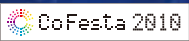


主 催
経済産業省 財団法人デジタルコンテンツ協会
共 催
日本科学未来館
後 援
総務省、外務省、文化庁、観光庁、東京都、江東区、東京商工会議所、CG-ARTS協会(財団法人画像情報教育振興協会)、財団法人 家電製品協会、社団法人 電子情報技術産業協会、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、社団法人 日本イベント産業振興協会、一般社団法人 日本動画協会、日本バーチャルリアリティ学会、超臨場感コミュニケーション産官学フォーラム、3Dコンソーシアム、立体映像産業推進協議会
上海マルチメディア産業協会、日中CG文化交流協会、在日フランス大使館、香港貿易発展局、韓国コンテンツ振興院、3D Display Research Center、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 力
 NEC NECディスプレイソリューションズ  山陽染工株式会社  CELSYS  SONY  ソリッドレイ研究所  TOPPAN  hp  YAMAHA  Logicool  wacom
協 賛

 Asia IT	 image	 CoFesta 2010
 東京戦略計画	 CELSYS	 ANA
 SONY	 DNP 大日本印刷	 宝塚大学
 DIGITAL SKIP STATION	 DIGITALCAPE	 電創堂
 TOKYO INTERNATIONAL LAB	 TOSHIBA Leading Innovation >>>	 TOPPAN
 虎の穴	 Panasonic ideas for life	 Poly Co., Ltd.
 wacom		



www.dcexpo.jp

DIGITAL
CONTENT
EXPO

デジタルコンテンツEXPO2010

2010.10.14(thu)-17(sun)

10:00～17:00 ※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。

日本科学未来館 & 東京国際交流館

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。

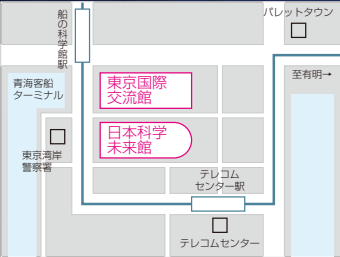
主催：経済産業省、財団法人デジタルコンテンツ協会 共催：日本科学未来館



日本科学未来館
〒135-0064 東京都江東区青海2-3-6

東京国際交流館
〒135-8630 東京都江東区青海2-2-1

交通のご案内
☐新交通ゆりかもめ
「船の科学館駅」下車 徒歩5分
「テレコムセンター駅」下車 徒歩4分
☐東京臨海高速鉄道りんかい線
「東京テレポート駅」下車 徒歩15分
☐無料巡回シャトルバス
「日本科学未来館」下車 徒歩1分
☐路線バス
「日本科学未来館前」下車 徒歩1分
「テレコムセンター駅前」下車 徒歩4分





デジタルコンテンツEXPO2010 — デジタルイノベーションの架け橋 —

デジタルコンテンツEXPOとは

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デジタルコンテンツ技術は、ゲームや映画等の表現を高度化し、映像コミュニケーション文化をより魅力あるものへと進化させてくれます。また、ライフサイエンスやグリーンサイエンスなどの分野においても、さまざまな応用が期待されています。

デジタルコンテンツEXPOは、こうしたデジタルコンテンツの発展を目的としたプログラムが世界中から集い、最先端研究の紹介や作品の展示、世界の第一線で活躍するクリエイターや研究者等によるシンポジウム、クリエイターを目指す若者のためのセミナーやワークショップ、最新技術を用いた超高精細映像や3D映像作品の上映などを行う、デジタルコンテンツの国際的祭典です。

主催者プログラム



特別企画

デジタルコンテンツEXPO2010の開催目的は、コンテンツ技術の国際展開を更に促進することとなっております。この特別企画では、コンテンツ技術国際展開の促進に大きく関わりあうシンポジウム、世界のトップレベルの講師を招いて開催するクリエイター向けワークショップ、またJAPAN国際コンテンツフェスティバル(CoFesta)の公式イベントとの連携プログラム等を集め、国際色豊かに最新情報を発信します。



次世代コンテンツ技術展 (ConTEX) 2010 ガラバゴスを越えて Beyond "Galapagos"
コンテンツを活用した新産業や新しい価値を創造していくために必要と考えられる要素技術を示した「技術戦略マップ コンテンツ分野」。ConTEXでは技術戦略マップに関連する最先端研究、先進的な製品、それらによって広がる未来のコンテンツ技術を実演展示やセミナーを通して紹介します。



ASIAGRAPH 2010 in Tokyo 萌えるアジアの多様性 Moe! Asian Diversity
ASIAGRAPHは、アジア独自の多様な文化を背景として、科学と芸術の融合から生み出されるアジアの優れたデジタルコンテンツを展開する総合イベントです。



国際 3D FAIR 2010 in Tokyo 3Dコンテンツ元年 〜アバター以降の課題と可能性
コンテンツが主導する3Dの新たなステージに向けてアバター以降様相が一変した当該分野の課題や可能性について多角的に体験、共有することを目指します。

国際パートナープログラム



Futur en Seine
2年に1度パリ地域で開催されるデジタルコンテンツフェスティバル「Futur en Seine」が東京にやってきます。



CONTENT TECHNOLOGY OF KOREA
韓国コンテンツ振興院(KOCCA)は、韓国政府を代行して「文化産業強国」の実現をリードしています。今回の展示ではKOCCAが支援したコンテンツテク/ロジーとそれを活用したコンテンツに出会うことができます。



SIGGRAPH ASIA
今年の12月、韓国・ソウルで開かれるSIGGRAPH ASIAについて、その魅力・見どころについて解説します。

参加プログラム



3DCG CAMP 2010
3DCGの総合コンテスト「3DCG AWARDS 2010」の受賞作品発表会を中心に、3DCG関連の製品・技術等の展示およびセミナーを行います。



Y2 AUTUMN 2010
Y2 PROJECTではヤマハR&Dの音・音楽技術を多くのコラボレーションを通じて展開しています。デジタルコンテンツEXPO2010においては、Y2 PROJECTの最新の取り組みをわかりやすく楽しくご紹介する参加プログラムとして、Y2 AUTUMN 2010を開催します。

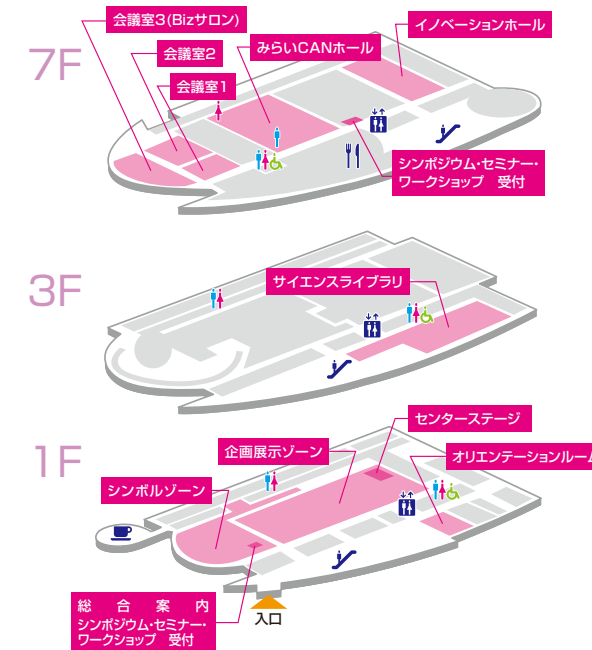


その他の参加プログラム
プランゼット／サイバーライブ／3Dエルゴノミクス セミナー／劇場版映画 2Kシネマから4Kシネマへの展開／東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ プレゼンツ「メディア[を]学ぶ、メディア[に]学ぶ」～メディアリテラシーと人材育成セミナー～／第25回デジタルコンテンツグランプリ/デジタルクリエイターズコンペティション2010 贈賞式

