

主 催	協 力
経済産業省 一般財団法人デジタルコンテンツ協会	 ArtSpark HD Inc. NECディスプレイソリューションズ
共 催	協 賛
日本科学未来館	 ArtSpark HD Inc.  SONY  DNP 大日本印刷
後 援	 TOSHIBA  TOPPAN  Panasonic  Poly Co., Ltd.
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(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	
メディアパートナー	
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 ※国、地域のアルファベット順	 週刊アスキー  週アスビート  映像新聞



DCEXPOTV

デジタルコンテンツEXPO2013では、シンポジウムや展示をUSTREAMでライブ配信します。
※放送コンテンツは変更になる場合がございます。

	 展示レポート DCEXPO STUDIO http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv2013-ch1	 シンポジウム イベント http://www.ustream.tv/channel/dcexpotv2013-ch2
10/24(木)	12:00-13:00 展示レポート ① 13:00-14:00 展示レポート ② 14:00-15:00 展示レポート ③ 15:00-16:00 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク 16:00-17:00 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク	11:00-11:55 InnovativeTechnologies採択技術 ショートプレゼンテーション 01 13:10-13:55 Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping - 01 トークセッション 14:10-15:30 日本は3Dプリンターで巻き返せるか!? 16:00-17:00 IVRC
10/25(金)	12:00-13:00 展示レポート ④ 13:00-14:00 展示レポート ⑤ 14:00-15:00 展示レポート ⑥ 15:00-16:00 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク 16:00-17:00 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク	11:00-11:55 InnovativeTechnologies採択技術 ショートプレゼンテーション 02 13:10-14:50 コンテンツ技術のフロンティア ～日米のCG/VRとインタラクティブ技術の潮流～ 15:30-16:50 世界初のスマホ連動映画 『貞子3D2 スマ4D』はどのように作られたか!?
10/26(土)	10:00-11:00 スタジオライブ 11:00-12:00 ガチプレゼン!日本のクリエイターのマジトーク 13:00-14:00 スタジオライブ ネット放送で人気の有野 いくちゃん がレポーターとしてお伝えします。  ありの いく 有野 いく 14:00-15:00 文教大学 15:00-16:00 スタジオライブ 16:00-17:00 スタジオライブ	11:00-11:55 InnovativeTechnologies採択技術 ショートプレゼンテーション03 14:10-14:30 Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping - 02 14:45-15:50 HMDで変わるコンテンツの未来

※展示レポートの放送予定は変更になる場合があります。

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

DIGITAL
CONTENT
EXPO

2013.10.24(thu)-26(sat)
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。

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

www.dcexpo.jp

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

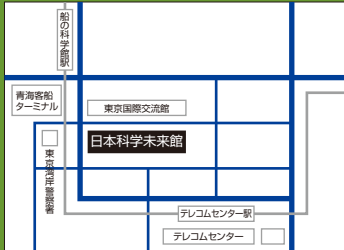
CoFesta 2013

CoFesta 2013

CoFesta 2013

日本科学未来館
〒135-0064 東京都江東区青海2-3-6

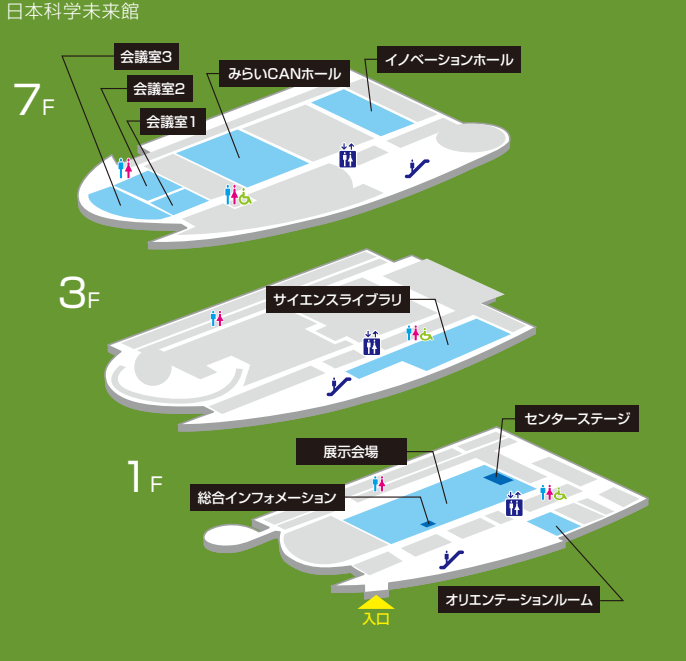
- 交通のご案内
- 新交通ゆりかもめ
「船の科学館駅」下車 徒歩5分
「テレコムセンター駅」下車 徒歩4分
 - 東京臨海高速鉄道りんかい線
「東京テレポート駅」下車 徒歩15分
 - 無料巡回シャトルバス
「日本科学未来館」下車 徒歩1分
 - 路線バス
「日本科学未来館前」下車 徒歩1分
「テレコムセンター駅前」下車 徒歩4分



