

ACM Siggraph 2008 見学/聴講メモ

以下の内容は、インターネットへ公開しているブログに掲載したものの抜粋などです。

今、スカイライナ

2008年8月10日 12:23 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

成田空港に向かって、今、スカイライナの車内。なんか、荷物が重く感じるのは、歳のせい？ 運度不足が大部分。

今年は、イーモバイルを使っているので、スカイライナからでも、記事のポストができる。去年は、無線LANサービスだったので、空港内からみだった。

今年のACM Siggraph 2008の目玉は、何だろうか。Intelのグラボ製品への進出？ でも、ハイエンド向けでなく、中途半端な気もするね。

今、成田空港

2008年8月10日 13:45 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

今、チェックインと預け荷物を渡したところ。Eチケットになったので、チェックインは、端末から。JALでは、初めての利用。でも、時間帯のせいか、全く待たずに、搭乗手続きが完了。多分、預け荷物のX線チェックを、カウンタ入口で行わなくなったためかな。年1回程度の出国だが、だんだんできて、荷造り等、だんだんその辺にあるものを、詰め込む適当さになってきた。

おっと、ドルへ換金しておかねば、忘れるところだった(^_^)。

今日は、空いているのか？ 8月ってこんな感じだったっけ。今、ゲートで搭乗時間を待ってます。

米国ロスに到着

2008年8月11日 08:58 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

無事、到着が少々、遅れたが、米国ロスに到着。早速、ホテルにチェックインし、コンベンションセンターまで、Siggraph2008の配布物を受け取りに行きました。今、ホテルに戻っています。最初、ホテルからインターネットに接続が出来ないのかと思ったが、無線LANでなく、有線LANのモジュールケーブルが出ているのを発見して、早速、接続。この記事は、ホテルから投稿。一応、記事の投稿は、SSLを張って行うようにしているので、多少、安全かな。

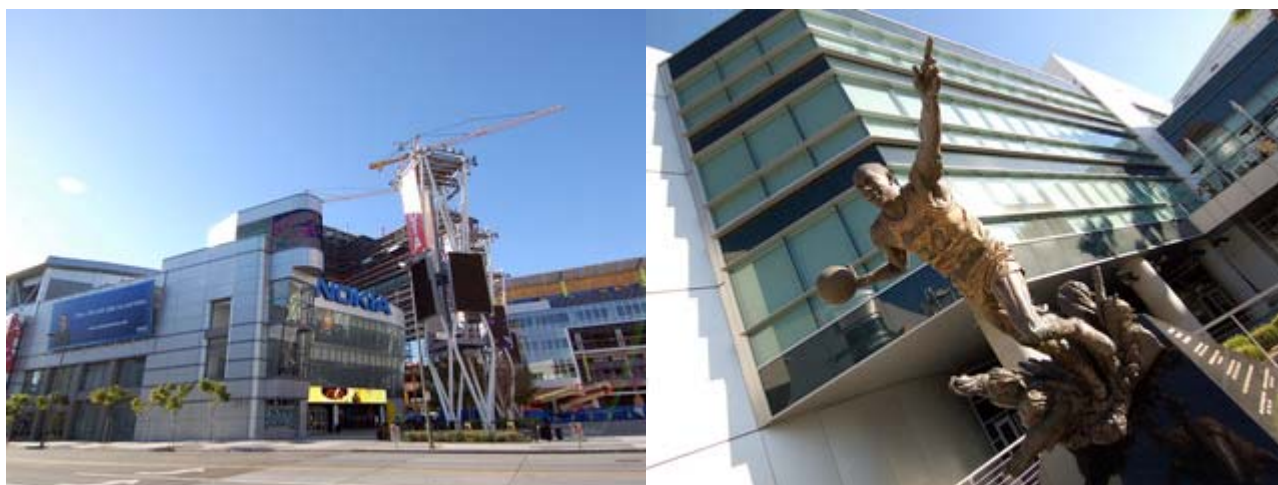


周りの様子は、、、

フィガロアホテルの壁面は、いつも派手だね。



ノキアシアターとな。こんなのが建ってるんだ。



今回の泊まったホテルの部屋だね。



今日は、知人(A氏、Y氏、H氏、K氏、、、)に何名か会えた。それにしても、せっかく買った世界電波腕時計の使い方が分からず。マニュアルをダウンロード。

ACM Siggraph 2008 見学 (1日目)