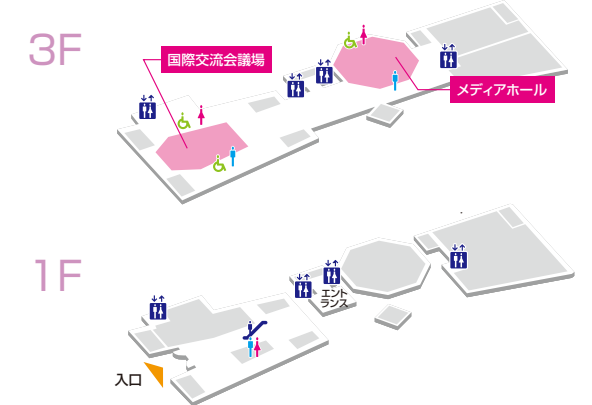
会場のご案内

日本科学未来館、東京国際交流館の、2つの会場で、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



東京国際交流館



Exhibitions

CONTENT TECHNOLOGY OF KOREA

韓国のコンテンツ技術

Wave3D CG Wave



韓国で初めて開発したWave3Dはバーチャルリアリティ及び拡張現実コンテンツが制作できる統合ソリューションです。Wave3Dは専門的なプログラミングの知識がなくともデザイナーが易しく制作できるGUI(Graphic User Interface)とNode Treeシステムを使っているため、多くの時間と費用がセーブできます。Wave3Dの拡張現実技術は現実とバーチャル世界をミックスさせる技術です。拡張現実技術を活かしたコンテンツは特定のマーカ(Marker)がイメージ(Markerless & Image processing)方式を利用して見られることになります。

FXアバタ FXギア



FXAvatarはFXGearの顔認識技術及びアバタ生成技術を利用し美顔自分の顔を持つこの世の中の一つしかない自分だけのアバタを作り出してくれる技術です。顧客の正面顔写真一枚を利用し3D顔を自動的に生成し、それから体型の選択、希望するヘア、衣装、アクセサリーなどを選択しつけることができます。このようにオンデマンドで生成されたアバタはゲームやSNSの中でキャラクターとして登場し会話したり、オンラインショッピングモールで自分の代わりにバーチャルに服を着てみたり、簡単な整形をして変わった自分の姿を事前に見ることが出来ます。

スマートフォンベース遺物案内システム 韓国科学技術研究院



これまでの拡張現実システムは専用性のスマートフォンまたはラップトップ上まで可能でしたが、本システムは効率的なサーバー/クライアントシステムとして設計されており、ユーザが持っているスマートフォンの仕様にとらわらず先端技術である拡張現実技術を使った遺物の案内が受けられます。

Zft (Zenitum Feature Tracker) Zenitum Entertainment



モバイル端末で起動可能なコンピュータビジョンベースの拡張現実トラッキングエンジンです。現在、全世界で米国のQualcomm及びZenitumのみが持っている技術として、ARM11及び600MHz以上の端末で機能できるアルゴリズムで開発されました。Zftは市販中のスマートフォンプラットフォーム(ウィンドウズモバイル、iPhone、シンビアン、アンドロイド)のほとんどをサポートしており、現在SDK作業を通じて一般ユーザが易しく利用できるビジネスを急いでいます。現在秒あたり最大25フレームの演算が可能な最新型モバイルCPUであるNvidiaのTEGRAベースのエンジンも開発中です。

3D立体Layerアニメーションを利用した3DBlue-ray 制作 ビックアイエンタテインメント



世界初めて紹介する3DBlue-ray商品として3D立体Layerアニメーションを利用して「世界名作童話」を3D立体コンテンツとして取りました。これまでの2D圖書を立体化したコンテンツ企画の時尚と制作期間を大幅に短縮しました。また、原画の質感と色感を生かし原画が持っている感性をそのまま伝えることができます。現在、世界名作童話4本を制作し販売中であり、今後22本を新たに制作し3D放送と一般放送兼用のコンテンツとして国内外に配給する予定です。

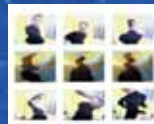
Futur en Seine フューチャー アン セーヌ

アクティアルナ エディトリアルデザイン、アクティアルナ パブリッシング アクティアルナ



デジタル書籍の技術を提供するホワイトレーベル(OEM)で提供しております。エルゴノミックで充実した読み心地の良さを提供し、非物化した本に感性を与えるべく、特にインターフェイスに気を使っています。又、タブレットや電子ペーパー、iPadやiPhoneに始まり、更にこれから登場する新たな電子書籍メディアに対して、出版社、編集者、著者、アーティストといった人々とエンジニアや研究者とを結びつけることで、その制作活動をオーガナイズします。今回の展示では主にiPadで、イノベーションに富んだ読み心地を提供するインターフェイスのデモンストレーションを行います。

イメージ ムーヴメント ブレイン ヴィジョン システム



イメージムーヴメントは、前に立った観客の動きを分解し、アイデンティティについて問う、インタラクティブなプラスチックの作品です。このフィクションの観は、組み、伸縮する肉体を作り出します。カメラの射程に何も入らなければ、昔ながらの鏡のように、日常的に知覚したものを忠実に映しますが、動きがあると柔らかな氷のような世界が現れます。この装置はパリのデジタル・アート集団Music2EyeとBVS社の提携によって生まれました。

アイデアをインタラクティブな3Dコンテンツで具現化-3DVIEW Virtools ダッソーシステムズ株式会社



3DVIEW Virtoolsは、インタラクティブな3Dコンテンツの作成を支援する画期的な開発・展開プラットフォームで、3Dコンテンツの制作における様々なニーズに対応します。デザインからマーケティングまで、3Dの幅広い応用による新たな世界をご提案します。

UTI, OZ, MU ゴブラン映像専門学校



UTIは8歳以上の子供を対象とした自然を発見するためのゲームです。プレイヤーはUTIのモバイルアプリケーションを課金して、自然の中へ探検に出かけます。Webに接続され、インタラクティブで使い方がシンプルなおZは、リソースの乏しい時に使うマルチメディアを自習します。MUは幼稚園の子供たち向けのインタラクティブテーブル(表面がタッチパネル+オブジェ)、マルチメディアの装置は、幼稚園や家庭で子供たちの自立と創造性を促すものです。

EVA(エボリューションリー ヴァーチャル エージェント) 国際マルチメディア学院



IMMのラボが開発したテクノロジ-EVA(Evolutionary Virtual Agent)は、バーチャルリーチャーや自然な言語で会話することのできる知能エージェントのアプリケーション開発を可能にします。EVAの応用範囲は広く、特にゲーム関連、デジタルコミュニケーションをカバーします。合成イメージで、インタラクティブなアバターを作成することも可能です。

アトム、エフエムユービー Atom, fmlUP



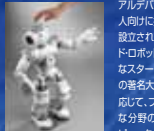
地域の住民にとって、近所の人だけでなくその地域に関わる組織(市役所、不動産屋、店、近所の会)と交流をもつことが重要なものではないうという考察から、身体は固定された、2年に及び研究開発から、Atomを通してこの考察への回答が生まれました。Atomは、住居街やサービス業の建物の中で、近隣の親しみやすいマルチメディアサービスを提案するタッチタイピング端末です。今回の展示ではAtom及びFacility Management用ソフトウェアfmlUPをご紹介します。

「スマートシティ」コンセプト "Smart Cities" concept



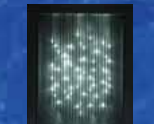
都市の先端技術における最新の発展、スマートシティコンセプトに関するデモンストラーションをお見せいたします。3次元のバーチャル4つの観光(パナマ、パナマ、パナマ、パナマ)。2000以上のアバターのシミュレーション(人間の行動のモデル化)、先端のインターネット技術を使ったセンサーの使用例(都市における、新しいアラブのスマートカメラ)を披露します。体験にぜひご来場ください。