リサイクル適性(A)
この印刷物は、印刷用の紙へリサイクルできます。

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。



	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00
October 24 th thu		InnovativeTechnology ies 探検技術ショートプレゼンテーション 01 センターステージ 11:00-11:55		Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping - 01 センターステージ 13:10-13:55		日本は3Dプリンターで巻を巻せるか!? センターステージ 14:10-15:30	3Dプリンター普及によるビジネス変化 会議室2 15:45-16:50	
				プロジェクションマッピングと多様性 イノベーションホール 13:00-15:40		ASIAGRAPH 2013 夏(秋)展(ついでに)展覧会シンポジウム 「技術とアートの融合が生み出す新しい表現」 みらいCANホール 15:00-16:30		
		ASIAGRAPH どもCGワークショップ サイエンスライブラリー 10:30-17:00						
		「Innovation Workshop in Miraikan 〜研究室からアイデアを見出す3日間〜」01 11:00-17:00(プロジェクト毎に時間が異なります)						
October 25 th fri		InnovativeTechnology ies 探検技術ショートプレゼンテーション 02 センターステージ 11:00-11:55		コンテンツ技術のフロンティア 〜日米のCG/VRとインタラクティブ技術の潮流〜 センターステージ 13:10-14:50		世界初のス마트流動映演 「真子3D2 スマ4D」はどのように作られたか? センターステージ 15:30-16:50		
			プロジェクションマッピングと、その未来。01 イノベーションホール 13:00-14:30		プロジェクションマッピングと、その未来。02 イノベーションホール 15:30-17:00			
			3Dで東日本大震災を撮る 会議室1 13:30-14:50		コンテンツ市場分析セミナー:「2012年コンテンツ産業の 市場規模を俯瞰する」とく海外動向>「インド展開を考える」 会議室1 15:20-16:50			
					「アニメスピリット:ポケモン、 Pac-Manから実写作品まで」 みらいCANホール 15:30-16:45			
			コンテンツ・ソリューションの革新-デジタル著作権技術 会議室2 13:00-17:00					
		ASIAGRAPH どもCGワークショップ サイエンスライブラリー 10:30-17:00						
		「Innovation Workshop in Miraikan 〜研究室からアイデアを見出す3日間〜」02 11:00-17:00(プロジェクト毎に時間が異なります)						
October 26 th sat		InnovativeTechnology ies 探検技術ショートプレゼンテーション 03 センターステージ 11:00-11:55			Dance Project vol.3 SHOW空間での Projection Mapping - 02 センターステージ 14:10-14:30	HMDで変わるコンテンツの未来 センターステージ 14:45-15:50	国際バーチャル リアリティコンテスト表彰式 センターステージ 16:10-16:55	
			パワコンと民生機材で実現する3Dプロジェクションマッピングセミナー-01 イノベーションホール 13:00-14:30		パワコンと民生機材で実現する3Dプロジェクションマッピングセミナー-02 イノベーションホール 15:00-16:30			
		アニメーションマスタークラス2013 中島 聖「世界をリードするアートディレクション」 会議室2 10:30-16:45						
		第3回「高齢者クラウド」シンポジウム みらいCANホール 13:00-17:00						
		ASIAGRAPH どもCGワークショップ サイエンスライブラリー 10:30-17:00						
		「Innovation Workshop in Miraikan 〜研究室からアイデアを見出す3日間〜」03 11:00-17:00(プロジェクト毎に時間が異なります)						