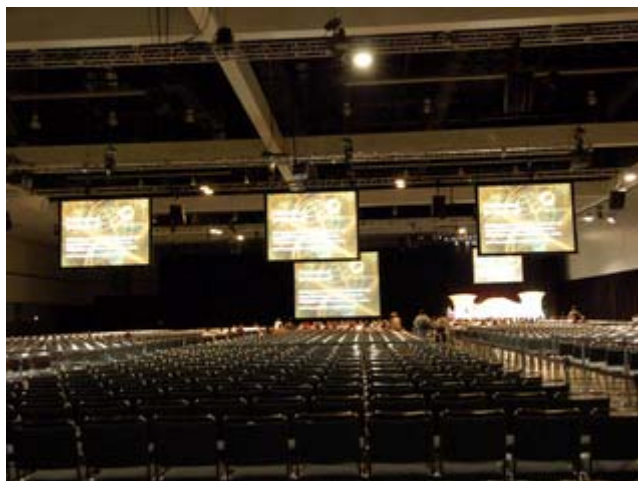
2008年8月12日 04:26 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

午前中、インターネットへつなげなかったのが、混んでいたため？ アンテナの近くに寄れなかったからか？

今日は、、、、



Hall B



8:30- Hall B

★Digital Cinematography Techniques

The BLT: A Digital Cinematographer's Control Center

Kevin Thomason

原画やレイアウトにCGキャラクターの位置やアニメーションを合わせていく手法。プラットフォームは、Autodesk Maya 2008。サンプルは、木の枝の上で、バナナを双眼鏡と見立てて、覗く猿のアニメ

The Cinematography of Wall·E

John Warren, Jeremy Lasky, Danielle Feinberg

カメラリアリスティックへの挑戦。被写体深度のリアリスティック。実際にカメラで撮った映像との比較。Zoomの画角の制限なども。バレル歪み。ピント。レンズフレアー。

Indiana Jones: A look into the visual effects challenges and slight of hand for "Crystal Skull"

Pablo Helman, Marshall Krasser, Jeff White

カメラのピントのリアリティに実現。

軍隊蟻に襲われるシーン。

核実験のシーン。

UFOが飛び出すシーンのガレキの渦。なんとも、規模の大きな組み合わせ技。

10:30- Hall B

★Computer Animation Festival

Production Session - Great Faild Ideas in Production

パネルディスカッション？

- (1) Pixar のレミーで、厨房の湯煙のプレビューを早くしたい。位置をずらしたり。シミュレーション／計算よりは、シミュレーションと比較？
- (2) ゴールデンコンパス
- (3) カリブ？

昼飯



来年は、ニューオリンズ！ 台風の被害は、完全に癒されたのかな？



13:00- Hall B

★ ACM SIGGRAPH Awards Featured Speaker



15:30- Room 502A

TALKS

★ Smile for the Camera

Extracting Higher-Level Information from Facial Mocap

J.P. Lewis, Ken Anjyo

Hall B

★Computer Animation Festival

Production Session - Pursuit of Awesomeness: The making of "Kung Fu Panda"

17:00- Shrine Auditorium

Autodesk User Meeting

私的に目玉に感じたのは、環境マップ画像作成向けのスティチャかな。Maya2009の新機能としては、不発。サイエンティストの発表のテーマは、nParticlesだった。あと、会場で、インディゾーンの方にあった。同じホテルということで、一緒に、ホテルに戻った。



さて寝るか。

ACM Siggraph 2008 見学（2日目）

2008年8月12日 23:14 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

昨日、会場の無線 LAN が、どうもアンテナ近くまで行かないと、真っ当に使えないことが判明。全く、不便だが、しょうがない。あと、ホテルの部屋から、圏外になって、携帯電話が使えないこと、これも不便。そういえば、今日から、展示会も始まるので、空いた時間に、回ってみよう。

さて、今日は、まず、これから朝飯をホテルで取って、、、

8:30-

★ Room 515A - Talks - Effects Omelette

（1）カメラのピントの話題

デプスチャネルの情報で、ディスプレイメントで、ブラす？ この方法が、全く物理法則に基づかないとも言えないような感だけど。

今、気がついたが、被写体深度を再現した CG 映像では、実写との合成が難しい。全てピントが合った画像同士を合成してから、被写体深度によるピンぼけを再現する必要がある？

