いただけます。

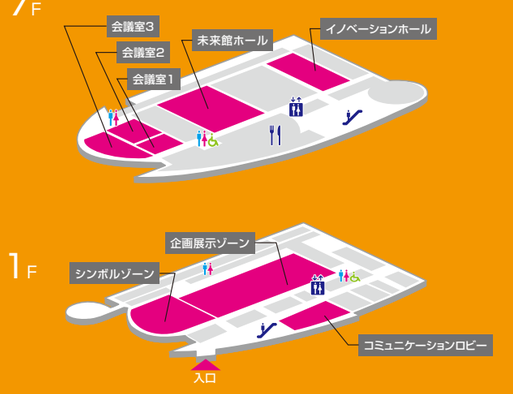
デジタルコンテンツEXPOとは

コンピュータ技術の発展と足並みを合わせて成長を遂げてきたデジタルコンテンツは、ゲームやアニメなどの産業を発展させるとともに、芸術表現の場として新たな文化を生み出してきました。コンピュータグラフィックスやバーチャルリアリティなどの関連技術は、コンテンツ産業の発展を牽引するだけでなく、医療やバイオなど多彩な分野へも応用の幅を広げています。
デジタルコンテンツEXPOは、こうしたデジタルコンテンツ分野で活躍する研究者やクリエイター、企業関係者等が参加し、最新の情報を交換しながら、デジタルコンテンツ産業の5年、10年先の将来像を描き出す国際的イベントです。

会場のご案内

日本科学未来館で、展示やシンポジウム、セミナー、ワークショップ、映像上映等の様々なプログラムを開催します。

日本科学未来館



主催
経済産業省
一般財団法人デジタルコンテンツ協会

共催
日本科学未来館

プログラム

Innovative Technologies 2014

Innovative Technologiesは、コンテンツ産業の発展に大きく貢献することが期待される技術を表彰する事業です。本事業は、経済産業省が主催するもので、技術戦略マップ2012(コンテンツ分野)で示されている技術開発の方向性に基づき、他産業への応用や新市場創出の可能性がある先進的な技術を広く公募により選出し、デジタルコンテンツEXPOの会場で一般来場者に向け展示・実演するものです。

Features 2014

Featuresは、その年に特に注目が集まっている技術を取り上げて、展示やシンポジウム等で紹介するプログラムです。今年のテーマは「ウエアラブル」。メガネ型ディスプレイや腕輪型デバイスなど、個性的な製品が次々と生まれているこの分野の最新動向をデジタルコンテンツEXPOでFeatureします。

Content Technology Showcase

Content Technology Showcase (CTS) は、企業や大学で開発された先進のコンテンツ技術を紹介するプログラムです。展示エリアでは、最新のテクノロジーを開発者の解説を聞きながら実際に体験することができます。ほかにも、第一線で活躍する研究者やクリエイターを招いたシンポジウムやセミナー、ワークショップなど、魅力いっぱいのプログラムをお届けします。

International Programs

海外友好団体との連携による海外の最新技術や作品の紹介、また、海外の著名人による講演など、日本のコンテンツ産業・学界の国際交流の助けとなるプログラムを実施いたします。

10.23(thu)

SIGGRAPH Computer Animation Festivalの魅力 ～入賞作品上映～

15:10-15:50 センターステージ

SIGGRAPHの人気プログラム、Computer Animation Festival。最先端のCG技術を尽くした作品が世界中から集まり、ベストフィルムはアカデミー賞にノミネートされます。
今年は477作品の中から選ばれた32本がElectronic Theaterで上映されました。その中から選りすぐりの作品をDC EXPOで特別上映します。また、12月の深圳開催も期待されるSIGGRAPH ASIAからもCG作品を上映致します。

コンテンツ市場分析セミナー:「2013年日本の市場規模」と「欧州コンテンツイベントの動向」

13:20-14:50 会議室1

「デジタルコンテンツ白書2014」から、2013年の日本のコンテンツ市場規模について解説します。併せて、白書の海外動向ドイツ編のアドバイザーである三原龍太郎氏を招いて、仏ジャパンエキスポや英ハイパージャパンなどの欧州をはじめ米国、アジアに至るコンテンツイベントの動向分析を交え、クールジャパン施策の在り方と今後の期待や方向性について、研究者の立場から鋭く切り込んでいただきます。

三原 龍太郎
オックスフォード大学大学院
2003年経済産業省入省。クール・ジャパン政策を推進するクリエイティブ産業課発足時のメンバーの一人として世界中を駆け回る。2012年経済産業省退官。2013年より英国オックスフォード大学人類学部博士課程在籍中。著書に「クール・ジャパンはなぜ嫌われるのか・熱狂と冷笑を超えて」(中公新書ラクレ)等。

加藤 俊彦
一般財団法人
デジタルコンテンツ協会
常務理事 調査部長

木下 勇一
一般財団法人
デジタルコンテンツ協会
調査部 主幹

著作権とコンテンツサービスモデルの革新 DCAN(Digital Copyright Asian Network:デジタル著作権アジアネットワーク)

13:00-16:50 会議室2

デジタルコンテンツの流通における安全性確保と競争力向上のため、著作権とコンテンツサービスモデルおよび革新技術を共有する国際協力セミナーを開催します。
このセミナーを通じ、日本と韓国のデジタルコンテンツおよび著作権の保護と管理システムに関わる情報交換、企業と専門家間の交流を期待しております。

オ・サンフン
未来コンテンツ戦略研究所 所長
未来コンテンツ戦略研究所長の傍ら、コンピューター科学の専門能力を活かしデジタル著作権の統括としてISO TC46,SC9「識別と記述」のエキスパート・アドバイザーとして従事。

中村 伊知哉
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授
1984年、郵政省入省。通信・放送 融合政策、インターネット政策を政府で最初に担当するが、橋本行革で省庁再編に携わったのを最後に退官し渡米。その後、1998年 MITメディアラボ客員教授を経て2002年 スタンフォード日本センター研究所長就任。2006年より慶應義塾大学教授。

永野 行雄　一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 常務理事・事務局長
ユ・デゴル　株式会社エムダブリューストーリー 代表取締役
キム・ナムギュ　株式会社ザ・ブリッジソフト 代表取締役
イ・ミンギュ　株式会社3MOVIE 代表取締役
加藤 俊彦　一般財団法人デジタルコンテンツ協会 常務理事
土屋 伸　株式会社カテノイド 営業マーケティング部長
キム・ジュヨプ　NABLE COMMUNICATIONS, INC. 本部長

3次元空間の知覚的歪みとコンテンツの再構築

13:00-14:50 会議室3

本シンポジウムでは、認知科学・人間工学・デジタルコンテンツの観点による、立体視(3D)映像の最新の事例や知見を共有します。具体的には、3D空間の知覚的歪みの分析とその応用に関する研究成果や、過去のゲームソフトを3D化して再構築するという「セガ 3D復刻プロジェクト」を紹介し、フロアを交えたディスカッションを行います。

渡邊 克巳
東京大学先端科学技術研究センター・准教授(認知科学)
2007年カリフォルニア工科大学計算科学・神経システム専攻博士課程修了(PhD)。人間の心という主観的な現象に対して、認知科学・心理学・脳神経科学等の最先端の方法を使って、心を作り出している意識的・無意識的過程の科学的解明、認知科学のその他の研究分野への拡張、それらの知見の産学連携を通じた社会への還元を目指している。

奥成 洋輔
株式会社セガ 第3CS研究開発部
プロデューサーとして、クラシックゲームの移植を主に手掛ける。代表作:ニンテンドー3DS「セガ3D復刻プロジェクト」シリーズ／PS3/Xbox 360「セガエイジスオンライン」シリーズ／PS3/Xbox 360「ドリームキャスト復刻プロジェクト」シリーズ

堀井 直樹
有限会社エムツー 代表取締役
1991年エムツーを設立。メガドライブ向け「ガントレット」に始まり、これまで数多くの移植開発を手掛ける。オリジナルタイトルの開発も行う。代表作:ニンテンドー3DS「セガ3D復刻プロジェクト」シリーズ／PS3/Xbox 360「セガエイジスオンライン」シリーズ／iOS/Android「アホモちゃんぱら」／超・立体映像技術「E-mote(エモート)」