■ 1F センターステージ ■ 3F サイエンスライブラリー ■ 7F 会議室-1 ■ 7F 会議室-2 ■ 7F みらいCAN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。

11:00～17:00(プロジェクト毎に時間が異なります)

日本科学未来館 共催企画
Innovation Workshop in Miraikan ～研究室からアイデアを見出す3日間～ | 01

身近なものに触感を加えてみよう! さわれる情報環境プロジェクト
☐ 集合時間: 11:00 ☐ 集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐ 当日受付(先着順) / 16名

現実世界を情報世界に取り込む! リモコンラボ東京プロジェクト
☐ 集合時間: 13:00 ☐ 集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐ 当日受付(先着順) / 10名

メディアラボ「現実拡張工房」体験 人々が集う場の情報メディアプロジェクト
☐ 集合時間: 15:30 ☐ 集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐ 当日受付(先着順) / 6名

インベーションホール 13:00-15:40

Features 2013
プロジェクションマッピングと多様性

第1部「世界のプロジェクションマッピング事情」
石多 未知行 一般財団法人 プロジェクションマッピング協会 代表理事

第2部「プロジェクションマッピングが創り出す新たな情報環境」
町田 聡 アンビエントメディア代表 / プロジェクションマッピング協会アドバイザー

大都市から地域へ、アートからコマーシャルへと用途が広がるプロジェクションマッピング。海外事例も含めてその多様性について、それぞれの分野で多くの事例を手がけるプロジェクションマッピング協会代表の石多未知行とアンビエントメディア代表の町田聡が、実物の作品展示を交えて紹介します。

みらいCANホール

15:00-16:30

特別企画
ASIAGRAPH 2013
匠(たくみ)賞・創(つむぎ)賞 授賞記念シンポジウム
「技術とアートの融合が生み出す
新しい表現」
樋口 真嗣 映画監督
清川 あさみ アーティスト
河川 洋一郎 東京大学 大学院 情報学環 教授 / CGアーティスト
日本特撮界が誇る映画監督 樋口真嗣氏、写真に刺繍を施す独特な手法による作品で注目のアーティスト 清川あさみに、世界的なCGアーティスト 河川洋一郎氏が加わっての爆発的化学変化?に乞期待下さい。

会議室2

15:45-16:50

3Dプリンター普及によるビジネス変化

原 健二 株式会社シードプランニング 主任研究員
 白井 秀範 株式会社DMM.com 3Dプリンター事業部長

市場調査会社と事業者によるセミナー。注目の3Dプリンター市場の現状とビジネスへの影響を分析します。2013年7月からスタートのDMM 3Dプリントサービス。現状の内容と今後の予定を分かり易く解説します。




原 健二

白井 秀範

センターステージ

11:00-11:55

Innovative Technologies 探採技術ショートプレゼンテーション 01

「Innovative Technologies」の探採技術を、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。

センターステージ

13:10-13:55

Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping - 01

三上 ナミ シンガー
ARISA ダンサー
MAIKO ダンサー
NAO ダンサー
TAiChi ダンサー / コリオグラファー

ダンスロボット(2010年)、
VOCALOIDxLiveAR(2011年)に続くダンスプロジェクト第3弾として、プロジェクションマッピングをテーマとしたステージパフォーマンスをお届けします。







三上 ナミ ARISA MAIKO NAO TAICHI

トークセッション

Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping -

「Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping -」の作り手たちが、今回の作品に込めた思いや制作秘話を語ります。

石川 勝 東京大学 IRT研究機構 特任研究員
SAM ダンスクリエイター・ダンサー
稲垣 匡人 株式会社 デジエー 代表取締役
三上 ナミ シンガー






石川 勝 SAM
 稲垣 匡人 三上 ナミ

センターステージ

14:10-15:30

Features 2013

日本は3Dプリンターで
巻き返せるか?!