ヒューマノイド・ロボット "ナオ" アルデバラン・ロボティクス



アルデバランロボティクス社は、ヒューマノイドロボットを個人向けに提供するというプロジェクトのもと、2005年にパリに設立されました。第一号ロボットNaoは、58cmのヒューマノイドロボットで研究業界やヒューマノイドロボット世界で世界的なスターとなっております。2008年より、世界中の200以上の著名大学にNaoを納入しております。所有者の熟練レベルに応じて、プログラミングのレベルを変えることが可能です。様々な分野の大学や研究所の需要にお応えしております(コンピュータサイエンス、人口知能、オートマティクス等)。現在Naoは27か国で使われており、売り上げの85%は海外での売り上げによるものです。Naoのラインナップを広げ、高等教育向けに提供するという新たな冒険に踏み出してあります。このオリジナルでイノベーションに富んだ機能を通して、学生の理系分野に対する関心を高め、新たな職を目指しています。

アカリ、クロ、オト、ドッツ 国立高等産業デザイン学校



AKARIは紙でできた光る屏風です。伝導性のスチール構造に、銀インクで照明回路がプリントされたトレーニングペーパーが張り付けられています。KUROはコンピュータに接続するメモ帳で、鉛筆で描くように画面に絵を描くことができます。OTOは型形成のペーパーシェールで構成され、FM受信機とアンテナを内蔵した壁掛けラジオです。DOTSは点を全て結びと全体の絵が浮かび上がるスケッチブックです。画像認識機能によって絵が生命をもち動き始めます。

アニメーション・メイド・イン・フランス 映画・オーディオビジュアル・マルチメディア産業連盟



Ficamは、映像・音声の豊か技術的なノウハウに関連する約180の会員企業をもつ業界団体であり、これまでに様々な支援策を実施してきました。会場では、「Animation made in France」のDVDを放映いたします。

ゴレムエモーション、ゴレムパス、ゴレム行動パック、ゴレムアクティビティ ゴレム



golem motion:ヴァーチャルな人間のリアルタイムアニメーションです。golem path:3次元環境でのルート検索、ナビゲーションです。golem behavior pack:ヴァーチャルな人間の行動をモデル化し、組み合わせ、管理するためのソフトです。golem activity:人間の行動をモデル化するソフトです。

ロゴラマ ミクロス イマージュ



2010年にアカデミー賞短編アニメーション賞を受けた、ショートフィルムLOGORAMA(ロゴラマ)を上映いたします。また、これまで手がけたその他作品も上映いたします。

パロット エアール ドローン Parrot AR, Drone.



2010年にアカデミー賞短編賞は今年、Parrot AR, Drone.という新世代ゲーム機を発表しました。クアッドコプターとして開発された(空を飛ぶゲーム機)は、Wi-Fi経由で遠隔操作が可能です。カメラ(2)、ジャイロセンサー(2)、加速計(1)を備えており画面上ではARゲームが楽しめます。最良の技術を使い、製品の構築に約5年を費やしました。自動的に操作可能で、14歳以上を対象にしておりますが、大人も楽しめる製品です。

SIGGRAPH Asia 2010

CGとインタラクティブ技術を中心とした最新のデジタルメディア、デジタルコンテンツの作品や研究成果を、コンピュータアニメーションフェスティバル、コース、テクニカルペーパー、テクニカルスケッチ&ポスターの4つのプログラムにて公開する「カンファレンス(国際会議)」と、様々な分野のハードウェアソフトウェア製品、サービス、ソリューションが一堂に会する「展示会」についての最新情報をご提供いたします。

ASIAGRAPH 2010 in Tokyo

CGアートギャラリー

広くアジアから招待したCG作品及び厳選された公募作品を展示します。



■「CGアートギャラリー」

ASIAGRAPHでは、優秀なCG作家と作品が国を超えて交流することで、新たな創造と産業がアジアから生まれることを願い、優れた作品の発表展示の場として「CGアートギャラリー」を開催して来しました。今年度も、日本、中国、韓国、台湾、シンガポール、タイ、マレーシア、フィリピン、インドネシア他から約50名の招待作家を迎え、多様な作品群を展示する予定です。

■「CGアートギャラリー公募展示部門」

ASIAGRAPH CGアートギャラリーでは、広くアジア地域から、作品公募を行うことで、より自由な表現を受け入れる作品展示を目指して来しました。年々増加するアジア各国からの応募作品審査に対応するため、今年度は新たな審査委員として、国際的に活躍するCGクリエイターのStanley Lau(シンガポール)とVOFAN(台湾)の協力を仰ぎ、入選作品を決定いたしました。

Thermo-Paradox

首都大学東京 串山研究室



"Thermo Paradox" は温度感覚をインタラクティブに表示できる冷感感覚小型ディスプレイを使用した今までにない楽しい触れるディスプレイです。80ピクセルの低温画像数と9インチ小型ディスプレイの構成によって、これまでできなかった温度による文字情報伝達や表現が可能となりました。画像に含められた冷感のインタラクションがある画像や温度感覚の感覚を利用した不思議な感覚を来します。色々な人が共有可能なディスプレイを提案しています。

目と鼻の先 -急行能登ラストラン-

東京大学 廣瀬・谷川研究室



全天周の映像コンテンツと三次元的な音響効果を利用し、双眼鏡を覗きこむだけで実際に別世界にいるかのように感じることが出来ます。今回は2010年3月で定期運転終了を迎えた急行能登のラストランの様子を体験していただきます。

シカン/仮面の空間型AR展示

慶應義塾大学 小水研究室他



本出展では空間型AR(拡張現実感)技術を用いた展示技術として、シカン文化の出土物の一つである金面仮面の展示への適用例を示します。発掘当時の様子を示すCG映像、展示物と説明用CG映像との融合表現、従来品の出土物の展示等いろいろな表現方法をAR技術を用いて実現します。

FoodLog

東京大学 相澤・山崎研究室 / foo.log株式会社



日々の食事を、画像だけで記録・管理するWebサービスFoodLogへのデモ体験です。参加者は、その場で食事の写真を書いて、FoodLogへアップロードします。すると、FoodLog上で画像処理された結果がリアルタイムで閲覧できます。

デジタル展示ケース

東京大学 廣瀬・谷川研究室



デジタル展示ケースは、展示物のもつ背景情報を自動的に伝達可能な博物館展示システムです。今回は土偶を例にとり、バネ型システムによって土偶の出土位置分布を伝えるとともに、連動する展示ケースシステムによって選択された土偶の詳細に鑑賞することを可能にします。

MetaCookie+

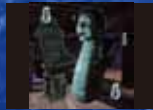
東京大学 廣瀬・谷川研究室



「MetaCookie+」は、プレーンなクッキーの見た目と匂いを変化させることで、食べた際の味をさまざまに変化させることが出来るシステムです。画像処理技術によってクッキーの位置と状態(欠け、隠れ、割れなど)を認識し、HMDと映像ディスプレイを用いることで、クッキーの位置と状態に合わせた視覚と嗅覚の情報を重ねて提示します。

五感メディアによる超日常空間

首都大学東京 池井研究室



日常では体験できない空間を、五感メディアによって合成してお見せいたします。五感メディアは、3次元映像はもとより、立体育音、体感チェア、触覚力覚デバイス、嗅覚デバイス、風生システムなどから構成されます。さまざまな感覚情報による創作的空間をお楽しみ下さい。

Gemotional Bio-Machines

東京大学大学院 情報学環 河口研究室



魚やクラゲなどの海洋生命体から発想し、深海/宇宙での自律探索ロボットを想定した。これまでに見たこともないようなユニークな大型立体造形物と観客の動きにリアルタイムに反応する高精細CG映像で構成するインスタレーション展示を行います。また、1982年に米国SIGGRAPH国際大会で発表された(Growth Model:クロスモデル)により生成されたCGを基に制作された、高さ5m超の大型/フルHD4K解像度で復元を試みたCGアニメーションの日本初展示を行います。