河合 隆史
早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授
博士(人間科学) 認定人間工学専門家
1998年、早稲田大学 大学院人間科学研究科博士後期課程修了後、同大学助手、専任講師などを経て2008年より現職。人間工学を専門とし、デジタルコンテンツとヒトのインタラクション、特に立体視映像やバーチャルリアリティ、ウェアラブルコンピュータなどの先進メディアを対象とした評価・応用研究に従事。

ウェアラブルによる五感拡張の可能性

ch.2

13:10-13:55 センターステージ

人間の身体にはまだまだ隠された機能があります。ウェアラブル機器を装着することによって、損なわれた機能を補うだけでなく拡張することができれば、老若男女の身体機能の差が無くなるだけでなく、人間の能力の限界さえも超えることが可能となります。
そうしたウェアラブルによる五感拡張の可能性について、コンテンツ産業のみならず他産業分野での活用や学術分野での研究までを含めて最新の動向と今後の展望を紹介します。

稲見 昌彦
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授
1999年東京大学大学院工学研究科博士課程修了。博士(工学)。東京大学リサーチ・アソシエイト、同大学助手、電気通信大学講師、同大学助教授、JST さきがけ研究者、MIT コンピュータ科学・人工知能研究所客員科学者、電気通信大学知能機械工学科教授を経て、現在慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授。

遠藤 謙
ソニーコンピュータサイエンス研究所 研究員 Xiborg 代表取締役
マサチューセッツ工科大学メディアラボバイオメカニクスグループにて博士取得。現在、ソニーコンピュータサイエンス研究所研究員。ロボット技術を用いた身体能力の拡張に関する研究や途上国向けの義肢開発に携わる。2014年には、競技用義足開発をはじめ、すべての人に動く喜びを与えるための事業として株式会社Xiborgを起業し、代表取締役に就任。2012年、MITが出版する科学雑誌Technology Reviewが選ぶ35才以下のイノベータ35人(TR35)に選出された。また、2014年にはダボス会議ヤンググローバルリーダーズに選出。

「ボーカロイド™ オペラ 葵上 with 文楽人形」新旧の日本文化が創出するデジタルコンテンツ

13:00-14:15 イノベーションホール

本作は、オペラ舞台を撮影した34分の短編映画です。本作には人間は登場しません。歌うのは歌声合成ソフトウェア・ボーカロイド、演じるのは伝統芸能の文楽人形です。2014年7月にロンドンの「Hyper Japan」でプレミア上映を実施。海外のメディアから賞賛を受けました。また「朝日新聞」「産経新聞」「Japan TIMES」「めざましテレビ」など国内メディアでも紹介、注目されています。この最新のコンテンツをDC EXPOで特別上映し、製作者を招いてトークセッションを行います。

加納 真　映像ディレクター
田廻 弘志　田廻音楽事務所　作曲家・作詞家
田廻 明子　田廻音楽事務所　製作者、編集者
三原 龍太郎　オックスフォード大学大学院
田巻 源太　株式会社インターセプター　映像制作部 部長

ウェアラブル、サービスロボットの最新ビジネス動向

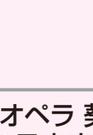
15:30-16:30 会議室1

最新のIT・エレクトロニクスの市場調査しているシード・プランニングによるウェアラブルとサービスロボットをテーマとしたセミナーです。
ウェアラブルでは、今注目のウェアラブル端末のビジネス動向や最新市場調査レポートをご紹介します。
サービスロボットでは、「ウェアラブルロボット」とも言われるパワードスーツや、サービスロボット、関連機器を巡る最新ビジネス動向を講演します。

講演1:ウェアラブルの最新ビジネス動向
ウェアラブル端末の定義／タイプ別動向／購入ユーザーの意向／市場調査レポートのご紹介

講演2:サービスロボットの最新ビジネス動向
サービスロボットとは／「ウェアラブルロボット」パワードスーツの動向／サービスロボット・関連機器　最新動向／動くビデオ会議、会話、介護、ペット、おそうじ、見守り、ドローン、立乗自動二輪 等

金 貞民
株式会社シード・プランニング
研究員



原 健二
株式会社シード・プランニング
主任研究員

セミナー「高解像度技術がもたらす可能性」

15:00-17:00 イノベーションホール

スマートフォン、タブレットから大型テレビまで、ディスプレイ技術の開発が急速に展開する中、画素密度などの向上により、その表示機能は革新的に進化してきています。一方大型映像展示領域では、高解像度映像技術の活用により、今までにない映像表現空間の拡がりを見せています。本セミナーは、5つの講演で構成され、関連技術や応用事例の紹介を通して、「高解像度化する映像表示技術が拓く新たな領域」をテーマに、次世代放送方式4K/8Kも視野に入れつつ、その可能性を探ります。

講演1:画素密度は果たしてどこまで必要か?
窪田 悟 エルゴデザイン研究所　代表　(元成蹊大学教授)

講演2:4Kが実現する、印刷物校正フローのオンライン化
谷村 佳史 株式会社DNPメディアクリエイト
プリメディア革新センター システム開発部第1ルーム(ルーム長)

講演3:大型展示映像を支えるブレンディング技術概論
大場 省介 ソニーPCL株式会社　4K3D技術戦略室　テクニカルプロデューサー

講演4:施設づくりと大型展示映像 ～TeNQの事例などから～
洪 恒夫 株式会社 丹青社 プリンシパル クリエイティブディレクター
東京大学総合研究博物館 ミュージアム・テクノロジー寄付研究部門
宮下 浩志 株式会社 丹青社　クリエイティブマネジメント室　シニアプロデューサー

講演5:高解像度化する映像技術が拓く新たなフィールドへの期待
為ヶ谷 秀一 女子美術大学 評議員 前大学院教授

窪田 悟　谷村 佳史　大場 省介　洪 恒夫　宮下 浩志　為ヶ谷 秀一

インタラクティブ・テクノロジーが変える未来

ch.2

14:30-16:00 センターステージ

AR/VRやインタラクティブ・テクノロジーは、「流行りの技術」のフェーズを過ぎ、今後どのように産業や社会に活かしていくか、ビジネスにつなげていくか、というフェーズに入ってきています。
インタラクティブ・テクノロジーによって未来はどのように変わるのか、その可能性を探るシンポジウムを、米国からのゲストを招いて企画しました。
AR/VRのエキスパートであり世界最大のCGとインタラクティブ技術の国際会議SIGGRAPHのExecutive Committeeメンバーであるジャクリーン・フォード・モリエ氏による基調講演、経済産業省からメディアコンテンツ課の山室補佐によるコンテンツ技術政策等の概説、Morie氏を囲み、日本からはAR/VRの第一人者である舘教授、また、産業界からチームラボ代表の猪子氏に登壇いただくパネルディスカッション、と盛り沢山のプログラムで、技術は本当に未来を変えるのか、熱く語っていただきます。

山室 芳剛
経済産業省 商務情報政策局
文化情報関連産業課　課長補佐(総括)
東京大学卒、2006年経済産業省入省。経済産業政策局企業行動課、商務情報政策局情報政策課、産業技術環境局環境調和産業推進室を経て、2012年米国長期留学(ハーバード大学修士)。2014年6月より商務情報政策局文化情報関連産業課、現在に至る。

舘 暲
東京大学 名誉教授
慶應義塾大学 特別招聘教授／国際VR研究センター長
デジタルコンテンツEXPO 推進委員会 委員長
1968年東京大学工学部計数工学科卒。1973年東京大学大学院博士課程修了、工学博士。機械技術研究所主任研究官、遠隔制御課長、MIT客員研究員、東京大学先端研教授、東京大学工学部計数工学科教授、東京大学大学院情報理工学系研究科教授などを経て現職。盲導犬ロボットやテレイグジスタンスの概念を提唱し、その工学的実現可能性を実証した、日本バーチャルリアリティ学会初代会長。