遠藤 諭 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役 主幹研究員
小原 雄司 株式会社ケイズデザインラボ 代表取締役
小林 茂 情報科学芸術大学院大学[IAIAS] 産業文化研究センター 准教授
木村 隼斗 経済産業省 製造産業局 素材材産業室 室長補佐






遠藤 諭 小原 雄司 小林 茂 木村 隼斗

小型で低価格の3Dプリンターが登場し、一般家庭に普及することも予測されています。3Dプリンターの普及が、今後どのようにコンテンツ産業に影響を与えるのかについて議論いたします。

サイエンスライブラリー 10:30-17:00

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。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。幼児～中学生までを対象とします。

日本科学未来館 共催企画
「Innovation Workshop in Miraikan ～研究室からアイデアを見出す3日間～」02
 身近な触感を創ってみよう！さわれる情報環境プロジェクト
☐集合時間: 13:30 ☐集合場所: 受付 1階ポランディアカウンター ☐当日受付(先着順) / 16名
 メディアラボ「現実拡張工房」体験 人々が集まる情報メディアプロジェクト
☐集合時間: 15:30 ☐集合場所: 受付 1階ポランディアカウンター ☐当日受付(先着順) / 6名

センターステージ

特別企画
ACM SIGGRAPH 会長 Jeff Jortner氏を迎えてのシンポジウム
コンテンツ技術のフロンティア～日米の
CG/VRとインタラクティブ技術の潮流～
Jeff Jortner ACM SIGGRAPH会長

13:10-14:50

佐合 達矢 経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課長 館 隆 東京大学 名誉教授 / 慶應義塾大学 特任教授 / 国際VR研究センター長	Jeff Jortner 	佐合 達矢 
塩田 周三 株式会社ポリゴンピクチャーズ 代表取締役社長 森田 修史 デジタルファッション株式会社 代表取締役社長 鷺見 良彦 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事		

世界最大のCGとインタラクティブ技術の国際会議SIGGRAPH会長のJeff Jortner氏による基調講演に続き、Jortner氏および学界・産業界からのコンテンツ技術の専門家によるパネル討論を行います。


塩田 周三


森田 修史


鷺見 良彦

センターステージ

15:30-16:50

世界初のスマホ連動映画

『貞子3D2 スマ4D』はどのように作られたか!?

英 勉 映画監督 「貞子3D2」監督

今安 玲子 角川書店 「貞子3D」「貞子3D2」プロデューサー

佐藤 ねじ 面白法人カヤック デザイナー

鈴木 久晴 日本エヴィクス株式会社 取締役 研究開発事業部長

遠藤 諭 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役 主席研究員




英 勉




佐藤 ねじ

2013年8月公開の映画「貞子3D2」では「スマ4D」という世界初のスマートフォンと連携した映画が先行行われました。スマ4Dはどのように作られたのか、今後どのようなコンテンツが生み出されていくのかについて議論いたします。

サイエンスライブラリー **10:30-17:00**

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。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。幼児～中学生までを対象とします。

日本科学未来館 共催企画
 『Innovation Workshop in Miraikan ～研究室からアイデアを見出す3日間～』JOC
 身近な触感を創ってみよう!さわれる情報環境プロジェクト
☐集合時間: 11:00 ☐集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐当日受付(先着順) / 16名
 現実世界を情報世界に取り込む!リビングラボ東京プロジェクト
☐集合時間: 13:00 ☐集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐当日受付(先着順) / 10名
 メディアラボ「現実拡張工房」体験 人々が集う場の情報メディアプロジェクト
☐集合時間: 15:30 ☐集合場所: 受付 1階ボランティアカウンター ☐当日受付(先着順) / 6名

第3回「高齢者クラウド」シンポジウム

第一部

廣瀬 通孝 東京大学 教授

石井 威望 東京大学 名誉教授

渡辺 克也 総務省 情報流通行政局 官房審議官

椎名 武雄 日本アイ・ビー・エム株式会社 名誉相談役

第二部

高木 啓伸 日本アイ・ビー・エム株式会社 東京基研研究所 シニアテクニカルスタッフメンバー

秋好 陽介 ランサーズ株式会社 代表取締役社長

南 章行 株式会社ウエルセルブ 代表取締役

田澤 由利 株式会社ウイズスタッフ 代表取締役/株式会社テノリークマネジメント代表取締役

「高齢者クラウド」が提案する元気シニアの活躍する社会と就労ビジネスをテーマに招待講演とパネルディスカッションを展開します。

後援:東京大学 活力ある超高齢社会を共創するグローバルリーダー養成プログラム








廣瀬 通孝

石井 威望

渡辺 克也

椎名 武雄

秋好 陽介

南 章行

田澤 由利

サイエンスライブラリー 10:30-17:00
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。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。幼児～中学生までを対象とします。