（2）X-FILE で、雪を降らせる MAYA プラグイン。

吹き出し口を幾つか置ける。CG の雪と実写合成。雨は、透明だから、難しいのかな。

（3）衣服のデフォーム

毎回、シミュレーションするのは、時間がかかるので、結果をデータベース化して再利用？ 体のフォーム（腕の形など）をキーにして、T シャツのデフォームを検索。間のデータは、ブレンドで補完？

但し、細かい修正は、後でやるのが前提。

全てをシミュレーションするのとは比べて、ほとんど変わらない結果が得られた。サンプルは、12個ぐらいで使える。サンプル6個では、足りない。

(4) ゴールデンコンパス

オーロラ? スプラッシュの流体シミュレーションで、模倣したテクスチャ画像を作って、帯(3Dモデル)に、テクスチャとして貼るようだ。フーディニ使ってる。F E L T。

(5) インディージョンズ4

マヤのピラミットから、UFOが飛び立つシーン。ガレキの渦? 物品の大破のシミュレーション。王の台座や、建物の一部、階段など。その破片で、渦を作る。

展示会

展示会をざっと見学。NewTech コーナで、同じ会社のK氏と会った。

- Pixar は、RenderMan 20周年。今年が、RenderMan Pro Server 14リリース。



- インテルでは、新グラボの展示無し。



- Autodesk では、Stich(スティッチ)。別製品らしいが、プライスリストなし。



- NVIDIA は、クワトロロー色。HPC 対応の展示無し。昨年、HP がアピールしていたグラボ利用の HPC は、跡形も無い。



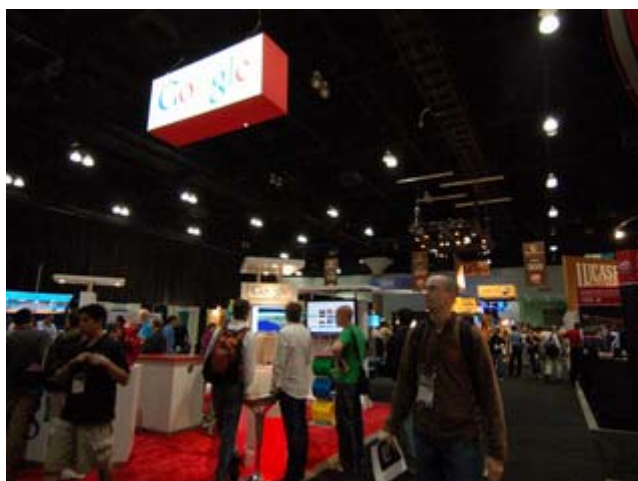
- ATI は、Linux サポート。



- IBMは、PowerXCell 8iのブレードサーバ展示。性能当たりの低消費電力などアピール。ラックのバックエンドで、レールの出し入れで、ケーブルをリードするアームがなく。ケーブルが絡んだりするトラブルも解消。



- HPでは、HPC関係の展示無し。CG制作向けPCの宣伝。
- 今年も、Google出展。



- 今年は、SONY が出展。ZEGO とは？ Cell プログラミングのセミナーを開いていた。



昼飯

今日も、寿司おり

12:30-

★ Nokia Theatre - Computer Animation Festival
文化庁メディア祭入選作品。



展示会

展示会に戻り、Pixar で、日本語のデモ (OLM の方) を観て、30 分並んで、ティーポッドをゲット。今年
は、白地に 20 周年のロゴ入り。

13:45-

★ Room515A - Talks- Green Scenes

- (1) ツール「Katana」。python アプリケーション。景観の建物のモデルの照明などの管理ツール。
- (2) ハルク 2。上半身のマッスルのモデル。フェーシャルアニメーション。フェーシャルモーションキャプチャ。MOCAP。
- (3) iHalk? 制作グループの紹介。Mascle Influence Groups。ハルクのキャラクタアニメーション。
- (4) マダガスカル エピソード2 アフリカ? 草原の草ぼうぼう。シュレック 2でも使っていた? ストレージも大分、必要。