猪子 寿之
ウルトラテクノロジスト集団チームラボ代表
1977年生まれ、徳島市出身。2001年東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボ創業。大学では確率・統計モデルを、大学院では自然言語処理とアートを研究。2014年11月29日(土)より、日本科学未来館にて「チームラボ　踊る!アート展と、学ぶ!未来の遊園地」を開催(～2015年3月1日まで)。http://www.team-lab.net/

市原 健介(モデレータ)
一般財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事

Jacquelyn Ford Morie
ACM SIGGRAPH Executive Committee
Founder and Chief Scientist of All These Worlds LLC.
アートと計算機科学の博士号を持ち、没入型VR先端技術開発に25年以上の経験を有する。南カリフォルニア大学のシニアリサーチサイエンティストとして13年間活躍し、先端VRヘルスケアシステムを開発。1990年代半ばウォルトディズニー社にてコンピュータアニメーション教育プログラム開始。2013年、All These Worlds社を設立し、アバタやVRを用いたソリューションを提供。

ASIAGRAPH 2014 匠(たくみ)賞・創(つむぎ)賞 授賞記念シンポジウム「宇宙×アニメ×テクノロジー」

ch.2

13:00-14:30 センターステージ

今年のASIAGRAPH匠(たくみ)賞は、史上二人目の日本人女性宇宙飛行士として2010年スペースシャトル・ディスカバリー号に搭乗し、JAXAを離れてからは、宇宙を目指し夢を実現した貴重な経験を人々に伝え、次代を担う子供たちに夢と力を与える講演を精力的に行なっている山崎直子氏の受賞が決定しました。
また、創(つむぎ)賞は、今年、劇場用アニメ『ジョバンニの島』で、カナダ・モントリオールで開催された第18回ファンタジア映画祭にて観客賞・今敏賞を受賞し、『攻殻機動隊 ARISE』の公開も話題を呼んだプロダクション・アイジーの代表取締役であり日本アニメの国際ビジネス仕掛け人として知られる石川光久氏に贈られます。
アニメの『宇宙戦艦ヤマト』や『銀河鉄道999』にも影響を受け宇宙を志したという山崎氏、宇宙や未来の科学技術をアニメで描き世界に誇る作品を次々と送り出している石川氏に登壇いただき、東京大学教授で世界的なCGアーティストである河口洋一郎氏がモデレータとなり「宇宙×アニメ×テクノロジー」について語っていただく縦横無尽なパネルトークです。

山崎 直子
1999年国際宇宙ステーション(ISS)の宇宙飛行士候補者に選ばれ、2001年認定。2004年ソユーズ宇宙船運航技術者、2006年スペースシャトル搭乗運用技術者の資格を取得。2010年4月、スペースシャトルディスカバリー号で宇宙へ、2011年8月JAXA退職。内閣府宇宙政策委員会委員、日本宇宙少年団(YAC)アドバイザー、松戸市民会館名誉館長などを務める。

石川 光久
株式会社プロダクション・アイジー 代表取締役社長
竜の子プロダクションを経て、'87年独立。その後、プロデューサーとして数多くのアニメ作品を手掛ける。代表作に米ビルボードチャート1位となった劇場版『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』('95)、日本アニメ初のカンヌ国際映画祭コンペティション部門ノミネートを果たした『イノセンス』('04)などがある。最新作『攻殻機動隊ARISE』では制作総指揮を務める。

河口 洋一郎
東京大学大学院教授／アーティスト
独自の「グロースモデル」による世界的CGアーティストとして活躍中。8K超高精細CGによる全天周プラネタリウム映像や大型モニュメント、伝統工芸の未来化、ロボティック立体造形の創出。ヴェネツィア・ビエンナーレ'95日本館代表作家。2010年ACM SIGGRAPH国際大会ディスティングイッシュト・アーティスト・アワード、2013年芸術選奨文部科学大臣賞、紫綬褒章を受章。

アニメーションマスタークラス2014:森田 宏幸「絵コンテ技術論」

10:30-16:30 会議室2(こちらのセミナーは有料となります。)

本年度の講師は、『猫の恩返し』、『ぼくらの』の監督であり、最新作『シドニアの騎士』をはじめ、数多くの作品を手掛けてきた森田宏幸。脚本から絵コンテ、さらにアニマティクスによって映像演出の質を高めていく実践的な手法を、過去から最新作までのアニメ作品を題材に解説します。

森田 宏幸
ディレクター
スタジオジブリ『猫の恩返し』(2002年)で初監督。TVシリーズ『ぼくらの』(2007年)監督、TVスペシャル『ONE PIECE エピソードオブルフィ ～ハンドアイランドの冒険～』(2012年)共同監督。TVシリーズ『MONSTER』『鉄腕バーディー』『黒執事』など絵コンテを多数担当。現在はポリゴン・ピクチュアズに所属し、TVシリーズ『シドニアの騎士』の絵コンテを担当している。

ワークショップ 空中に絵を描ける3Dプリントペン「3Doodler」

①13:00-13:50/②14:00-14:50
③15:00-15:50/④16:00-16:50
会議室3

文字や絵を描くような感覚で自由に立体アートを制作できる3Dプリントペン「3Doodler」を使ったワークショップを実施します。

ワークショップ 自由自在に電子回路をペンで描いてみよう

①13:00-13:45/②14:00-14:45/③15:00-15:45/④16:00-16:45
会議室3

自由自在に電子回路をペンで描いてみよう。銀の線を紙に書けるペンで、回路を描いてLEDを光らせることができます。パソコンを使って書いた絵や文字が回路になる、回路が印刷できる家庭用インクジェットプリンタも展示予定。日本発、アメリカをはじめ世界中のモノ作りシーンで注目を集める、新しい回路の楽しみ方をいち早くお届けします。

10.24(fri)

InnovativeTechnologies 採択技術ショートプレゼンテーション 01

ch.2

10:50-11:55 センターステージ

「Innovative Technologies」の採択技術を、開発者自らがステージでプレゼンテーションします。3日間に分けて開催します。

第8回 SIGGRAPH ASIA:アジアにおけるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関する国際会議

12:20-12:50 センターステージ

来年2015年11月2日(木)から4日間、コンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術を中心としたデジタルメディア・コンテンツの国際的な祭典として知られるSIGGRAPHが「SIGGRAPH ASIA 2015」として、神戸で開催される運びとなりました。6年ぶりの日本開催です。
アジアはもとより、世界中から、ハード・ソフトウェアの開発企業、スタジオ、ベンチャー投資家などが参加し交流する、活気あふれるビジネスプラットホームであると同時に、この分野の最高権威の学術集会です。

北村 喜文
東北大学　電気通信研究所 教授

3次元空間の知覚的歪みとコンテンツの再構築

13:00-14:50 会議室3

本シンポジウムでは、認知科学・人間工学・デジタルコンテンツの観点による、立体視(3D)映像の最新の事例や知見を共有します。具体的には、3D空間の知覚的歪みの分析とその応用に関する研究成果や、過去のゲームソフトを3D化して再構築するという「セガ 3D復刻プロジェクト」を紹介し、フロアを交えたディスカッションを行います。

渡邊 克巳
東京大学先端科学技術研究センター・准教授(認知科学)
2007年カリフォルニア工科大学計算科学・神経システム専攻博士課程修了(PhD)。人間の心という主観的な現象に対して、認知科学・心理学・脳神経科学等の最先端の方法を使って、心を作り出している意識的・無意識的過程の科学的解明、認知科学のその他の研究分野への拡張、それらの知見の産学連携を通じた社会への還元を目指している。

奥成 洋輔
株式会社セガ 第3CS研究開発部
プロデューサーとして、クラシックゲームの移植を主に手掛ける。代表作:ニンテンドー3DS「セガ3D復刻プロジェクト」シリーズ／PS3/Xbox 360「セガエイジスオンライン」シリーズ／PS3/Xbox 360「ドリームキャスト復刻プロジェクト」シリーズ

堀井 直樹
有限会社エムツー 代表取締役
1991年エムツーを設立。メガドライブ向け「ガントレット」に始まり、これまで数多くの移植開発を手掛ける。オリジナルタイトルの開発も行う。代表作:ニンテンドー3DS「セガ3D復刻プロジェクト」シリーズ／PS3/Xbox 360「セガエイジスオンライン」シリーズ／iOS/Android「アホモちゃんぱら」／超・立体映像技術「E-mote(エモート)」