常設展示

サイエンスライブラリ

日本科学未来館3F

3DCG CAMP 2010

株式会社イーフロンティア

イーフロンティア取
り扱いの最新3DCG
ツール「Shade」
「Poser」「Vue」等
の体験展示および搭
載技術の紹介

株式会社ディストーム

3DCGツール「LightWave
3D」の最新バージョン
「LightWave 10」の国内初
の紹介

株式会社ボンデジタル

3DCG制作に役立つ
様々なテクノロジーをご
紹介します。

Luxology, LLC

統合型3DCGツール
「modo」の新バージョン
「modo 501」の国
内初の紹介

株式会社インフォーマティックス

Piranesi v.6.0 製
品デモンストレー
ション

株式会社ワコム

ペンタブレットを使っ
た最新3DCG制作
環境の紹介・展示

株式会社DICO(株式会社豊通マシナリー)

3DCGユーザーに
よる3D PRINTER
「ZPrinter」活用

エヌメディア ジャパン/株式会社エルザジャパン

3DCG制作に力を
発揮する最新グラ
フィックボードの紹
介

株式会社ユニットコム

あなたの街のパンコ
ン屋さん。パソコン
工房、Faith、
TWO TOP でおなじ
みのユニットコムの
紹介

DCEXPO TV



デジタルコンテンツEXPO2010では、シンポジウムなどをインターネットを経由してライブ中継で見ることが出来る「DCEXPO TV」を実施します。USTREAMで配信される映像を見ながらtwitter等でつぶやくことで、視聴者がイベントにリアルタイムで参加することができます。

また、タレントの七海舞が会場を移動しながら展示物の紹介を毎日行います。

DCEXPO TVは、デジタルコンテンツEXPO2010公式サイト(<http://www.dcexpo.jp>)または、USTREAMのサイトからご覧いただけます。

- ch1 みらいCANホール
- ch2 会議室1・2
- ch3 センターステージ
- ch4 移動レポート

- <http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv-ch1>
- <http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv-ch2>
- <http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv-ch3>
- <http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv-ch4>

(一部のプログラムは配信しません。また、録画ファイルは予告なく削除する場合があります。)



移動レポートの七海舞

Stage

会場：日本科学未来館 1F センターステージ

特別企画

デジタル×ファッション そして世界へ

10月15日(金) 16:00-16:50

信田阿芸子 一般社団法人日本ファッションウィーク推進機構(JFW)国際ディレクター
森田修史 デジタルファッション/株式会社 社長
Olga Etw.Vonneguet(エトヴァス・ボネグ)デザイナー

ファッション業界において、デジタルツールを用いた新しいモノ作りが俄かに注目されています。世界に誇る日本のソフトウェアである、デジタル技術とファッションが融合することで新しいクリエイションを世界へ提示することが期待されます。ファッションにおけるデジタルの取り組み、作り手や受け手の変化は?そして「COOL JAPAN」として世界にデジタル×ファッションを訴求する切り口とは?次代を切り開く識者が語り合います。



ConTEX

「つくること」の未来

10月16日(土) 11:00-11:50

久保田晃弘 多摩美術大学 情報芸術コース 教授
船田 巧 メディア技術者

フィジカルコンピューティング、パーソナルファブリケーションなど、デジタルデータとモノを結びつける領域で、それらに使われている技術が安価になったことや、ウェブを通じた情報の共有が容易になったことを背景に、ユーザー主導のイノベーションが起こりはじめています。草の根で広がっている新しいモノづくりの現状と今後の可能性を、雑誌「Make」周辺のコミュニティを例に考えます。



ConTEX

Dance Robot LIVE !

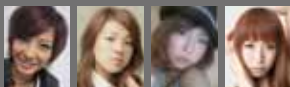
- サイバネティックヒューマンHRP-4C -

10月16日(土) 13:15-13:25 プレス発表会を兼ねて行います
16:00-17:00 トークセッションと一体で行います

10月17日(日) 11:00-11:10 / 13:15-13:25 / 16:15-16:25

昨年のデジタルコンテンツEXPOで宣言された「ダンスロボットプロジェクト」が、ついに実現。世界中が注目する人間そっくりの二足歩行ロボット「HRP-4C」が、ダンサーチーム「未夢フレンズ」と息を合わせて、センターステージで歌とダンスのパフォーマンスを繰り広げます。ダンスパフォーマンスは昨年引き続きトップダンサーのSAMがプロデュース。さらに、ヤマハと産業技術総合研究所、エイベックスの協力により、VOCALOID^{※1}及びNetばかりす^{※2}といった最新技術を用いて、ELTの持田香織さんの歌マネにも挑戦します。エンターテインメントロボットの可能性をさらに広げるこの挑戦を、どうぞお見逃しなく。

※1 VOCALOIDはヤマハが開発した歌声合成システム
※2 Netばかりす…ヤマハと産業技術総合研究所が開発した、VOCALOIDに対応する歌声自動検定技術をネット上のサーバーで動作させるサービス



未夢フレンズ



HRP-4C (独)産業技術総合研究所 提供

ConTEX

トークセッション

- ロボットコンテンツの可能性 -

10月16日(土) 16:00-17:00

横井 一仁 独立行政法人産業技術総合研究所 知能システム研究部門副研究部門長
SAM ダンスクリエイター/ダンサー
石川 勝 東京大学 IRT研究機構 特任研究員
中岡 慎一 デジタルコンテンツEXPO エグゼクティブ・プロデューサー
独立行政法人産業技術総合研究所 知能システム研究部門研究員

「ダンスロボットプロジェクト」を通じて挑戦したかったこと。それは、エンターテインメント分野において十分に通用する「ロボットコンテンツ」を生み出すこと。クリエイターの手によってロボットの新たな価値を創造することが可能であることを示すことが目標でした。まったく違う世界に生きる研究者とクリエイターが同じ目的に向かって協働したこのプロジェクトの経緯を、当事者自らが出演し語り合います。



ASIAGRAPH

「中国アニメーションの新時代

～世界30カ国で放送される中国アニメ～」

10月15日(金) 14:10-14:55

沈 楽平 玄機科技信息技术有限公司(STAR Q) 総経理
夏 瑛 浙江大学 コンテンツビジネス研究センター 副主任

中国・杭州の有力CGアニメスタジオ、玄機科技信息技术有限公司(STAR Q)は、ハイクリティの武俠CGアニメTVシリーズ「秦時明月」を制作し、すでに日本を除く世界30カ国で放送されるという実績を持っています。同社の総経理であり「秦時明月」の総監督でもある沈楽平氏は、作品のクオリティやクリエイティブの高さ、キャラクターグッズやメディアミックスを駆使したビジネスモデルで中国アニメ新時代の到来を予感させる人物です。今回のシンポジウムでは、沈楽平氏に、STAR Qの今後の作品づくりや世界展開について、中国アニメーション事情に詳しい浙江大学コンテンツビジネス研究センター副主任の夏瑛氏との対談形式でお話いただきます。



ASIAGRAPH

「ASIAGRAPH2010 in Tokyo

ライブセッション」

10月15日(金) 11:30-12:30

菅野 創 アーティスト
馬場哲晃 首都大学東京 システムデザイン学部 助教
アレキサンダー・リーダー 株式会社Qosmo 取締役
森山朋絵 東京都現代美術館学芸員
安藤英由樹 大阪大学大学院情報科学研究科 准教授

ASIAGRAPH2010 ライブセッションでは、ライブパフォーマンスとして菅野創によるテクノファンシイシリーズ、ライブディスカッションとして「われわれは、なぜ、それを するのか?」をテーマに5人のパネラーを迎え議論します。