15:45-

★ Hall C - Computer Animation Festival - 3D: Rounding Up The Future

今までの CG 技術の発展の確認。トークのみだった。

and/or

★ Room 515 A - Talks - Caspian Challenges of the Sequel

ナルニア物語のアスラン(5.6M ヘアー)のメイキング。ラッキーよるハグなど。Trufflehunter(2.7M ヘアー)のメイキング。Groom 開発。

17:45-

★ Hall B - Special Event - The Anti-Auteurs: User-Generated Content and the Evolving Videogame Ecosystem

聴講者さんか型。話の経過を、落書きにして行く趣向で、画面がいっぱいになったら、交代。聴講者から1名パネリスト、マイクロソフトのフライトシュミュレータの SDK 関係だった。随時、視聴者から質問を受けて、パネリストが応えて行く。



21:00-

★ Wilshire Grand Hotel Golden State - シーグラフ東京リセプション



今年も、大分、盛況でした。



会場では、インディゾーンの方と話していたら、何故か、Pixar のトニーさんと、RenderMan ファンとして紹介されて、少々、趣味のお話。まてよ、そう言えば、10年弱ぐらいに、仕事で、名刺を交わしたような記憶もあるのだが、あやふやだ。

ホテルへの帰りに、ファミマを発見。



入ってみると、日本のコンビニで定番のお米の入った弁当、おにぎり、カップラーメンがあった。

ACM Siggraph 2008 見学（3日目）

2008年8月13日 23:11 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

今日は、早いもので、開催期間の半ばで、RenderMan ユーザ会の日だね。そう言えば、無線 LAN に続き、携帯電話もつながり難いので、何とも、難儀。



さて、今日は、、、

8:30-

★ Hall C - Computer Animation Festival - The making of Big Buck Bunny: Open-Source Evolution

Blender 3d Suite を使っている。年間、2百万件以上のダウンロードがある。このソフトウェアのファンデーションは、2002年6月から始まっている。制作に必要な全てが揃っている。

bigbuckbunny.org

Open-Source って流行っているが、客観視すると、

不特定（特定のパトロンではない）の寄付や奉仕で

- # なされているところ考えると、仏教の寺院のサービス
- # や坊さんの托鉢のようだね。違うかな。
- # ソフトウェア業界、仏法に悟りを求めているのかどうか？

10:30-

★ Room 411 - Panels - The Convergence of IP Law and Business

見たことがあるパネリスト???誰だったっけ？

Karl Renner, Fish & Richardson PC, Lori Hoberman

1人は、Pixarの社長かな？ パネリスとのリストが見つからない？

小さな企業や創業間もない企業にとっては、重要？

雇用者側にとってメリットがあるのかどうか？ エンジニアは、会社を移ったときに、同じ分野の製品を開発することになるが、どうなるのか？ などなど。

13:45-

★ Hall B - Computer Animation Festival - Production Session - Machines and monsters: Tippett and ILM Reveal the Secrets Within "Cloverfield" and "Iron Man"

- (1) TIPPELLのCloverfield: 成虫の巨大モンスターと幼虫のモデルとアニメーション。人を襲うシーンや、ビルの谷間を破壊しながら進むシーン。
- (2) ILMのIRON MAN: 人が着れる鎧は、テスト用に実物を作っている。主人公が、装着するシー。環境マップに用意。スペキュラーなど、実物の鎧と比較。

115:45-

★ Room 403 AB - Panels -35 Years of Computer Graphics: The GAME SHOW!

パネルクイズ形式で、CGの歴史を紹介。

17:45-

★ Nokia Theatre - Computer Animation Festival - Competition Screen 4 - One Pair?

知り合いの参加映像まで見られなかった。ごめん。

19:30-

★ Wilshire Grand - Pixar RendeMan ユーザ会

RenderMan 20周年で、20年の歩みと、バースデーケーキができた。RenderManの名前の由来は、実は、SONYのWalkManをヒントしたらしい。新製品は、RenderMan Pro Server 14と、RenderMan Studio 2.0らしい。スツープッドの参加は、年々、スツープッドらしくなっているようだ。



トニー氏の説明によると、Pixar の最初のハードウェアは、トランスペュータを搭載したマルチプロセッサだったとか。会場で、当時の回路基板の現物を披露。トランスペュータは、私が学生の頃、並列処理マシンの全盛期で、話題のあったチップだったが、今は、もう消え去ってしまった。今となっては、クラスタシステム（粗結合分散システム）か、シンメトリの2つのアーキテクチャが、残っているだけだね。

