

アジアの映像表現の魅力を探る

モデレータ
河口 洋一郎
東京大学大学院 教授

パネラー
押井 守
映画監督 「イノセンス」「攻殻機動隊」

さかもと 未明
漫画家 作家

10/12(金)10:35~11:55 場所: 4F 3Dシアター

世界的な映画監督押井守氏、日本のCG業界の第一人者河口洋一郎氏、コラム等で独創的な視点のさかもと未明氏が、アジアの映像表現について、その魅力と可能性を語ります。

日本のコンテンツの表現力

モデレータ
中谷 日出
NHK解説委員

パネラー
富野 由悠季
アニメーション監督 「機動戦士ガンダム」 「海のトリトン」

五木 正之
ジャーナリスト スポーツライター 作家 音楽評論家

10/13(土)13:00~14:20 場所: 4F 3Dシアター

日本を代表するアニメ監督富野由悠季氏、デジタルアートに造詣の深いNHK解説委員中谷日出氏、テレビ、音楽、スポーツなど多岐に亘り活躍中の五木正之氏が日本のコンテンツの持つ表現力の魅力に迫ります。

招待スピーチ

G. Scott Owen
ACM SIGGRAPH 代表

10/12(金)
10:00~10:20
場所: 4F 3Dシアター

世界最大のCGとインタラクティブの祭典SIGGRAPHを主催するACM SIGGRAPH代表のG. Scott Owen氏をお招きし、ASIAGRAPHへの期待などについてスピーチをいただきます。

国際シンポジウム [事前申込制]

アジアの文化芸術の多様性とメディア文化

モデレータ
浅葉 克己
アートディレクター

パネラー
金 鍾琪
アジア芸術科学学会 会長/東西大学 教授

余 為政
国立台湾芸術大学 教授

魯 曉波
清華大学 教授

10/12(金)13:15~14:35 場所: 4F 3Dシアター

アジア独特の奥深い歴史観や自然観から生まれる文化・芸術の多様性を踏まえ、欧米にない21世紀の近未来の先端芸術・デザインについて語ります。

新しいバーチャル・リアリティ技術が拓くアジアのコンテンツ

モデレータ
廣瀬 通孝
東京大学 教授

パネラー
梁 玄承
KAIST 教授

潘 志庚
浙江大学 教授

岩谷 徹
東京工芸大学 教授

10/12(金)14:55~16:15 場所: 4F 3Dシアター

セカンドライフ、ネットワークゲーム、高臨場型メディアなど、VR技術が社会に根を下ろしつつある一方で、新しい技術がVRの分野に流れ込みつつあります。今後の技術の発展の方向と新しい応用の可能性について日中韓の専門家が議論します。

アジアのCGコンテンツ制作事情

モデレータ
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

パネラー
大島 景紘
日中CG文化交流協会 代表

郭 景洲
株式会社ガマデジタルエンターテインメント台湾 クリエイティブディレクター

李 鍾元
韓国KOGスタジオ 代表取締役

10/12(金)16:35~17:55 場所: 4F 3Dシアター

デジタルコンテンツ市場は、国境を越えた未曾有の変化の時代を迎えています。中国、韓国、台湾の制作現場の責任者を招き、それぞれの現状を意欲無く語っていた、日本を含めたアジア地域でのCGコンテンツ産業のあるべき姿を探ります。

トーク&上映 [事前申込制]

ASIAGRAPH CGアートギャラリー アニメーションシアター

モデレータ
喜多見 康
文京学院大学 准教授

パネラー
黄 穎
北京電影学院动画学院 講師

雪 渦
プロデューサー

10/13(土)11:00~12:20
場所: 4F 3Dシアター

ASIAGRAPHに集まった優れたCG作品をダイジェストで紹介。海外からのゲストは、北京電影学院动画学院の講師で、映像作家の黄穎(ワン・イン)氏、台湾の若いクリエイターを支えるプロデューサーの雪渦(スノウベガ)氏をお招きします。

メタバース 3Dヴァーチャルコミュニティ

モデレータ
三淵 啓自
デジタルハリウッド大学大学院 教授

パネラー
森山 雅勝
株式会社ココア 代表取締役社長

梶塚 千春
株式会社スプリューム 代表取締役

小川 剛
3Di株式会社 代表取締役社長

10/13(土)14:40~16:00
場所: 4F 3Dシアター

セカンドライフを筆頭に、サイバースペース上で様々なサービスが開始されています。サービスの汎用化が進むにつれCGクリエイターの活躍領域が拡大していますが、同時に要求スキルも高度なものになっています。メタバースの展開と、それを支える「メタバースクリエイター」の将来像を検証し、CGクリエイターの今後のキャリア形成を展望します。