ASIAGRAPH

ロシアの歌姫ORIGAと中国・日本の

CGアーティストのコラボが実現

10月16日(土) 14:15-14:50

ORIGA [オリガ] シンガーソングライター
石川 真綾 CGアーティスト

テレビアニメ「攻殻機動隊」のテーマを歌ったロシア人女性シンガーソングライターORIGAが、中国の黃穎(Huang Ying)、日本の石川真綾という2名の女性CGアーティストの映像作品とコラボレート。国を超えたCGと音楽のコラボをお楽しみ下さい。



ORIGA

石川 真綾

国際パートナープログラム

「Futur en Seine On Tour:

フランス発最新

デジタルコンテンツの紹介」

10月14日(木) 14:00-16:50

Futur en Seineはパリ地域のデジタル・シティアフェスティバルです。このイベントはCap Digitalクラスター(デジタルコンテンツ及びデジタルサービスのためのパリ地域の産業クラスター)によって企画され、デジタルの世界、アニメーション、ビデオゲーム、ロボット工学に照準を定めております。このFutur en Seineが、世界ツアーとしてこのたびデジタルコンテンツツエクスポに出展します。その各出展団体、企業からのプレゼンテーションで、展示とともにフランスの最新テクノロジーを体感してください。

国際パートナープログラム

「SIGGRAPH Asia 2010の紹介」

10月15日(金) 15:15-15:45

宮井あゆみ CG-ARTS協会(財団法人画像情報教育振興協会)

今年の12月、韓国・ソウルで開かれるSIGGRAPH Asiaについて、その魅力・見どころについて解説します。会期は12月15日(木)より18日(土)まで。



宮井あゆみ

参加プログラム

サイバーライブ

10月15日(金) 13:00-13:50

株式会社ソリッドレイ研究所

コンサート会場、キミがステージの主役!「サイバーライブ」は、背景や特殊効果を自由に設定できるサイバーステージです。プロさながらの自分プロモーションビデオも!ライブ実演を交えてご紹介いたします。



参加プログラム

プランゼット

10月17日(日) 13:40-14:40

株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム

前作「惑星大怪獣ネガドン」(2005年)を1人で作り上げ、「新時代特撮」の担い手と数々のメディアに称された、栗津順監督。本作は、CGでありながら、古き良き特撮映画へのオマージュをちりばめた前作の“新時代特撮”を、さらに自ら進化させ、2053年を舞台に人類の危機を描きだします。制作は監督自らがコミックス・ウェーブ・フィルム内にチームを立ち上げ、さらにCG制作では定評の高い白組をはじめとしたスタジオが協力参画。リアルな世界観を描くためにマットペイントを起用するなど進化した映像は栗津監督ならではの。音楽には前作でもタッグを組んだ寺沢新吾が担当。



© Jun Awazu/MEDIA FACTORY/CoMix Wave Films

Theater

4Kデジタル映像祭



**"Pierrot":
4K Narrative
Story Telling**
10月14日(木) 10:40 - 11:10
イノベーションホール
Janak Bhimani
慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科
Fabien Delmotte
慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

4Kデジタル映像祭



**The 4K Digitization
of 70-mm Film
for Dome Theater**
10月14日(木) 11:30 - 12:00
イノベーションホール
亀村文彦
慶應義塾大学DMCセンター 研究員

4Kデジタル映像祭



**かがやの夢～月と日本人・
二つの「かがや」の物語～**
10月14日(木) 12:20 - 12:50
イノベーションホール
製作: 日本科学未来館, 立教大学
特別協力: 宇宙航空研究開発機構(JAXA)
協力: 日本放送協会
監修: **加藤 學**
宇宙航空研究開発機構(JAXA)庶務/かがやサイエスマネジャー
小嶋菜温子
立教大学文学部教授/かがや姫幻想! 著者

4Kデジタル映像祭



あづみの やわらかい春
10月14日(木) 13:10 - 14:00
イノベーションホール
小山 徹
パナソニック映像株式会社 テクニカルプロデューサー

4Kデジタル映像祭



里山 ふるさとの絶景
10月14日(木) 14:30 - 15:30
イノベーションホール
小野 泰洋
株式会社 NHKエンタープライズ
エグゼクティブプロデューサー
青木 淳二
株式会社 NHKエンタープライズ カメラマン

4Kデジタル映像祭



**次世代映像技術が拓くイマジネーション
～地デジの明日、4Kの地平線～**
10月14日(木) 16:00 - 17:00
イノベーションホール

早川 貴泰
アーティスト/映像ディレクター

白井 暁彦
神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 准教授

3Dシアター&トーク



**牙狼
GARO RED REQUIEM**
10月15日(金) 13:30 - 14:30
イノベーションホール

迫田 憲二
オムニバスジャパン CGスーパーバイザー

上映される作品はPG12指定となります。

3Dシアター&トーク



**スポーツの3D中継とは
～Jリーグの制作現場から～**
10月15日(金) 15:10 - 15:50
イノベーションホール

加藤 大
株式会社スカパーJSAT
技術運用本部 放送技術部 アシスタントマネージャー
軽部 岳大
株式会社スカパーブロードキャスティング
制作本部 スポーツ制作部

3Dシアター&トーク



**世界遺産に含まれる
驚異の3D体験
Furusato**
10月15日(金) 16:30 - 18:00
イノベーションホール&ドームシアター
鈴木信一郎
日本科学未来館 科学コミュニケーター

3Dシアター&トーク



**3D放送を大画面で楽しもう
～もっと知りたい!3D**
10月16日(土) 11:00 - 12:00
イノベーションホール

石川 肇 水中カメラマン

遠藤 寛 日本BS放送株式会社 技術部長

中根 祥一 日本BS放送株式会社 3Dプロデューサー

磯部 なつみ 日本BS放送株式会社 3Dディレクター

3Dシアター&トーク



**多様なシチュエーションに
おける3D制作とは**
10月16日(土) 13:10 - 14:00
イノベーションホール

浜口 泰一
株式会社スカパーJSAT
技術運用本部 放送技術部 マネージャー

吉澤 一慎
株式会社スカパーブロードキャスティング
エンタテインメント制作部 アシスタントマネージャー

3Dシアター&トーク



あづみの 百年の刻
10月16日(土) 14:30 - 15:30
イノベーションホール

小山 徹
パナソニック映像株式会社 テクニカルプロデューサー

小澤 進司
パナソニック映像株式会社 撮影コーディネーター

入倉 謙二
パナソニック映像株式会社
スタジオグループ グループマネージャー

3Dシアター&トーク



新・三銃士 ほか
10月16日(土) 16:00 - 17:00
イノベーションホール

緒方 京
株式会社NHKメディアテクノロジー
放送技術本部 営業推進部 エグゼクティブエンジニア

3Dシアター&トーク



**3D産業に付加価値を!
「多重化映像コンテンツ
上映方式「Scritter」」**
10月17日(日) 13:10 - 14:00
イノベーションホール
長野光希
東京工業大学工学部社会工学科

白井暁彦
神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 准教授

3Dシアター&トーク



**3D探検隊が行く!
驚異の生命科学ワールド**
10月17日(日) 14:30 - 15:30
イノベーションホール

高沖英二
株式会社メタ・コーポレーションジャパン
代表取締役社長

会場：日本科学未来館7F みらいCANホール

特別企画

コンテンツ産業・政策の現状と 展望について (同時通訳付)

10月15日(金) 13:00 - 14:30

Stephane Singier

フランスデジタルクラスター「カップデジタル」ディレクター/ Futur en Seine in Japan 総責任者

金 泳徳 韓国コンテンツ振興院 日本事務所 所長

信谷 和重 経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課長

鷲見 良彦 財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事

DC EXPO2010に参加する国際パートナーから代表者にご登壇いただき、コン
テンツ関連産業の各国の実情と、今後の国際協力の可能性に関し、パネル形式で
意見交換をしていただきます。