ろうそくが、吹き消されたあと、切り分けられ、おいしくいただきました。



展示会で配布したのは、白地に青ラベル。ユーザ会で配布されたのは、白地に金ラベルであった。

ACM Siggraph 2008 見学（4日目）

2008年8月15日 02:07 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

疲れが、出てきてる。眠いだけ？



さて、今日は、、、

8:30-

★ Hall B - Papers - Computational Photography & Display

Session Chair / Discussant: Wojciech Matusik, Adobe Systems Incorporated

▲Programmable Aperture Photography: Multiplexed Light Field Acquisition

Chia-Kai Liang, Tai-Hsu Lin, Bing-Yi Wong, Chi Liu, Homer H. Chen

レンズの所に、パターンマスク（紙製や5×5マスの液晶）を付けて、マスク越しにパターンを変えて撮影した写真（25枚？）を元に、ピントと向きを微調整をした写真を再構成。各パターンで撮影した写真画像から、ノイズを低減する処理を前処理で行う。

⇒できれば、ワンシャッターで撮りたい感じもする。カメラ固定の背景写真であれば、適用可能かどうか。

▲Glare Aware Photography: 4D Ray Sampling for Reducing Glare Effects of Camera Lenses

Ramesh Raskar, Amit Agrawal, Cyrus T. Wilson, Ashok Veeraraghavan

フィルム面に、マスク（ピンホールアレイマスク 200micron）をいれる？ レンズフレアーを、後処理で、除去する。外部マスクより軽快に使えるのがメリット。ワンシャッターでよい。

▲Light Field Transfer: Global Illumination Between Real and Synthetic Objects

Oliver Cossairt, Shree Nayar, Ravi Ramamoorthi

実写の鏡体へのCGの映り込みのように、CGと実写の間のグローバルイルミの反映。このため、実写へ、レンズアレイを通して、プロジェクタで、映り込みを、照らす。リアルタイムでできる。

▲Towards Passive 6D Reflectance Field Displays

Martin Fuchs, Ramesh Raskar, Hans-Peter Seidel, Hendrik P. A. Lensch

実照明を反映するディスプレイ表示

10:30-

★Hall B - Talks - Computer Animation Festival - Production Session: "Speed Racer"

最初、映画のオープニングとオリジナルのアニメのオープニングが上映。やっぱり、大分、違うね。制作のこだわり？の談義？ イノセンスの町景観や、車の表現の傾向を、参考？

昼飯

中華の焼そば、野菜、チキンの照る焼きコンボ

知人（A氏）と会って、一緒に昼飯。

13:45-

★ Hall D - Computer Animation Festival - Fat Panda: Visual Design Development in DreamWorks' "Kung Fu Panda"

カンフーパンダの世界観。景観の選択（中国を選択）から、キャラクターの作成など

★ Hall D - Computer Animation Festival - Nonster.com "Stork": Making a Photo-Real Stork in Eight Weeks

"Stork": コウノトリ（鶴に見えるが）の3DCG化。フォーディニー使う。ベジエグリッドを変形して羽にする。

⇒ 今年は、鳥の3DCG化が、目に付くようだ。制作環境が、コモディティ化してきているのかな？ 次のコモディティ化は、何だろうか？

通路

▲小形ポスタサイズのホログラム(計算機から出力)のオブジェ。1枚、20万円強のようだ。

<http://features.csmonitor.com/innovation/2008/08/14/a-3-d-look-down-the-rabbit-hole/>

▲観に行く時間が取れないので、結局、Computer Animation FestivalのDVD三巻をゲット。

▲メモ



15:45-

★ Room 406 AB - Talks - The Future of Art - The Future of Art

▲Newtoon: learning science socially through cell phone game creation

Newtoonは、Java アプリでプロトタイプ。子供向け教育教材（科学と物理の実験を対象）。PCで、子供が携帯用ゲームを作る環境。ゲームの内容は、すぐに成功 & 簡単な操作。子供が、家に持ち帰って、家族と遊べる。まずは、科学でない不通のゲームから。

▲Digital Reconstruction and 4D Presentation through Time

絵画の情景（建物やレリーフ）を、3DCGで再現。

時間が空いた。一旦、ホテルに戻って、カメラを持ってこよう。

19:00-

★ Dodger Stadium - Reception

野球観戦付きだった、席は、外野席の1ブロックを、Receptionで占有。今日は、バスの中で、エプソン社の方と同席。元上司との知り合いとのこと（^^）。



ホットドックとビールを片手に、野球観戦といっても、ファンじゃないんだが、歓声を聞くのは嫌いではない。

ACM Siggraph 2008 見学 (最終日)