河合 隆史
早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授
博士(人間科学) 認定人間工学専門家
1998年、早稲田大学 大学院人間科学研究科博士後期課程修了後、同大学助手、専任講師などを経て2008年より現職。人間工学を専門とし、デジタルコンテンツとヒトのインタラクション、特に立体視映像やバーチャルリアリティ、ウェアラブルコンピュータなどの先進メディアを対象とした評価・応用研究に従事。

インタラクティブ・テクノロジーが変える未来

ch.2

14:30-16:00 センターステージ

AR/VRやインタラクティブ・テクノロジーは、「流行りの技術」のフェーズを過ぎ、今後どのように産業や社会に活かしていくか、ビジネスにつなげていくか、というフェーズに入ってきています。
インタラクティブ・テクノロジーによって未来はどのように変わるのか、その可能性を探るシンポジウムを、米国からのゲストを招いて企画しました。
AR/VRのエキスパートであり世界最大のCGとインタラクティブ技術の国際会議SIGGRAPHのExecutive Committeeメンバーであるジャクリーン・フォード・モリエ氏による基調講演、経済産業省からメディアコンテンツ課の山室補佐によるコンテンツ技術政策等の概説、Morie氏を囲み、日本からはAR/VRの第一人者である舘教授、また、産業界からチームラボ代表の猪子氏に登壇いただくパネルディスカッション、と盛り沢山のプログラムで、技術は本当に未来を変えるのか、熱く語っていただきます。

山室 芳剛
経済産業省 商務情報政策局
文化情報関連産業課　課長補佐(総括)
東京大学卒、2006年経済産業省入省。経済産業政策局企業行動課、商務情報政策局情報政策課、産業技術環境局環境調和産業推進室を経て、2012年米国長期留学(ハーバード大学修士)。2014年6月より商務情報政策局文化情報関連産業課、現在に至る。

舘 暲
東京大学 名誉教授
慶應義塾大学 特別招聘教授／国際VR研究センター長
デジタルコンテンツEXPO 推進委員会 委員長
1968年東京大学工学部計数工学科卒。1973年東京大学大学院博士課程修了、工学博士。機械技術研究所主任研究官、遠隔制御課長、MIT客員研究員、東京大学先端研教授、東京大学工学部計数工学科教授、東京大学大学院情報理工学系研究科教授などを経て現職。盲導犬ロボットやテレイグジスタンスの概念を提唱し、その工学的実現可能性を実証した、日本バーチャルリアリティ学会初代会長。

猪子 寿之
ウルトラテクノロジスト集団チームラボ代表
1977年生まれ、徳島市出身。2001年東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボ創業。大学では確率・統計モデルを、大学院では自然言語処理とアートを研究。2014年11月29日(土)より、日本科学未来館にて「チームラボ　踊る!アート展と、学ぶ!未来の遊園地」を開催(～2015年3月1日まで)。http://www.team-lab.net/

市原 健介(モデレータ)
一般財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事

Jacquelyn Ford Morie
ACM SIGGRAPH Executive Committee
Founder and Chief Scientist of All These Worlds LLC.
アートと計算機科学の博士号を持ち、没入型VR先端技術開発に25年以上の経験を有する。南カリフォルニア大学のシニアリサーチサイエンティストとして13年間活躍し、先端VRヘルスケアシステムを開発。1990年代半ばウォルトディズニー社にてコンピュータアニメーション教育プログラム開始。2013年、All These Worlds社を設立し、アバタやVRを用いたソリューションを提供。

10.25(sat)

InnovativeTechnologies 採択技術ショートプレゼンテーション 02

ch.2

11:00-11:55 センターステージ

「Innovative Technologies」の採択技術を、開発者自らがステージでプレゼンテーションします。3日間に分けて開催します。

OcuFes開発者会

11:00-16:30 未来館ホール

パーソナルVRという新しい文化の魅力を伝える活動をしている開発者団体であるOcuFesの協力の元、OculusRiftの開発者のための発表である第1回「OcuFes開発者会」を開催いたします。

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC) 表彰式

16:10-16:55 センターステージ

毎年恒例、IVRCの表彰式です。今年も日本全国から集まった118件の応募作品の中から書類審査、プレゼン審査、予選大会の長い戦いを勝ち抜いた作品と、フランスLavalVirtual学生作品の中から選出された1作品をシードとして加え、未来館の舞台で優勝を賭けた最後の戦いを繰り広げます。

10.26(sun)

InnovativeTechnologies 採択技術ショートプレゼンテーション 03

ch.2

11:00-11:50 センターステージ

「Innovative Technologies」の採択技術を、開発者自らがステージでプレゼンテーションします。3日間に分けて開催します。

購入型クラウドファンディングを活用した企画開発の資金調達

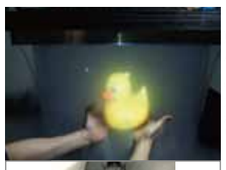
ch.2

14:10-15:55 センターステージ

～TOKYO CROWD FUNDING FORUM 2014～
本セミナーは、クラウドファンディング事業者による「クラウドファンディングで資金調達を行うためのノウハウ・手法」と実際に開発資金を調達したコンテンツ事業者による「クラウドファンディングによるものづくり資金調達の実例

Innovative Technologies

Innovative Technologiesは、コンテンツ産業の発展に大きな貢献が期待される技術の発掘を目的として、経済産業省が行う事業です。



T01 アクアフォール ディスプレイ
東京工業大学 大学院情報理工学研究科 小池研究室

AquaFall Display は流れ落ちる水と高密度の霧によって構成された、「滝」のディスプレイです。この特徴を活かして、アヒルを悪いウイルスから守るゲームを制作しました。プレーヤーは空気砲を使って、動き回るウイルスをスクリーンから吹き飛ばして、アヒルを守ります。画面内のウイルスを全滅させると、あなたにお礼を言うためにアヒルの実体(おもちゃ)が水のスクリーンを突き破って現れます。

T02 スケルトニクス・アライブ
スケルトニクス株式会社

四肢動作を拡大する装置を開発することで、通常の人体では表現できないダイナミックな腕や脚の動きを実現することができます。動作拡大型スーツ"スケルトニクス"を開発しました。本スーツは力が増幅するタイプの外骨格ではありません。そのため、一般によくイメージされるような介護医療用または重作業用への利用は難しいです。しかしながらその圧倒的注視性能を生かしての新たなライブエンタテイメント機器としての使用が期待されます。

T03 テロミス:自由形状をした紙飛行機のデザインシステム
東京大学 JST/ERATO

本技術は、自由形状の手投げ飛行機を簡単に設計することを可能にします。ユーザが飛行機をデザインしている最中に瞬時に飛行の様子が提示され、さらにその飛行機が飛ぶように自動的に形状が最適化されます。設計された飛行機はCNCカッターを使って簡単に製作することができます。本展示では、この紙飛行機のデザインシステムを実際に体験して頂けるとともに、製作された様々な自由形状の手投げ飛行機をご覧頂けます。

T04 V-Sido OS
アスラテック株式会社

「V-Sido OS」は、汎用性の高いロボット制御システムです。今回、V-Sido OSで制御されたロボットの実例として、変形ロボット「Jadeite quarter」(BREAVE ROBOTICS)を展示しています。このロボットはビークル型とヒューマノイド型の2つの形態があり、ヒューマノイド型では二足歩行も可能です。
また映像ではV-Sido OSで動くさまざまなロボットを取り上げ、リアルタイムなロボット操作や倒れにくい安定性など、V-Sido OSの特徴を紹介しています。

T05 みらいのこくばんプロジェクト
株式会社サカワ

消えない線をつくれます。XYの消えない線を引いたり、重要な箇所にマーカーを引いたり、長い直線を引いたり、チョークではできない線が引けます。
五線譜や原稿用紙、方眼など、いろんな種類のガイドを投影できます。
連動したスマホアプリから、簡単に表示を切り替えることができます。
PCのフォルダに入っている画像／動画を、直感的にドラッグして黒板に表示することができます。スマホで撮影した画像を、そのまますぐ、黒板に反映させます。