『ALWAYS 続・三丁目の夕日』 トークショー(メイキング)

モデレータ
今間 俊博
尚美学園大学 教授

パネラー
山崎 貴
監督・VFX

渋谷 紀世子
VFXディレクター

高橋 正紀
ディレクター/シニアCGアーティスト

10/13(土)16:20~17:40
場所: 4F 3Dシアター

CG技術を駆使し、昭和30年代の町並みを再現して話題を呼んだ映画の続編が近日公開となります。前作より更に高度な技術力でリアル度を増した昭和34年の東京が再現。VFXのメイキング映像を流しながら、監督、CGディレクター等が新作映画を熱く語ります。

韓国立体アニメーションの最高傑作 「土偶大将チャチャ」 上映会&メイキング(交渉中)

モデレータ
金 相賢
早稲田大学 博士課程

パネラー
崔 宰源
プロデューサー

10/14(日)14:10~15:30(予定)
場所: 4F 3Dシアター

現在、韓国慶州では世界文化EXPO2007が開催され(9月7日~10月26日)、そのメインイベントとして上映されているのが、立体アニメーション「土偶大将チャチャ」です。新羅時代の陶製騎馬人物像をモチーフに制作されたこの作品は、EXPO組織委員会とアジュ大情報通信研究所ゲームアニメーションセンターが19億ウォン(2億3千万円)の制作費を投入、2年間をかけて制作した、韓国立体アニメーションの最高傑作です。今回は、作品のプロデューサーを担当した崔宰源(チェ・ゼウォン)氏を招き、韓国デジタルコンテンツ産業の現状と立体アニメーションの可能性を語っていただきます。

セミナー&ワークショップ [事前申込制] (場所: 6F UDXカンファレンス)

立体映像コンテンツ制作の現状と課題
泉邦昭(3Dコンソーシアム事務局長)
10/12(金)12:30~14:00

バーチャルアナトミア...その開発ストーリーと医用3DCGの未来
平井直哉(日本SGI株式会社I/Dセンター マネージャー)
大竹義人(東京慈恵会医科大学 高次元医用画像工学研究所 助教)
鈴木薫之(東京慈恵会医科大学 高次元医用画像工学研究所 助教)
10/12(金)14:20~15:50

アート展におけるCG利用の可能性
森山朋絵(東京都現代美術館 学芸員)
永井智子(株式会社キャドセンター)
10/12(金)16:10~17:40

セカンドライフの制作事例 ゲームクリエイターも本格参戦か!?
井上幸喜(有限会社ゼットグラフィクス)
川村順一(株式会社デジタルスケープ)
10/13(土)12:30~14:00

クリエイターテクニカル講座
由水桂(株式会社ケイカ)
10/13(土)14:20~15:50

エキシビション (場所: 2F アキバスクエア)

先端技術展 CGやVRの発展に寄与し、支える様々な先端技術、学術での研究成果、またそれに関わる先端ソフトを展示します。
クリエイティブファクトリー CG制作の第一線で活躍する制作プロダクション等が、自社の作品や技術を展示ブースでPRします。
4K映像上映 ハイビジョンの4倍の高精細映像をシニアステージにて会期中上映します。



CGアートギャラリー (場所: 4F UDXギャラリー)

日本、中国、韓国、台湾などアジア各地域から優れたCG作品を集め、静止画プリント、アニメーション、インタラクティブ、オブジェ等CGを表現手法とした様々な作品を展示、上映。学生や子ども対象のCG作品公募展も併催します。



テクニカルセッション [事前申込制]

10/13(土)9:00~18:00 場所: 6F UDXカンファレンス
招待論文として最新の研究成果に関する論文を寄稿していただいた、日本・韓国・中国で活躍されるアジアを代表するVRの研究者による研究発表を行います。

併設・併催イベント

DCC・DCG DCC(デジタルクリエイターズコンベンション)、DCG(デジタルコンテンツグランプリ)各受賞者の作品上映と贈賞式を行います。
就職フェア CG関連業界を目指す学生に現役クリエイターが業界全体についてわかりやすく解説します。
学生ワークショップ オープンワーク/トル on CG「アジアのCGに未来はあるか?」(仮)学生が産業界と生激論! 10/14(日)UDX 6F
ポーンデジタルCGセミナー 10/12(金) 6F UDXカンファレンス
詳細はこちらまで http://www.borndigital.co.jp/
子どもCG教室 小学生~中学生対象のCG制作ワークショップ

JAPAN 国際コンテンツフェスティバル(コ・フェスタ)とは

この秋、集中して開催されるゲーム、アニメ、マンガキャラクター、音楽、放送、映画などの分野のマーケット/イベントの総称です。
ASIAGRAPHはJAPAN国際コンテンツフェスティバルのオフィシャルイベントです。