Stephane Singier



金 泳徳



信谷 和重



鷲見 良彦

ConTEX

ガラパゴスで世界へでていく

10月15日(金) 15:20 - 16:50

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

川上 量生 株式会社ドワンゴ 会長

猪子 寿之 チームラボ株式会社 代表取締役社長

村上 敬亮 経済産業省 産業技術環境局 地球環境対策室長



中村伊知哉



川上 量生



猪子 寿之



村上 敬亮

今年度のConTEXのテーマは「ガラパゴスを越えて」(Beyond "Galapagos")。日本におい
ては、ガラパゴス的な進化を遂げた技術や製品が、海外にでることなく日本国内で停滞したまま
で。一方、アップルのiPhoneは使い勝手のいいユーザーインタフェースと日々新たな活用が提案
されるアプリによって、世界中に拡がっており、世界最強のガラパゴス製品となっています。この理
は何でしょう。もはや日本企業は海外市場の覇権を握れないのでしょうか。グローバル市場での競争
力とは何なのか、日本人に、日本企業に必要なものは何か、などについて、議論いただきます。

ConTEX

擬人化ジャパン ～日本発・擬人化キャラクターがモノづくりを語る～

10月16日(土) 13:30 - 15:00

倉本 到 京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究所 准教授

遠藤 諭 アスキー総合研究所 所長

しきしまふげん イラストレーター

境 真良 国際大学GLOCOM客員研究員/慶応大学大学院講師



倉本 到



遠藤 諭

「はやぶさタン」を知っていますか?日本が発信するクールジャパン・コンテンツの中でも異彩を放っているコンテンツのひとつ
である「擬人化」。本シンポジウムでは、海外ではあまり見られない表現形態である「擬人化」に着目します。擬人化キャラクタ
たちがなぜ、どのように生まれたか、彼ら(彼女ら)が現代社会でどのように受け入れられてきているか、海外ではどのよ
うにして受け取られるのか、そして、も/自身である擬人化キャラクターが日本のモノづくりとどのように関係し、どんな影響を与
えることができるのか?擬人化キャラクターの作成、展開、利用にかかわる方々をパネリストに迎え、いくつかの事例を交えなが
らこの不思議なコンテンツ「擬人化」について、会場にお越しの皆様とともに積極的に議論してゆきたいと思います。

ASIAGRAPH

「Pixarの魅力を支える最先端CGテクノロジー」 (同時通訳付)

10月14日(木) 15:00 - 16:15

Michael Kass Pixar Animation Studios Senior Scientist

CGアニメーション作品で世界的なヒットを飛ばし続けるPixar。その魅力的な作品づくりは、最先端
CGテクノロジーの研究開発に支えられています。今回は、Pixarが誇るシニア・サイエンティストで
あり、世界最大のCGとインタラクティブの国際会議 ACM SIGGRAPHにおいて、「モンスターズ・
インク」等でのキャラクター表現技術でCG功労賞を受賞したMichael Kass氏を迎え、Pixarの魅
力を支える最先端CG技術について講演していただきます。



Michael Kass

上記の他にもたくさんのシンポジウムやセミナー、ワークショップを開催します。実施日時、会場等につ
いては、タイムテーブルをご覧ください。

ASIAGRAPH

ASIAGRAPH 2010

創(つむぎ) 賞受賞記念講演

「クールジャパンの旗手 スタジオジブリのビジネスモデル」

10月16日(土) 11:10 - 12:40

鈴木 敏夫 株式会社スタジオジブリ 代表取締役 プロデューサー

西村知江子 フリーアナウンサー

映画「借りぐらしのアリエッティ」は、国内での大ヒットを受けて、韓国でも公開され
ました。また、東京都現代美術館で開催されている「借りぐらしのアリエッティ×種
田陽平展」も大人気です。世界を魅了するジブリアニメの創作の秘密や、そのビジ
ネスモデル、また、日本のアニメはこれからどう世界で戦っていくのかについて、ス
タジオジブリのプロデューサー、鈴木敏夫氏に語っていただきます。

※日本のアニメーション、文化への多大な功績を讃え、ASIAGRAPH2010創(つむぎ)賞を受賞された、記念講演です。



鈴木 敏夫



西村知江子

ASIAGRAPH

ASIAGRAPH 2010

匠(たくみ) 賞受賞記念講演

「芸術と科学のインタラクションが生みだした美と楽しみの文化」

10月17日(日) 15:20 - 16:50

坂根 徹夫 情報科学芸術大学院大学 国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS) 名誉教授

日本のインタラクティブ・アートの第一人者であり、アート・デザインに関わる数々の賞を内外で受賞
しておられる坂根氏は、芸術と科学の融合について長年研究されてきました。芸術と科学のインタ
クションは何を生み出してきたか、その魅力とは…。メディアアートと共に歩まれた坂根氏のご講演・
創造活動の歴史をお話いただきます。

※日本の芸術・科学・文化への長年に亘る多大な功績を讃え、ASIAGRAPH2010匠(たくみ)賞を受賞された記念講演です。



坂根 徹夫

国際3D Fair

3Dコンテンツ元年 (同時通訳付)

10月15日(金) 10:30 - 12:10

河合隆史 早稲田大学 理工学術院 教授

Stephan Faudeux Avance Rapide Communication Manager

モーニング娘。

映画「アバター」以降、様相が一変した3Dの国際動向や将来ビジョンについて、欧州最大規模の3D国際会議
「Dimension3」のディレクター-Stephan Faudeux氏、3D親善大使-モーニング娘。の方々を迎えてお話しいただきま
す。また、3Dの発展に貢献した企業・団体を表彰する「International 3D Fair Award 2010」の贈賞式を併催します。
「受賞者は、ソニー株式会社、スカパーJSAT株式会社、モーニング娘。」に決まりました。」



河合隆史 Stephan Faudeux モーニング娘。(高橋愛/道重さゆみ/新垣里沙/亀井絵里)

国際3D Fair

映画/ゲーム "3D最先端から"

10月17日(日) 13:00 - 14:30

渡辺浩武 株式会社GTV 代表取締役

雨宮慶太 映画監督

稲船啓二 株式会社カプコン 常務執行役員

開発統括本部長兼CS開発統括兼コンテンツ統括



渡辺浩武



雨宮慶太



稲船啓二

「アバター」の洗礼を通過し、インフラ普及とビジネスモデル確立の上に第2フェーズを迎えようとしている映画業界、
プレイステーション3、Xbox360の立体視対応、そして間近に迫った3DSのリリースにより、いよいよ新時代の幕開けに
臨むゲーム業界、ともに文化としてまた産業としての成否は、今、最前線で苦闘しているクリエイターにかかっています。
SF映画の経験値を基盤にいち早く3D映画を手がけ世に開く映像作家と、CGゲームのノウハウを機軸に立体視コンテ
ンツの制作に進出したゲームデザイナーに、双方の視座から、映像新世紀への展望を語りあっていただきます。

- デジタルコンテンツEXPO
共通プログラム
- 特別企画
- 次世代コンテンツ技術展
(ConTEX)2010
- アジアグラフ 2010 in Tokyo
- 国際3D Fair 2010 in Tokyo
- 国際パートナープログラム
- 参加プログラム