T06 空中触覚タッチパネル
東京大学大学院 新領域創成科学研究科 篠田・牧野研究室

空中に浮かぶ映像に対して、接触感やなぞり感を感じながらタッチ操作できるシステムを展示します。力学的なタッチ感を指先に伝えるために集束超音波を空中映像と重ね合わせて提示します。これによってあたかも空中映像の面上でパントマイムをするかのようにタッチ操作をすることが可能になります。物理的なパネルを排することで、例えば料理中あるいは手術中といった手が汚れた状態であっても使えるタッチパネルを実現できます。

T07 勝率100%じゃんけんロボット
東京大学　石川・渡辺研究室

1秒間に500枚の画像処理が可能な高速ビジョンと1秒間に10回の開閉運動が可能な高速ロボットハンドを統合し、人間の目よりも早く動作する、高速ロボットシステムを構築するとともに、人間機械協調の一例として勝率100%じゃんけんロボットを開発しました。本システムは、人間を越えるロボットによって生み出される「ダイナミックインタラクション」の世界を実現したものであり、人間とロボットの新しい関係を提起するものです。

T08 ピクシーダスト
東京大学 暦本研究室・落合陽一／名古屋工業大学 星研究室

我々のチームは2013年に世界で初めて物体を三次元的に移動可能な音響浮揚技術を開発しました。これはフェーズドアレイとよばれる特殊な超音波スピーカーを対向させて音場を操ることにより実現されます。また音場のパターンを拡張することにより、空中に保持した物体によってスクリーンを形成することもできるようになりました。今回の展示ではこの空中スクリーンをご覧いただけます。

T09 HamsaTouch
国立大学法人電気通信大学,株式会社アイプラスプラス

視覚障害者に周囲環境を触覚的に伝えるデバイスです。従来から視覚障害者むけの視触覚変換装置は数多く提案されてきましたが、本研究開発ではカメラ・画像処理系をスマートフォンに任せることで低コスト化を実現、電気刺激を採用することで小型化と低消費電力化を実現、スマートフォン／刺激装置間通信にLCD画面による簡易な光通信を採用することでタブレット画面を触覚で把握する等のより幅広い用途にも利用可能とします。

T10 シースループロジェクション
バイオニア株式会社

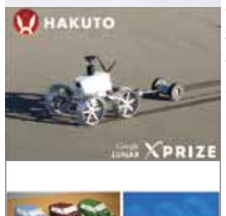
当社が独自に開発したシースループロジェクションは、背景の透明性と鮮やかなスクリーンの投影を両立させる事が特徴の新しい表示システムです。独自開発の透明スクリーンとプロジェクターを使用し、スクリーンに投影される映像と背景を融合させた、これまでにない空間演出を実現することができます。
展示ではスクリーンの背後に液晶ディスプレイを置いた場合にも、映像信号が相互に干渉しないという特徴をゲームとして体験できます。

T11 X-TECH GEAR
株式会社TBWA HAKUHODO

X-TECH GEARは、日産自動車から2013年発売の新型エクストレイルの広告キャンペーンで開発された。ターゲットであるエクストリーマー達に、USPを伝えるため、エクストレイルに搭載された先進テクノロジーから発想した、全く新しい機能をもったスノーボードギアを開発。DC Expoでは、5つのギアすべてを展示する。

T12 JINS MEME
株式会社JIN、慶應義塾大学、芝浦工業大学、東北大学

世界初の三点式眼電位センシングと6軸センサを搭載したアイウエア型ウェアラブル「JINS MEME」の実演展示を行います。
簡単なデモを通じて、メガネを通じて眼電位データや頭や体の動きがリアルタイムで取得される様子を体感いただけます。



T13 民間月面探査ローバー
株式会社ispace

民生品を活用した超小型衛星開発、人間が立ち入らないような場所で機能する不整地走行ロボットなどの研究成果を生かした超小型捜査ローバーを展示いたします。ホイールは月面の軟弱地でもスリップせずに走行するために車輪径やグラウザーを工夫しています。ブースでは対向2輪タイプのローバーを操縦が可能です。開発過程の月面捜査プロジェクトの解説、実験映像などをご覧いただけます。

T14 インカンタトリーペーパー
東京大学苗村研究室

Inkantatory Paperとは、発熱機能とタッチセンサ機能を備えた紙です。銀ナノ粒子インクを用いた家庭用プリンターで作れ、安価で大量な複製が可能であるといった、紙の利点を損なわないヒーターを実現しました。保温機能を備えた食品用の包装紙などが実現可能になります。今回は、温度により色の変わるインクもあわせて印刷することで、印刷内容が変化する紙面ディスプレイやペーパークラフトなどを展示します。

T15 指でつまむと引っ張られる感覚:ぶるなび3
日本電信電話株式会社 NTTコミュニケーション科学基礎研究所

「ぶるなび3」を持つと、物理的には引っ張っていないにもかかわらず、あたかもある方向に手を引かれるような感覚を感じることができます。今回、サイズと重量を従来機より9割以上小さくすることに成功しました。デモでは、実際に方向を指定して引っ張られる感覚を体験いただけます。さらにこの携帯可能な力覚呈示装置で、釣りゲームで魚を釣り上げる感覚や、犬にリードを引っ張られているような感覚を実現した応用例をご紹介します。

T16 neurocam
株式会社電通サイエンスジャム / 株式会社電通

脳波センサーを内蔵したヘッドセットとスマートデバイス、アプリで構成されたウェアラブルカメラシステムのプロトタイプ版です。脳波センサーで取得したデータをアプリで解析し、利用者が気になっているかどうかを推定し、0から100の間の数値に換算。閾値を超えた場合に自動的に記録を開始し、5秒間のGIF動画に変換します。neurocamを装着していただき、「興味を持ったものだけ写真を撮る」という体験をしていただきます。

T17 Project Morpheus
株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント

「プレイステーション 4」の魅力を高めるバーチャルリアリティシステムとして、ゲーム体験をさらに豊かにする「Project Morpheus(プロジェクト モーフィアス)」の参考展示をいたします。

T18 AgIC回路プリンタ
東京大学 大学院 情報理工学系研究科/AgIC株式会社

自由自在に電子回路をペンで描いてみよう。銀の線を紙に書けるペンで、回路を描いてLEDを光らせることができます。パソコンを使って書いた絵や文字が回路になる、回路が印刷できる家庭用インクジェットプリンタも展示予定。日本発、アメリカをはじめ世界中のモノ作りシーンで注目を集める、新しい回路の楽しみ方をいち早くお届けします。

T19 WHILL
WHILL株式会社

様々な機能を兼ね備えたパーソナルモビリティ「WHILL Model A」を展示・実演を行います。室内での移動を容易にする小さな回転半径と砂利道や、芝生などの悪路を走行できる高い走破性を持つ特別なタイヤを開発しました。最高7.5cmの段差を安定して乗り越える事が出来き、コントローラーはパソコンのマウスのように滑らかに直観的に操作する事ができ、左側に置くことも可能です。

T20 物流支援ロボット「CarriRo(キャリロ)」
株式会社ZMP

物流支援ロボット「CarriRo(キャリロ)」は、手押し台車にロボット技術を適用しました。負荷を軽減する「アシスト機能」、作業員の後をついていく「かるがも機能」、ルートを覚え自動で移動する「自律移動機能」を搭載しています。
展示ブースでは、「CarriRo」の実機の展示と、「CarriRo」の使用例、提案する新しいワークスタイルを動画にてご紹介致します。