コンテンツ市場分析セミナー：「2012年の日本のコンテンツ産業の市場規模を俯瞰する」とく海外動向>「インド展開を考える」

星合 信宏 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主幹
中山 淳雄 デロイトトーマツコンサルティング株式会社 コンサルタント

「デジタルコンテンツ白書2013」から、2012年の日本のコンテンツ市場規模と動向について解説します。あわせて本書の海外動向から世界第2位の人口を持つ<インド>のコンテンツ産業の動向について講演します。

星合 信宏 中山 淳雄

会議室2	13:00-17:00		
コンテンツ・ソリューションの革新-デジタル著作権技術 <table border="0"> <tr> <td data-bbox="2288 497 2522 525"> ○ヤンパン 未来コンテンツ戦略研究所 代表 所長 キム・ジョン Sun MarkAny Inc. 総経理 永野 行雄 CODA 常務理事・事務局長 宇田 紳二 NAGOSHI 営業部長 ユナ・ドク MWSTORY Co., Ltd. 代表取締役 北村 裕司 サイバースタート株式会社 取締役 最優秀技術責任者 キム・ジュヨブ NABLE COMMUNICATIONS, INC. Technical Laboratory 本部長 </td><td data-bbox="2522 497 2822 525"> 横山 真司 一般社団法人著作権情報集中処理機構シニアマネージャー オウ・ジョン 韓国電子著作権研究院 責任者 テラセン Inc. 常務取締役 久保田 裕 一般社団法人コピーライト・ソフトウェア著作権協会 専務理事・事務局長 ジ・ファンジョン KEYSCO 代表取締役 イ・キム DIO EFFECT Co., Ltd. 代表取締役 齊藤 清文 メキキエリエツ株式会社 取締役 営業本部長 </td></tr> </table> コンテンツの著作権産業の活性化と競争力を高めるための国際協力セミナーを開催します。日本と韓国、両国のデジタル著作権技術の専門家が集まり、新しいデジタルソリューションやデジタル著作権情報、管理および保護技術、応用技術などを紹介します。		○ヤンパン 未来コンテンツ戦略研究所 代表 所長 キム・ジョン Sun MarkAny Inc. 総経理 永野 行雄 CODA 常務理事・事務局長 宇田 紳二 NAGOSHI 営業部長 ユナ・ドク MWSTORY Co., Ltd. 代表取締役 北村 裕司 サイバースタート株式会社 取締役 最優秀技術責任者 キム・ジュヨブ NABLE COMMUNICATIONS, INC. Technical Laboratory 本部長	横山 真司 一般社団法人著作権情報集中処理機構シニアマネージャー オウ・ジョン 韓国電子著作権研究院 責任者 テラセン Inc. 常務取締役 久保田 裕 一般社団法人コピーライト・ソフトウェア著作権協会 専務理事・事務局長 ジ・ファンジョン KEYSCO 代表取締役 イ・キム DIO EFFECT Co., Ltd. 代表取締役 齊藤 清文 メキキエリエツ株式会社 取締役 営業本部長
○ヤンパン 未来コンテンツ戦略研究所 代表 所長 キム・ジョン Sun MarkAny Inc. 総経理 永野 行雄 CODA 常務理事・事務局長 宇田 紳二 NAGOSHI 営業部長 ユナ・ドク MWSTORY Co., Ltd. 代表取締役 北村 裕司 サイバースタート株式会社 取締役 最優秀技術責任者 キム・ジュヨブ NABLE COMMUNICATIONS, INC. Technical Laboratory 本部長	横山 真司 一般社団法人著作権情報集中処理機構シニアマネージャー オウ・ジョン 韓国電子著作権研究院 責任者 テラセン Inc. 常務取締役 久保田 裕 一般社団法人コピーライト・ソフトウェア著作権協会 専務理事・事務局長 ジ・ファンジョン KEYSCO 代表取締役 イ・キム DIO EFFECT Co., Ltd. 代表取締役 齊藤 清文 メキキエリエツ株式会社 取締役 営業本部長		