2008 年 8 月 15 日 23:17 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント \(0\)](#) | [トラックバック \(0\)](#)

今日は、もう最終日。。。。

8:30-

★Room 408 AB - Papers - Shape Acquisition

▲A System for High-Volume Acquisition and Matching of Fresco Fragments: Reassembling Theran Wall Paintings

遺跡の断片を 3D レーザスキャナーでキャプチャしたデータが対象。イメージスキャナーも使ってキャプチャー。3D データは、まず、表裏を合わせて、1 つにする。断片をマッチング。ICP マッチングだと 4 5 秒 1 回。リボンマッチングでは、2 秒。フレスコの破片の組み立てを試してみた。

▲4-Points Congruent Sets for Robust Pairwise Surface Registration

同じ物をキャプチャした 3D モデルをマッチングして合わせる。特徴点を、4 点、指定して、マッチングする。ノイズに強い? 計算量が、 n^2 から n へ。

▲3D-Modeling by Ortho-Image Generation from Image Sequences

ビデオ画像から、被写体の三面図 (正射影) を作成。このとき、補助キューブ (メタファ) を使って、被写体を取り囲む。生成した三面図 (上下左右表裏) に対して、細かい 3D オブジェクトを置いて行く。また、画像からの境界検出のパス生成から 3D モデルを生成。

休憩

Win のノートも用意して、米国から ECO で暇つぶしというも有りだったかな。

10:30-

★Hall B - Papers - NPR & Deformation

▲Where Do People Draw Lines?

手書きのドローイングの統計。サンプルの 75% は、1mm 以下。線の役割。統計データは公開している。また、ビューアを作っている。

▲Structure-Aware Halftoning

線ハッチングを、ハーフトーンで、プリントすると、線状の特徴が失われる。いままで、色々な方法があったが、ディフュージョン・エラーを更に改善している。

▲3D Unsharp Masking for Scene Coherent Enhancement

GPU 利用、ラプラシアンが、80M virtex / sec。影が均一に真っ黒でなく、エッジ強調のような処理をして、内側は少々明るくする。影のデフォーメーション。例えば、影がかかる紙上の文字が見える。
⇒ RenderMan のシェーダのレイヤでは、作るのが、難しいかな。

昼飯

寿司おり

今日、最終日は、展示会も無いので、
めっきり人が減った感じだ。

13:45-

★Hall B - Papers - Painting & Sketching

▲Diffusion Curves: A Vector Representation for Smooth-Shaded Images

ユニークであるが、巧く使いこなせるか？ 自動ベクタライズに使うのか。リニヤとラディカルだけだと、ベクタ化したときに、もとの画像と大分、異なる。グラジエントメッシュだと、ラティストポロジーでは難しいときがある。新しい提案は、ディフュージョンカーブ。幾何学的なパラメータ、配色パラメータ、ブラーパラメータの3種類。GPUを利用して高速化。ベジエ曲線のフィッティングツールで、トレースして、反自動でベクトル化。グラジエントメッシュより、大分、データが少ない。

<http://artist.imag.fr/Publications/2008/OBWBTO8/>

⇒ 表現線が、増す感じ。

▲Real-Time Gradient-Domain Painting

エッジブラシを追加。

<http://gradient-paint.com/>

⇒ブレンドモードは、スタンプツールのエンハンスって感じ。

▲Feedback Control of Cumuliform Cloud Formation based on Computational Fluid Dynamics

画面以上に境界線を描くと、それに合わせて、雲の画像ができる。雲は、シミュレーションして作る。境界線に合わせるために、フィードバックは、Vapor の量の制御で行う。シミュレーションは、ナビエストークス方程式を使う。相転移のモデルも入れる。液相⇒気相⇒液相。

⇒ このセッションなんだろうか？ 流体当たりのセッション？ 境界線を時間的に変化させることが可能かどうか？ 今後の予定に、マルチシェープが、入っているみたいだ。 処理が、重たそうだが、アニメで使う雲で、廉価版はできないかな？