審査・選考の流れ

公　募
↓
審査委員会
↓
採択者決定
↓
デジタルコンテンツEXPO2014にて一般公開展示
特別賞選考会(会期初日)
↓
特別賞受賞者決定

特別賞

Industry
特にデジタルコンテンツ分野以外の産業分野への波及・応用が期待される技術

Culture
特に文化・芸術分野への波及・応用が期待される技術

Human
特にライフサイエンス分野への波及・応用が期待される技術

Ecology
特に環境分野への波及・応用が期待される技術

SIGGRAPH PRIZE

審査委員

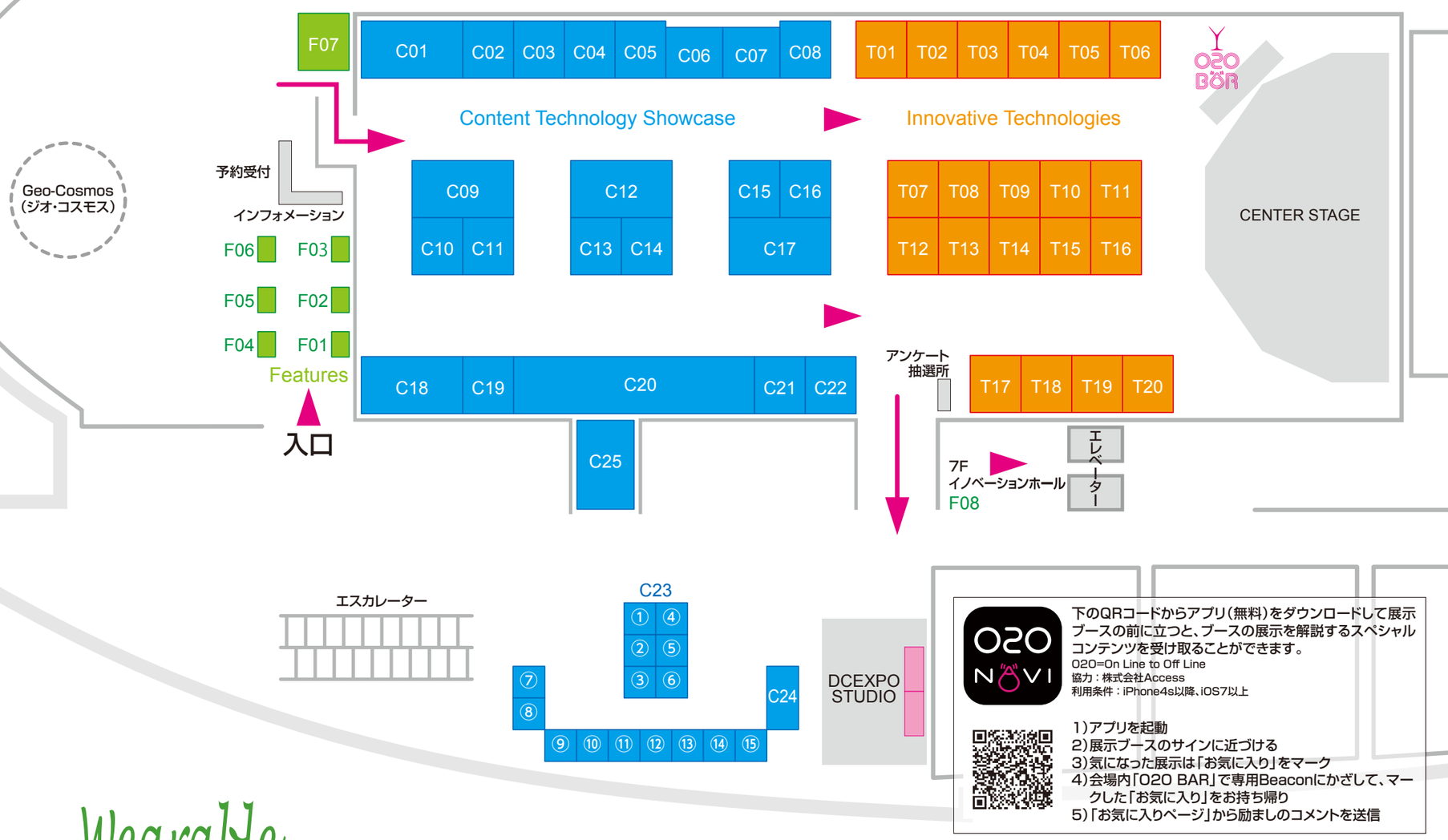
■審査委員(敬称略、50音順)

石川 勝　東京大学　IRT研究機構 特任研究員
猪子 寿之　チームラボ株式会社　代表取締役社長
内田 まほろ　日本科学未来館　事業部 展示企画開発課 課長
加治佐 俊一　マイクロソフトディベロップメント株式会社　代表取締役社長 兼 日本マイクロソフト株式会社　業務執行役員 最高技術責任者
河合 隆史　早稲田大学　基幹理工学部 表現工学科 教授
河口 洋一郎　東京大学　大学院情報学環 教授
北村 喜文　東北大学　電気通信研究所 教授
舘　暲　東京大学 名誉教授 慶應義塾大学 特別招聘教授／国際VR研究センター長
月岡 章仁　株式会社デジタイズドインフォメーション　代表取締役
西村 幸男　自然科学研究機構・生理学研究所　認知行動発達機構研究部門 准教授
長谷川 修　東京工業大学　像情報工学研究所 准教授
廣瀬 通孝　東京大学大学院情報理工学系研究科　知能機械情報学専攻 教授
まつもとゆきひろ　株式会社ネットワーク応用通信研究所　フェロー 楽天株式会社　楽天技術研究所 フェロー
柳澤 大輔　株式会社カヤック　代表取締役 CEO

特別賞選考委員

■特別賞選考委員(敬称略、50音順)

赤池 学　株式会社ユニバーサルデザイン総合研究所　代表取締役所長
安藤 敏之　日産自動車株式会社　総合研究所　モビリティ・サービス研究所　シニアリサーチエンジニア
大谷 信喜　株式会社JTBコーポレートセールス　営業推進本部 営業開発局 局長
黒木 義博　トヨタ自動車株式会社　パートナーロボット部 先行開発室 プロフェッショナル・パートナー
河野 透　株式会社グリーンドック 取締役副社長　多摩美術大学 非常勤講師
佐藤 康弘　大成建設株式会社　技術センター建築技術開発部 ニューフロンティア技術開発室 室長
庄司 卓　株式会社セガ　開発統括本部 研究開発ソリューション本部 本部長
舘 暲　東京大学 名誉教授 慶應義塾大学 特別招聘教授 国際VR研究センター長
丹羽 多聞アンドリウ　株式会社BS-TBS　コンテンツ推進局 局長
中島 信也　株式会社東北新社　取締役 専務執行役員 CMディレクター
長井 延裕　株式会社海外需要開拓支援機構(クールジャパン機構)　投資連携・促進グループ エグゼクティブディレクター
名村 栄次郎　宇宙航空研究開発機構(JAXA)　広報部 企画・普及グループ グループ長
蜷川 有紀　画家／女優
福嶋 麻衣子　クリエイティブ・ディレクター
松永 芳幸　株式会社コスパ　代表取締役社長
村垣 善浩　東京女子医科大学　先端生命医科学研究所 教授



下のQRコードからアプリ(無料)をダウンロードして展示ブースの前に立つと、ブースの展示を解説するスペシャルコンテンツを受け取ることができます。
O2O=On Line to Off Line
協力：株式会社Access
利用条件：iPhone4s以降、iOS7以上

1)アプリを起動
2)展示ブースのサインに近づける
3)気になった展示は「お気に入り」をマーク
4)会場内「O2O BAR」で専用Beaconにかざして、マークした「お気に入り」をお持ち帰り
5)「お気に入りページ」から励ましのコメントを送信

Wearable Features 2014

Featuresは、その年に特に注目が集まっている技術を取り上げて、展示やシンポジウム等で紹介するプログラムです。今年は「ウエアラブル」にFeatureしています。

F01 スマートグラスを活用した実世界指向インターフェース
大日本印刷株式会社

眼鏡型のウェアラブル端末「スマートグラス」を活用した新しい実世界指向インターフェースのコンセプトシステムを展示します。書籍・雑誌の写真や商品パッケージ、電化製品などの対象物を見る行為とセンシング技術によってユーザーの状況を判断し、適切なデジタルコンテンツやデジタルインフォメーションをわかりやすく臨場感をもって提示したり、触れることなく簡単に機器を制御できる"新たな情報インターフェース・新たなデジタルコンテンツ表現"を実現します。