日本科学未来館

10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	
ハリウッドにおける 3DCG ビジュアルアートの現状 10:00 -11:10 Rob Powers NewTek 3D開発担当副社長 	早野海兵流 CG制作講座 11:30 -12:00 早野 海兵 株式会社 画務 代表取締役 社長		想像の世界を現実に 13:00 -14:15 Alex Jaeger Senior Art Director		「Pixarの魅力を支える 最先端CGテクノロジー」 15:00 -16:15 Michael Kass Pixar Animation Studios Senior Scientist 	Y2 AUTUMN 2010 シンポジウム 16:55 -18:25		みらいCAN ホール
「"Pierrot": 4K Narrative Story Telling」 10:40 -11:10 Janak Bhimani 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 Fabien Delmotte 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 	「The 4K Digitization of 70-mm Film for Dome Theater」 11:30 -12:00 亀村 文彦 慶應義塾大学DMCセンター 研究員 	かぐやの夢 ～月と日本人・二つの 「かぐや」の物語～ 12:20 -12:50	 あづみの やわらかい春 13:10 -14:00	里山 ふるさとの絶景 14:30 -15:30 小野 泰洋 株式会社 NHKエンタープライズ エグゼクティブプロデューサー 青木 淳二 株式会社 NHKエンタープライズ カメラマン 	次世代映像技術が拓くイマジネーション ～地デジの明日、4Kの地平線～ 16:00 -17:00 早川貴泰 アーティスト/映像ディレクター 白井皖彦 神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 准教授 			イノベーション ホール
			東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ プレゼンツ 「メディア「を」学ぶ、メディア「に」学ぶ」 ～メディアリテラシーと人材育成セミナー～ 13:30 -15:00 廣瀬禎彦 121ワークスLLD代表/元コロムビアミュージックエンタテインメント 取締役代表執行役兼最高経営責任者(CEO) 青木 秀 NITTTレジャースクウェア株式会社 取締役 セネラルプロデューサー 平田 薫州 産経新聞社東京本社 総合企画室 仁平成彦(予定) TOKYO FM 執行役員待遇 マルチメディア放送事業本部 副本部長 小野打 恵 株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長					会議室1
			3D映像制作事業への取り組みと 今後の活動について 13:45 -14:45 田中 勉 財団法人デジタルコンテンツ協会 常務理事/事業開発本部長 工学博士 	3Dエルゴノミクス セミナー 15:00 -16:30 河合 隆史 早稲田大学 教授 豊沢 駿 早稲田大学 客員研究員 金 相賢 早稲田大学 客員研究員 				会議室2
					Bizサロン 14:40 -17:00			会議室3 (Bizサロン)
	3DCG CAMP 2010 10:00 -17:00							サイエンス ライブラリ
	ポスターセッション 10:00 -17:00							
								企画展示 ゾーン
	オープニング セレモニー 11:30 -12:00				「Futur en Seine On Tour: フランス発最新デジタルコンテンツの紹介」 14:30 -16:50			センター ステージ

7
F

3
F

1
F

- デジタルコンテンツEXPO
共通プログラム
- 特別企画
- 次世代コンテンツ技術展
(ConTEX)2010
- アジアグラフ 2010 in Tokyo
- 国際3D Fair 2010 in Tokyo
- 国際パートナープログラム
- 参加プログラム

日本科学未来館

東京国際交流館

10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00				
3Dコンテンツ元年 10:30 -12:10 河合隆史 早稲田大学 理工学術院 教授 Stephan Faudeux Avance Rapide Communication Manager モーニング娘。 受賞者：ソニー株式会社、スカパーJSAT株式会社、モーニング娘。 河合 隆史 Stephan Faudeux モーニング娘。(高橋愛/道重さゆみ/新垣里沙/亀井絵里)		コンテンツ産業・ 政策の現状と展 望について 13:00 -14:30 Stephane Singier 金 泳徳 信谷 和重 鷺見 良彦 フランスデジタルクラスター「カッパデジタル」ディレクター 韓国コンテンツ振興院 日本事務所 所長 経済産業省 商務情報政策局 文化情報産業課長 財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事 Stephane Singier 金 泳徳 信谷 和重 鷺見 良彦		ガラバゴスで世界へでていく 15:20 -16:50 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 川上 量生 株式会社ワンゴ 会長 猪子 寿之 チームラボ株式会社 代表取締役社長 村上 敬亮 経済産業省 産業技術環境局 地球環境対策室長 中村 伊知哉 川上 量生 猪子 寿之 村上 敬亮		みらいCAN ホール					
劇場版映画 2Kシネマから4Kシネマへの展開 11:00 -12:00		牙狼 GARO RED REQUIEM PG12指定 13:30 -14:30 迫田憲二 株式会社オムニバス・ジャパン CGスーパーバイザー		スポーツの3D中継とは ～Jリーグの制作現場から～ 15:00 -15:50 加藤 大 株式会社 スカパーJSAT 放送事業部 放送技術部 アスリートマネージャー 軽部 岳大 株式会社スカパー・ロードキッキング 制作部 スポーツ制作部 加藤 大		世界遺産に包まれる驚異の 3D体験Furusato 16:30 -18:00 鈴木 信一郎 日本科学未来館 鈴木 信一郎		イノベーション ホール	7 F		
建築CAD向けファイ ルフォーマット 「SPEED」活用講座 11:30 -12:10 未定 スーパーソフトウェア株式会社		カナバングラフィックス 作品のメイキング 12:30 -13:30 富岡 聡 有限会社カナバングラフィックス 代表取締役/ディレクター 富岡 聡		3Dクリエイタのた めのバーチャル・ワ ールド"Blue Mars" 14:00 -14:40 橋本 和幸 Avatar Reality, Inc. 代表取締役社長兼CEO 橋本 和幸		3DCGツール活用による マンガ・アニメにおける セットデザインテクニク 15:00 -15:40 是澤 重幸 有限会社デジタルノイズ 代表取締役社長 是澤 重幸		modoのSDS(サブディ ビジョンサーフェイス) でプロダクトモデリング 16:00 -16:45 日比 隆志 ヒビコーディネーション 代表 日比 隆志		会議室1	
Animation Master Class in Japan 10:30 -19:00 Bill E. Miller CGスーパーバイザー Bill E. Miller		会議室2									
Bizサロン 10:00 -17:00							会議室3 (Bizサロン)				
3DCG CAMP 2010 10:00 -17:00							サイエンス ライブラリ		3 F		
ポスターセッション 10:00 -17:00											
ConTEX展示・AISAGRAPH展示・国際3D Fair展示・国際パートナープログラム展示 10:00 -17:00							企画展示 ゾーン				
ASIAGRAPH2010 in Tokyo ライブセッション 11:30 -12:30 菅野 創 アーティスト 馬場哲晃 首都大学東京 システムデザイン学部 助教 アレキサンダー・リーダー 株式会社Qosmo 取締役 森山朋絵 東京都現代美術館学芸員 安藤英由樹 大阪大学大学院情報科学研究科 准教授		サイバーライブ 13:00 -13:50		「中国アニメーションの新時代 ～世界30カ国で放送される中国アニメ」 14:10 -14:55 沈 楽平 玄機科技信息技术有限公司(STAR Q) 総経理 夏 瑛 浙江大学 コンテンツビジ ネス研究センター 副主任 沈 楽平 夏 瑛		「SIGGRAPH Asia 2010の紹介」 15:15 -15:45 宮井あゆみ CG-ARTS協会(財団法人 画像情報教育振興協会) 事務局長 宮井 あゆみ		デジタル×ファッション そして世界へ 16:00 -16:50 信田阿芸子 一般社団法人日本ファッションイノベーション推進機構(JFN) 国際ディレクター 森田修史 デジタルファッション株式会社 社長 Olga Evel Vorneguel(エトワース・ボネグ) デザイナー 信田阿芸子 森田修史		センター ステージ	1 F
【参加事業】Y2プロジェクト 15:10 -17:00							オリエンテーショ ンルーム				
株式会社イーフロンティア新製品発表会 10:00 -11:45 安藤健一 株式会社イーフロンティア 代表取締役社長 藤井太洋 株式会社イーフロンティア ディレクター							「第25回デジタルコンテンツグランプリ」 「デジタルクリエイターズコンペティション 2010」贈賞式 16:00 -17:15		国際交流会議場	3 F	
							メディアホール				