みらいCANホール

特別企画
SIGGRAPH 2013 プロダクションセッションより
**アニメスピリット：ポケモン、
Pac-Manから実作作品まで**

		
小林 雅士	森泉 仁智	榎原 幹典

株式会社オースエルエム・デジタル CGIプロデューサー
株式会社オースエルエム・デジタル CGスーパーバイザー
Sprite Animation Studios クリエイティブディレクター

OLM DigitalがSIGGRAPH2013のプロダクションセッションで行った「PAC-MAN」や「藁の楯」などを題材とした発表の他、海外向けプロジェクトの現状やメイキングなどを紹介します。


イノベーションホール

13:00-14:30/15:30-17:00

Features 2013
プロジェクションマッピングと、その未来。01
プロジェクションマッピングと、その未来。02
谷田 光晴 株式会社タケナカ クリエイティブディレクター


谷田 光晴

今、注目されている映像技術、プロジェクションマッピング。ひとつの流行ではなく今後ますます進化していくであろうプロジェクションマッピングの未来とは、ケーススタディを紹介しながら今後こうなる?といった未来予想を行います。

Innovative Technologies 採択技術ショートプレゼンテーション 03
 「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。

センターステージ
14:10-14:30

Dance Project vol.3 - SHOW空間でのProjection Mapping - 02

三上 ナミ シンガー
ARISA ダンサー
MAIKO ダンサー
NAO ダンサー
TAiChi ダンサー/コリオグラファー







三上 ナミ ARISA MAIKO NAO TAiChi

ダンスロボット(2010年)、
VOCALOIDxLiveAR(2011年)に続くダンスプロジェクト第3弾として、プロジェクションマッピングを
テーマとしたステージパフォーマンスをお届けします。

センターステージ

14:45-15:50

特別企画
HMDで変わるコンテンツの未来



清川 清
大阪大学 准教授



矢部 俊男
株式会社 都市開発本部 計画統括部 メディア企画部 部長



藤井 直敏
株式会社 近藤 義仁



近藤 義仁
株式会社 エクシブィー 代表取締役

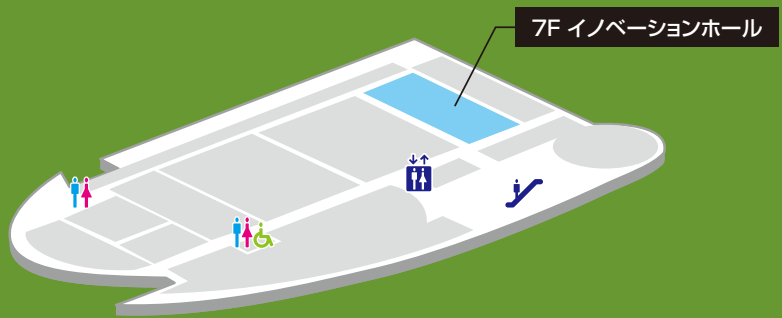
HMDの普及がコンテンツ産業にどのような影響を与えるかについて、ゲームのようなエンターテインメント産業だけでなく、産業分野での活用や学術分野での研究をもを含めて、最新の動向と今後の展望を紹介します。

国際バーチャルリアリティコンテスト表彰式
 日本バーチャルリアリティ学会 IVRC実行委員会
 IVRC2013決勝大会の審査結果発表&表彰式を開催します。91件の応募作品の中からプレゼン審査、予選を勝ち抜いた作品とフランス代表1作品が勝敗を競います。

会議室2 有料 10:30-16:45
 アニメーションマスタークラス2013
中島 聖「世界をリードするアートディレクション」
 中島 聖 アートディレクター
 本年年度の講師は、ロサンゼルスを拠点にハリウッド作品を数多く手がけるアートディレクターの中島聖氏。アートディレクターのノウハウやディレクションスタイルを、事例を交えながら解説します。

Features2013

今年注目すべきテーマを「Features 2013」として取り上げます。今回はプロジェクションマッピングの展示・実演及び講演や、3Dプリンターでは専門家によるシンポジウムを開催し、将来のコンテンツに関わるビジネス像を探ります。



Content Technology Showcase International Showcase

世界の最先端技術が一堂に会し、研究者、企業やクリエイターが、それぞれの立場からこれからの技術の可能性を考え、社会にイノベーションの姿を提示する場です。それぞれの参加団体が独自の企画で最先端技術を紹介します。