F02 Smart Glass Showcase
ビュージックスコーポレーション

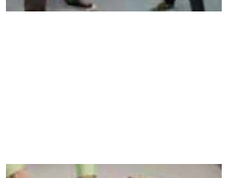
今話題のウェアラブルデバイス「スマートグラス」を活用したデモンストレーションを行います。ビジネスや私生活でも役立つウェアラブルライフをVuzix Corporationはご提案いたします。

F03 ウェアラブル4K
パナソニック株式会社

パナソニックは4Kの普及にむけ、映像制作の源流である撮影機材・システムを拡充中です。シネマ制作向け4Kカメラ/レコーダー「VARICAM 35」を展示。「イン・カメラ・グレーディング」機能やダブルレコーディング機能などにより、撮影から編集、カラーグレーディングまでの4K制作ワークフローを革新します。「VARICAM 35」で撮影したコンテンツを公開しました。4K対応ミラーレス一眼カメラAG-GH4Uや4Kウェアラブルカメラ HX-A500も展示しながら4Kの可能性をご覧いただきます。

F04 レーザーアイウェア
株式会社QDレーザ

レーザアイウェアは、ナノテクを駆使して独自開発したレーザ網膜走査光学系を技術基盤としています。外観的には、通常の眼鏡と変わりない装着感で完全なシースルー画像が得られるという画期的な特徴を実現し、その原理から、液晶など、他の方式に比べ、サイズ、省電力、コスト面での優位性が高く、将来の民生展開まで見据えた場合、大きなアドバンテージを有しています。



F05 マッスルスーツ
東京理科大学小林研究室／株式会社イノフィス

マッスルスーツは、圧縮空気を出し入れすることでゴムとPET繊維でできた人工筋肉が収縮し、最大30キロ分を補助し、重いものを持ったり体を屈める行為がしやすくなります。

F06 高機能筋電義手
株式会社メルティンMMI

当社技術は、身体障害向けの筋電義手だけにとどまらず、ロボットやヘルスケア、介護やリハビリサポート、自動車運転アシスト、ゲーム連携などに筋電位を応用した製品化を提案しております。また医療ビッグデータと連携したヘルスケア事業への活用も検討されております。また義手の設計、開発、OEM提供、部品やマイコンの共同開発も行っております。

F07 どこでもドア
PronoXVI　株式会社プロノハーツ&株式会社エクシヴィ

ドラえもんの「どこでもドア」をOculus VR社とSamsung社が共同開発したヘッドマウントディスプレイ「GearVR」を使って実現しました!
今年7月にパリで開催されたJAPAN EXPOでも大人気だった「どこでもドア」を日本でも体験いただけます。

F08(7Fイノベーションホール) OcuFes in DCEXPO
OcuFes

パーソナルVRという新しい文化の魅力を伝える活動をしている開発者団体であるOcuFesの協力の元、OculusRiftのコンテンツを発表し、来場者に体験していただく場である「OcuFes」を開催いたします。
25日(土)と26日(日)のみの開催となります。
開催日：25日(土)OcuFes開発者会が終わり次第～17:00(一部作品の展示となります)
　　26日(日)10:00-17:00
場　所：7F イノベーションホール(スカイバンジーのみ1F シンボルゾーンの展示となります)

CTS Content Technology Showcase

Content Technology Showcase (CTS) は、企業や大学で開発された先進のコンテンツ技術を紹介するプログラムです。

C01 O2O 屋内測位の切り札!「ACCESS Beacon Framework」
株式会社ACCESS

- ACCESS Beacon Framework：O2O、送客、屋内測位の切り札!Beaconを利用した位置連動型コンテンツ配信ソリューション「ACCESS Beacon Framework」をご紹介します。
- Golf Swing analyzer Fullmiere：90切りを目指すゴルファーの皆さまへ、あなたのスウィングが丸裸に!! ゴルフスウィングセンサー「Fullmiere」をご紹介します。
- JINSOKU：あらゆる企業の業務を効率化する法人向けクラウドサービスをご紹介します。
- 電子スタンプ：スマートフォンのディスプレイにスタンプが押せちゃう!電子スタンプをご紹介します。

C02 チャンネル争いに終結を!多重化・不可視映像を生成する汎用ソフトウェア技術
株式会社富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ

多重化不可視映像とは、1画面で裸眼時と偏光メガネ着用時とで異なる映像を観せることができる映像です。神奈川工科大学白井研究室が開発したソフトウェア技術「ExPixel」を活用しており、同じ空間で同時に異なる情報を観ることが可能となるため、プレゼンテーションの多言語化、教育、博物館展示など幅広い分野での応用が可能です。本ブースでは、3Dテレビを用いて実際に多重化不可視映像を体験いただきます。

C03 衛星データ(SAR:合成開口レーダーデータ)を使って自分たちの町を調べよう
株式会社オルカプロダクション

現在開発中のタブレット向けアプリ「衛星データ(SAR: Synthetic Aperture Radar:合成開口レーダ)を使って自分たちの町を調べよう」を基に、地球観測衛星だいち2号搭載のセンサSARについて分かりやすく解説します。どういうデータが取得できて、どんな事が観察できるのか?富士山周辺を例にとり、RGB光学センサで撮影した写真とSARで観測したデータを見ながら各々の特徴を比較します。

C04 IMSS: インタラクティブなモジュール構造を用いた光の空間創出
首都大学東京 IMSS プロジェクト

インタラクティブなモジュール構造を用いた光の空間創出の提案です。ひとつのモジュールはとてもシンプルですが、複数あることによって単純な動きも複雑化され、空間に美しい陰影を作り出します。今回はこのシンプルなモジュールを積層することで、美しさはもちろんあらゆる場面でフレキシブルに利用でき、また従来とは違った情報発信の手段としても活躍する新しい空間のカタチを提案します。

C05 電子透かし aquagraphy〈アクアグラフィ〉
株式会社フォーカスシステムズ

デジタルコンテンツに対して、人には判別しにくい形で団体名や管理番号を透かし情報として埋め込むことができます。透かし情報とコンテンツとー体化しており、著作権の保護、漏洩抑止、コンテンツ管理を行うことができる製品です。今回は静止画、動画、音声等のデジタルコンテンツに対し、透かし情報の埋め込み、検出のデモンストレーションを行います。是非、お立ち寄りください。

C06 情報学研究科のデジタルコンテンツ
文教大学 大学院情報学研究科

文教大学大学院情報学研究科は本年をもって創設10周年を迎えました。これを記念するイベントの一環として、デジタルコンテンツ系教育と研究の現状及び作品を紹介します。CGによる3D立体映像、バーチャルスタジオでの実験、ネクトによるインタラクティブなコンテンツ等を展示します。本ブースではAutodesk、Adobe、Unity、DTM等のクリエイティブ系のアプリが豊富で総合的な開発環境を完備しています。

C07 福岡城バーチャル時空散歩
凸版印刷株式会社

「福岡城バーチャルウォーキングツアー」は、高精細CG技術を駆使して400年前の福岡城と城下町を再現、GPSで取得した位置情報に合わせて当時の情景がスマートデバイスにリアルタイムに表示され、福岡城をバーチャルに体験する事ができます。

C08 Geo-Cosmos Content Contest
日本科学未来館

日本科学未来館では、シンボル展示Geo-Cosmosのコンテンツを広く一般に公募するコンテスト(Geo-Cosmos Content Contest)を今年、初めて開催しました。
Geo-Cosmosという球体ディスプレイの新たな可能性や表現方法を追求する目的で開催し、多くの応募作品の中から、1つの大賞を含む5作品が入賞しました。
本ブースでは、今回の入賞作品をコンパクトな半球ディスプレイに映し出して紹介します。

C09 MultiTaction® [マルチタッチ ディスプレイソリューション]
株式会社エヌジーシー　ビジュアルソリューション事業部

MultiTactionは、世界で最も先進的なマルチユーザーに対応したインタラクティブディスプレイです。超高速レスポンスかつタッチ数無制限により、さまざまな種類の操作に対応し、直観的なユーザーエクスペリエンス(UX)を実現します。アプリケーション開発のプラットフォームを有し、ユーザーオリジナルのアプリケーションにカスタマイズ可能です。