		10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00						
日本科学未来館		ASIAGRAPH 2010 創(つむぎ)受賞記念講演 「クールジャパンの旗手 スタジオジブリのビジネスモデル」 11:10 - 12:40 鈴木 敏夫 株式会社スタジオジブリ 代表取締役 プロデューサー 西村 知江子 フリーアナウンサー  			『擬人化ジャパン ～日本発・擬人化キャラクターがモノづくりを語る～』 13:30 - 15:00 倉本 到 京都工芸繊維大学大学院工学科学研究科 准教授 遠藤 諭 アスキー総合研究所 所長    境 真良 しきしまふげん			3DCG AWARDS 2010 コンテスト発表・授賞式 16:30 - 18:50			みらいCAN ホール				
		3D放送を大画面で楽しもう～もっと知りたい!3D 11:00 - 12:00 石川 肇 水中カメラマン 遠藤 寛 日本BS放送株式会社 技術部長 中根 祥一 日本BS放送株式会社 3Dプロデューサー 磯部 なつみ 日本BS放送株式会社 3Dディレクター		多様なシチュエーション における3D制作とは 13:10 - 14:00		あづみの 百年の刻 14:30 - 15:30		新・三銃士 ほか 16:00 - 17:00 緒方 京 株式会社NHKメディアテクノロジー 放送技術本部 営業推進部 エグゼクティブエンジニア		イノベーション ホール					
		ASIAGRAPH2010 in Tokyo Paper Session 10:15～16:50									会議室1	7 F			
		Animation Master Class in Japan 10:30 - 19:00 Bill E. Miller CGスーパーバイザー 									会議室2				
		Bizサロン 10:00 - 17:00									会議室3 (Bizサロン)				
		3DCG CAMP 2010 10:00 - 17:00 ポスターセッション 10:00 - 17:00									サイエンス ライブラリ	3 F			
		ConTEX展示・AISAGRAPH展示・国際3D Fair展示・国際パートナープログラム展示 10:00 - 17:00									企画展示 ゾーン				
	「つくること」の未来 11:00 - 11:50 久保田 晃弘 多摩美術大学 情報芸術コース 教授 船田 巧 メディア技術者  		デジタルクリエイターズ コンペティション2010 受賞作品上映 12:00 - 13:00		Dance Robot LIVE! - サイバネティック ヒューマンHRP-4C - 13:15 - 13:25 		ロシアの歌姫ORIGAと中国・ 日本のCGアーティストの コラボが実現 14:15 - 14:50 ORIGA シンガーソングライター 石川 真綾 CGアーティスト  		Y2 AUTUMN2010 ステージ 15:10 - 15:50		トークセッション - ロボットコンテンツの可能性 - 16:00 - 17:00 横井 一仁 独立行政法人産業技術総合研究所 知能システム研究部門(情報研究部門)長 SAM グループリーダー／ディレクター 石川 勝 東京大学 理工研究機構 特任研究員／ デジタルコンテンツ(DPO)エグゼクティブプロデューサー 中岡 慎一郎 独立行政法人産業技術総合研究所 知能システム研究部門研究員    		センター ステージ	1 F	
	インターネット放送を始めよう! ～ニコニコ生放送で学ぶネット放送の世界～ 14:00 - 16:30 伊豫田 旭彦 株式会社ドワンゴ 大原 直人 ネット放送ディレクター  						オリエンテーション ルーム								
東京国際交流館	想像の世界を現実に 10:00 - 11:10 Alex Jaeger Senior Art Director			ハリウッドにおける3DCG ビジュアルアートの現状 11:40 - 12:55 Rob Powers NewTek 3D開発担当副社長 							国際交流会議場				
	3DCGソフトウェアによる立体視コンテ ンツ制作ノウハウ ～Shadeの場合～ 10:00 - 10:40 藤井 大洋 株式会社イーフロントリア デイレクター		ペンタブレットを使った 3DCGセミナー 11:00 - 11:40 吉田 雅則 神戸芸術工科大学 映像表現学科准教授		ドロイズ/ディスパウンドディ メンションによる立体視制作 12:20 - 13:05 尾小山 良哉 株式会社ドロイズ CEO/代表取締役		3DCGユーザーのための 立体映像制作アプローチ 13:20 - 14:05 榎戸 理人 ルーセントピクチャーズエンタテインメント株式会社 立体映像事業部		「コイ☆セント」メイキング ワークフローセミナー 14:20 - 15:05 森田 修平 株式会社サンライズ 制作部 秋葉スタジオ 高山 清彦 株式会社サンライズ 制作デスク		「ヤンス!ガンス!」メイキング ワークフローセミナー 15:20 - 16:05 吉井 宏 秋元 きつね		「CAT SHIT ONE」メ イキングセミナー 16:20 - 17:00		メディアホール

- デジタルコンテンツEXPO
共通プログラム
- 特別企画
- 次世代コンテンツ技術展
(ConTEX)2010
- アジアグラフ 2010 in Tokyo
- 国際3D Fair 2010 in Tokyo
- 国際パートナープログラム
- 参加プログラム

10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	
VOCALOID-P養成講座 ～あなたもPになれる!～ 10:30 - 12:00 剣持秀紀 ヤマハ株式会社 研究開発センター 入山達也 ヤマハ株式会社 研究開発センター 松村 勝 ヤマハデジタルインストラクター ラマーズ プロデューサー Dios/シグナルP 小林オニキス  			映画/ゲーム“3D最先端から” 13:00 - 14:30 渡辺 浩武 株式会社GTV 代表取締役 雨宮 慶太 映画監督 稲船 敬二 株式会社カブコン 常務執行役員 開発統括本部長兼CS開発統括兼コンテンツ統括   		ASIAGRAPH 2010 匠(たくみ) 賞受賞記念講演 『芸術と科学のインタラクションが生みだした 美と楽しみの文化』 15:20 - 16:50 坂根 徹夫 情報科学芸術大学院大学 国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS) 名誉教授 		みらいCAN ホール	
			3D産業に付加 価値を!“多重化 映像コンテンツ 上映方式 『Scritter』” 13:10 - 14:00 長野光希 東京工業大学工学部社会工学科 白井曉彦 神奈川工科大学 准教授  	3D探検隊が行く! 驚異の生命科学ワールド 14:30 - 15:30 高沖英二 株式会社メタコーポレーションジャパン 代表取締役社長 		イノベーション ホール		
			アジア・クリエイターズ・ ワークショップ 驚異のイメージ造形 13:00 - 14:30 ヤップ・ウン・ロン CGアーティスト 				会議室1	
				はじめてのAR(拡張現実感) 14:00～16:30 橋本 直 独立行政法人 科学技術振興機構 研究員 				会議室2
Bizサロン 10:00 - 17:00							会議室3 (Bizサロン)	
ポスターセッション 10:00 - 17:00							サイエンス ライブラリ	
ConTEX展示・AISAGRAPH展示・国際3D Fair展示・国際パートナープログラム展示 10:00 - 17:00							企画展示 ゾーン	
デジタルクリエイターズ コンペティション2010 受賞作品上映 10:00 - 11:00	Dance Robot LIVE! - サイバネティック ヒューマンHRP-4C - 11:00 - 11:10  HRP-4C (独)産業技術総合研究所 提供	ユーザコミュニティ、 ニコニコ技術部の 可能性 12:00 - 12:55 野田 陽 ニコニコ技術部 野尻 抱介 SF作家 網島清志 有限会社タップ 大黒寛仁 SOMESAT 事務局    	Dance Robot LIVE! - サイバネティック ヒューマンHRP-4C - 13:15 - 13:25  HRP-4C (独)産業技術総合研究所 提供	「プランゼット」上映 13:40 - 14:40	Y2 AUTUMN2010 ステージ 15:05 - 15:55	Dance Robot LIVE! - サイバネティック ヒューマンHRP-4C - 16:15 - 16:25  HRP-4C (独)産業技術総合研究所 提供	センター ステージ	
こどもCGワークショップ 11:00 - 16:50							オリエンテーショ ンルーム	

- デジタルコンテンツEXPO
共通プログラム
- 特別企画
- 次世代コンテンツ技術展
(ConTEX)2010
- アジアグラフ 2010 in Tokyo
- 国際3D Fair 2010 in Tokyo
- 国際パートナープログラム
- 参加プログラム