01フルセグ
TV映像の3D化
株式会社クエイザーテクノロジー

二次元映像は曲面鏡で反射させると奥行きのある立体映像に見えます。そこで右と左の眼に見える異なる反射像を解析的に求め視差のある2枚の映像として合成し、3D映像を作成しました。動画をリアルタイムで動画として変換することを可能にしました。



02フランスを代表する
エンタテインメント
コンテンツの展示
Ankama Japan株式会社

Adobe Flashの技術を核にしてアニメとゲームを制作するAnkama。世界で6,000万ユーザーが熱中するオンラインRPG「ドフス」や日仏共同制作のアニメ「オグレスト」等、フランスを代表するエンタテインメント・コンテンツをご紹介します。



033D映像作品上映
東日本大震災～津波の
傷跡2011-2013～
株式会社NHKメディアテクノロジー

NHKメディアテクノロジーは、大震災直後から、被災地を3Dによって定点観測的に映像制作してきました。その3年間の被災地の軌跡を3Dで描く震災ドキュメンタリー作品です。(取材地は岩手県宮古、陸前高田、宮城県気仙沼、南三陸他。長さ24分。)



04水平画素5kの
ウルトラワイド
アングルカメラ
パナソニック株式会社
AVCネットワークス社

1台のラックに設置したHDカメラ4台の画像を横方向にならべ高精度フルオートステッチングを施すことにより、水平画素5k、最大180度の超ワイド映像を動画で記録することができます。



05オリジナル
3Dキャラクターの研究
文教大学 情報学部
3D表現プロセスについて、「空間」、「時間」、「心理」、「行動」などの諸条件を変更することによるキャラクターの変化を、立体映像で研究発表します。



06未来KADEN
プロジェクト2013
首都大学東京大学院
システムデザイン研究科
未来KADENプロジェクト2013では、「未来の住宅における家電製品」を学生が自ら発想し、イノベ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。



07高品質音声合成技術
株式会社東芝
当社独自の特許技術「複数素片選択融合方式」により、高い肉声感とスケラビリティを実現。複数の素片から音韻に適した素片を生成することで、珍しい音の並びの専門用語等においても安定感のある音声の生成が可能です。



08バーチャル
ヒューマノイド
横浜国立大学
成長戦略研究センター
ベンチャービジネス部門

バーチャルヒューマノイドは、拡張現実(AR)技術を用いてロボットに映像を合成するシステムで、映像のキャラクターとの接触をとまなうコミュニケーションを可能とします。



09健康になるかも
人体参加型スマートフォン
アプリケーション
首都大学東京 IDEEA.Lab
(串山・馬場 研究室)

異世代が共に楽しめる、健康になるかも人体参加型スマートフォンアプリケーションを提案します。生体情報を活用した健康診断アプリ、歩数ライフログライフを映像と音楽によって促進するアプリ、プロレス興行における観客参加型体感アプリの3つの展示をします。



10fvsソリューション:
インターネット動画を
複数同時再生
株式会社 Gnzo

Gnzoは革新的な映像技術とユーザーインターフェースを使った、新しい映像体験をご紹介します。



11CLIP STUDIO ACTION
(for Windows/Mac OS X)
株式会社セルシス

3Dアニメーション作成ソフトウェア「CLIP STUDIO ACTION」の新機能紹介です。



12モバイルサービス及び
プラットフォーム
Art and Technology Holdings, Co., LTD
モバイル アプリケーションを利用して、観光スポット、食べ物、ショッピングなどの観光情報の提供及び旅行コースをリアルタイム提示するサービス等を展示します。



13SIGGRAPH
ASIA 2013
「シーグラフアジア」は、世界最大かつ最も権威のあるCG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、デジタルコンテンツ分野の祭典「シーグラフ」のアジア大会で、今年は香港で第6回目の開催となります。



14飛翔体験
株式会社ソリッドレイ研究所
本展示では、街の中をビルからビルへ飛び移ってゆくバーチャル体験ができます。新製品「デュオサイト」を使用し、浮遊感を味わいながら臨場感あふれる飛翔体験をお楽しみください。「デュオサイト」とはプロジェクト2台とPC1台、ヘッドトラッキングシステムによって、目の前に実寸大で出現する3Dモデルを体感できる直角2面型スクリーンシステムです。