C10 未来KADEN Project 2014
首都大学東京大学院　システムデザイン研究科　KADEN Project 2014 チーム

未来KADENプロジェクト2014では、"動物園から学びを伝える新しい体験ツール"を学生が自ら発想し、イノベーティブな製品デザインと実働するプロトタイプを制作した成果を発表します。このプロジェクトでは、エンジニアリングとデザインの異なる学問分野が統合されている環境生かした、工学系学域のもつ技術(SEEDS) と社会やユーザーの要望(NEEDS) を融合させ、既存の製品開発とは違う角度からのアプローチでデザインする、「新しい製品開発を実践する」ことを目指しています。

C11 VR空間タッチインターフェース
株式会社エクシヴィ

まるでSFのような次世代の空間タッチインターフェイスを体験してください。OculusRiftとLeap Motionを装着して、VR空間で自分の手を自由に出して動かせます。手を目の前にかざすと、空中に操作パネルが現れます。パネルをタッチして、好きな世界にワープできます。

C12 KOREA TECHNOLOGY
DCAN (Reseach Instititue for Content Strategy)

韓国テクノロジーでは、韓国のデジタルコンテンツに関る最新の著作権技術を下記3社から紹介します。
1. LODIS Communications Co., Ltd. (www.lodiscom.co.kr)
2. MWSRORY Co., Ltd (www.mwstory.com)
3. The Bridgesoft, Inc. (www.thebridgesoft.kr)

C13 NARIKIRI SHOWDOWN ～ふはははは、見ろ!車がゴミのようだ!～
株式会社デイジー

Unityとキネクトタイプのセンサーを使い、人のポーズを検知してヴァーチャル空間上でアクションを行うといったゲーム的要素を取り入れた、来場者参加型の展示です。さぁVR格闘ゲームの世界で車を破壊しましょう!

C14 アニマルセルフィー
株式会社メディアージ

OpenCV やKinect などの登場により、画像認識技術を利用したシステム構築の敷居が画期的に低くなりました。一方でノイズや遅延の取扱いなど、GUI ベースのシステム時より扱いが難しくなった要素もあり、アプリケーションの開発には別のノウハウが必要です。
アニマルセルフィーは、それら画像認識技術を利用したインタラクティブ演出群です。技術の特性と制限を考慮した企画制作がなされ、サイネージや記念写真撮影システムとして常設運用されています。本展示では、4種の演出体験と、その体験中の写真をSNS(Facebook)にアップロードするデモを行います。

C15 テクノロジーで創るこれからのコミュニケーション
株式会社シー・エヌ・エス

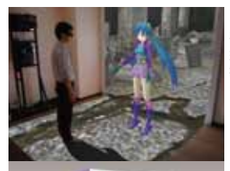
WebSocketを利用したゲーム感覚のコミュニケーションツール。画面に手を触れることなくiPadを自在に操ることができるアプリケーション。360°実写VR、そしてARなど、最新のデジタルテクノロジーを、人と人、人と企業や商品をつなぐインターフェイスに。各種広告・イベント・プロモーションなどの企画制作会社ならではのアイデアと、テクノロジーを組み合わせた最新デジタルコンテンツをご紹介します。

C16 音声合成技術／音声認識技術
株式会社東芝

●統計モデル学習のHMM方式による低コストで多様な高い表現力のある音声合成技術ToSpeak(TM)は、多数実績あるナレーションやガイダンス音声だけでなく、対話調や感情表現など自然なコンテンツ制作にもご活用できます。(ToSpeakは(株)東芝の商標です)●音声認識技術:ディープニューラルネットによる高い識別性能で口語に強い音声認識技術は、比較的少量の実データで辞書構築できる低コストカスタマイズも特徴で応用範囲を広げます。

C17 4K撮影システム
パナソニック株式会社　AVCネットワークス社

本格的デジタルシネマ用からウェアラブルまで様々な4K映像収録に応えるパナソニック4K撮影ソリューションです。
VARICAM 35: Super 35mmセンサー搭載、モジュール型4Kカメラ/レコーダー。過酷な撮影現場に耐える堅牢設計です。／LUMIX GH4: 世界初内蔵SDメモリーカードへの4K動画撮影に対応したデジタルミラーレス一眼カメラです。／ウェアラブルカメラA500:目線で4K撮影が可能なウェアラブルカメラです。防水(IPX8)、防塵(IP5X)仕様です。／4Kモニター4LH310:4K映像の忠実な色再現を実現。制作現場をサポートする業務用モニターです。



C18 オタク文化+VR技術
株式会社ソリッドレイ研究所

現在、日本のオタク文化が世界中に蔓延しつつあり、大きな影響力を持って拡大し続けています。オタクの本質とは何かを追求し、VR技術との融合による今までにない新たな世界・マーケット・文化の可能性へトライします。

C19 CLIP STUDIO ACTION (for Windows/Mac OS X)
株式会社セルシス

あなたも3Dコンテンツ作りができる。3Dアニメーション作成ソフトウェア「CLIP STUDIO ACTION」の紹介です。基本的な機能をはじめ、国内の主要な合成音声ソフトウェア群との連携機能や、作成した3Dコンテンツの主要なプラットフォームへの公開方法などをご紹介いたします。

C20 ASIAGRAPH CGアートギャラリー
ASIAGRAPH CGアートギャラリー

ASIAGRAPH CGアートギャラリーでは、日本、中国、韓国、台湾、香港、シンガポール、タイ、マレーシア、ベトナム、フィリピン、インドネシア等から優れたCG作品を集め、招待展示部門、公募展示部門の二部門で展示・上映を行います。

C21 LAVAL VIRTUAL 2015
LAVAL VIRTUAL

LAVAL VIRTUALは、VRやARの先端技術や、インタラクティブメディア作品をデモ展示するヨーロッパ最大のイベントです。
次回、2015年4月8日から13日の期間でフランスのラバルで開催されるLAVAL VIRTUAL2015の紹介をします。

C22 SIGGRAPH ASIA 2014
ACM SIGGRAPH

アジアで最大かつ最も権威のあるCGとインタラクティブ技術分野の祭典「シーグラフアジア2014」が12月に中国・深センで開催されます。研究者や企業関係者を中心に約60カ国から7,700人以上の来場を見込まれているシーグラフアジアは、この分野における最先端の研究開発成果の発表の場です。シーグラフアジアでは、ハードウェア及びソフトウェア、フィルム、ゲーム制作、研究や教育関係の専門家やさまざまな展示物を紹介します。

C23 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC)
日本バーチャルリアリティ学会 IVRC実行委員会

IVRC第22回大会!今年の応募総数なんと118件!日本中から集まった応募の中から書類審査、プレゼン審査、予選大会の長い戦いを勝ち抜いた作品と、LavalVirtualの学生作品の中から1作品が加わり、未来館の舞台で決勝大会を迎えます。高校/高専生によるユース部門も昨年を超える盛り上がりを見せます!この決勝大会では観客の投票による特別賞もありますので、是非体験してあなたの好きな作品を見つけてください。
①チャイルドフード／②ヴィヴロスケート(だらけバブティクス、東京工業大学)
③剥物館／④渡る世間は綱渡り／⑤ワイヤレス糸電話／⑥毛抜き／⑦スノーキン
⑧STUART／⑨Overflown／⑩sharedFace
⑪I wish Eyewash／⑫Shadowgraph／⑬RUN ON THE Water
⑭The fragile paper／⑮HauntedOculus

C24 TOP GUN PROJECT　成果発表会
TOP GUN PROJECT

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科と日本マイクロソフト株式会社が主催する、未来のクリエータを志す学生を対象とした夏期集中型のコース、「TOP GUN PROJECT」。学生たちがこの夏学び、試行錯誤して制作した作品の成果発表会を開催します!未来のクリエータがどんなものを生み出したのか、ぜひ体験してみてください。

C25 ASIAGRAPH こどもCGワークショップ

未来のCGクリエイターやアーティストのために、こども向けCG体験コーナーを毎日開催します。水彩や油絵そっくりに描けるお絵描きソフトから3DCGやアニメーションまで、様々なCG表現が会期中いつでも体験できます。