15ASIAGRAPH 2013 in Tokyo
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。



16韓国技術(KOREA TECHNOLOGY)
DCAN
(Digital Copyright Asia Network:デジタル著作権アジアネットワーク)
コンテンツの著作権産業の活性化と競争力を高めるための国際協力セミナーを開催します。日本と韓国、両国のデジタル著作権技術の専門家が集まり、新しいデジタルソリューションやデジタル著作権情報、管理および保護技術、応用技術などを紹介します。



17International
Corner
DC EXPOを主催するDCAJの海外ネットワークや国際交流活動などについて説明すると共に、各国大使館、国際機関、海外コンテンツ企業の概要や活動を、それぞれの機関のパンフレットなどで紹介します。是非、お立ち寄り下さい!!



オリエンテーションルーム
18国際バーチャルリアリティー
コンテスト決勝大会
日本バーチャルリアリティー学会 IVRC実行委員会
日本全国91件の応募作品の中から、プレゼン審査、予選大会での一般公開展示を行い、この良い戦いを勝ち抜いた作品が、DCEXPOと併催の決勝大会で展示されます。
⑥～ ⑥3日間展示 ①～①土曜のみ展示

October 24th

世界のプロジェクションマッピング事情と
S3Dプロジェクションマッピング
一般財団法人プロジェクションマッピング協会
アンビエントメディア/吉川マツハスベシャル/阿倍信明(QXD)/S3Dプロジェクションマッピング「時空の階段」制作実行委員会

大都市から地域へ、アートから商業へ用途が広がるプロジェクションマッピング。
海外事例も含めてその多様性について、それぞれの分野で多くの事例を手がけるプロジェクションマッピング協会代表の石多未知行とアンビエントメディア代表の町田聡が、実物の作品展示を交えて紹介します。

第1部
「世界のプロジェクションマッピング事情」
第2部
「プロジェクションマッピングが創り出す新たな情報環境」

センターステージ 14:10-15:30
日本は3Dプリンターで巻き返せるか!?
小型で低価格の3Dプリンターが登場し、一般家庭に普及することとも予測されています。3Dプリンターの普及が、今後どのようにコンテンツ産業に影響を与えるのかについて議論いたします。

遠藤 諭 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役 主席研究員
原 雄司 株式会社ケイスデザインラボ 代表取締役
小林 茂 情報科学芸術大学院大学[AMAS] 産業文化研究センター 准教授
木村 隼斗 経済産業省 製造産業局 素材産業室 室長補佐



小林 茂 木村 隼斗

October 25th

Beam Painting
株式会社タケナカ

タケナカが過去行ってきたBeam Paintingによる映像表現や空間演出から、いくつかの事例を紹介します。
イルミナイト万博Xmasでは、太陽の塔に関西最大級の3D映像をプロジェクションマッピング。塔に内蔵された生命の樹や岡本太郎の作品からヒントを得た美しく芸術的な世界が展開していきます。
奈良国立博物館では「ならファンタジー」を投射。古代ローマと奈良を結ぶシルクロードにおいて、想像を奈良(アジア)から発信するという事業メッセージが込められています。続編の「YAMATO神話」では、レーザーやスモークディフューザーを駆使した多彩で煌びやかな演出が広がります。
iEXPO2011で展示された「Cube」は、複数の箱型オブジェクトを組み合わせて様々な映像を投射。前半部分は3DCG、後半部分は2DCGの映像をマッピングしています。
また、本田CR-ZのTVCMではターンテーブルの上を回る車体そのものに映像を投射。CR-Zのフォルムに対して1ミリの誤差もなく映し出される、精密に計算し尽くされた作品です。
この内のいくつかのミニチュアを展示し、現場の空気を感じてもらいながら、ご紹介していきます。



October 26th

民生技術による3Dプロジェクションマッピング・デモンストレーション
モータードライブ

本格的な3Dプロジェクションマッピングを、個人クリエイター・ス・ソフトウェア、及び、民生品機材・ノートパソコンによって実現するデモンストレーションです。物体の形状が変化して見える演出(トランスフォーム効果)を際立たせるため、あえて平面に直角ではなく、斜め45度から投射する設計を行いました。視点によっては、充分な錯視効果を得られないため、できるだけ正面からご覧ください。