▲Shading-Based Surface Editing

既存の 3D モデルへ、ブラシツールで、描いて行くと、凹凸になる。彫刻刀ほどエッジは鋭くなく、柔らかい。新しさは、溝や出っ張りではなく、段差を作るところ。

⇒ 直接ペイントツールで、凹凸を付ける環境は、無かったか？ より、感覚的に、3D モデルの微調整が可能になるか。

15:45-

▲買い物することに変更。ここで、Siggraph 2008 見学終了。



歩いて行けるところで、7+FIG だけど、特に買いたいものも無かった。とりあえず、夕食。パンダエキスプレス。



フォチュンクッキーのメッセージは、、、意味深（^^）；



★帰国準備

▲Computer Animation Festival DVD を観る（帰国すると暇がない。多分）。マルチレイヤの髪の毛のレンダリングがリアルタイムで出来るようになってるんだ。

▲結局、携帯電話がつながりにくかった。もしかしたら、故障。帰国したら、早速、ドコモショップで見てもらおう。

▲荷造り（明日は、早く、空港へ）

▲後は、寝るだけ

今日、帰国

2008年8月16日 23:35 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

早いもので、光陰矢の如し、今日、これから、ホテルをチェックアウトして、帰国。



空港について、朝飯(マクドナルド)と、チェックイン、昼飯。



このみそ汁は、日本味かな。

無事、帰国

2008年8月17日 17:47 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

さっき、成田空港に飛行機が到着して、今、夕飯を終えたところ。さて、帰宅するか。



次は、12月の第1回 ACM Siggraph Asia 2008（シンガポール）を、リフレッシュ休暇で見学予定。

追加です。Siggraph2008のその他の話題として。

- 今、帰宅中のスカイライナの車内。Siggraph2008のその他の話題として。シーグラフ東京のパーティで、Pixarのトニーさんと、会話。トニーさんは、Advanced RenderManの著者で、RenderManの開発側でしたが、最近、制作側の技術スーパーバイザへ異動になったとか。RenderManの個人ユーザーってことで、知人(購入したお店の方)から紹介され、少々、会話するはめになりました。仕事とは、関係なのですが、名刺交換。あと、何か、作品を見たいとかいう話になり、電子メールで、URLを送ることになりました。日本語は、全く表示できないということで、Autodesk

の AREA にアップしているページを紹介。ついでに、P.S. で、日立ストレージ管理ソフトと日立ストレージへの要件を調査する仕事しているとか、追記しておきました。でも、作品見て、顔が引きつっているかもね(^;)。なんか、返事くるかな？

- セイコウエプソンの企画関係の方とバスの中で、お話をしました。私費でくるとは、信じられないとか言いつつ。エプソンのプリンタでプリントしてランチキュラーの年賀状を作っているなどと雑談。何か、変わったプリンタの使い方があれば、紹介してなどと言われたので、例の国立印刷局の ImageSwitch の紹介をしておきました(5年以上前の案件ですけど、まだ、国立印刷局の HP に紹介が残っていた)。
- ロス空港の免税店は、今年、高い物ばかり、お土産お土産しているものが、見当たらなかった。財布など、300 ドル弱から。あと、空港内の売店 Sushi Boy のみそ汁が、大分、薄味の日本と同じ味に感じてきました。
- Siggraph への展示会出展方法は 2 種類。1 つは、通常の展示会出展者として。もうひとつは、スポンサーになって、コンベンションセンター内の部屋を借りて、プライベート展示。
- 米国ロスの空港内で、無線 LAN が、T-mobile 経由で、ドコモ無線 LAN へのローミングができることが判明。MZONE サービスを、1ヶ月だけ、契約すれば、帰りの空港での待合時間の暇つぶしができたと、反省。

コミケ75サークル参加申込完了

2008年8月18日 15:03 [Digi Ponta](#) | [個別ページ](#) | [コメント\(0\)](#) | [トラックバック\(0\)](#)

はねっこくらぶ



今、オンラインで、冬コミ75の申込が完了しました。後は、当落通知を待つだけかな。

【活動概要： モバイルコンテンツFC】ホームページ(<http://hanekko.jp>)を起点に、オリジナルキャラ「はねっこ」を使った創作(2D, 3D)、モバイルコンテンツや、ブログを公開。また、コンテンツ制作のためのツールソフト開発、CG映像制作に挑戦中。

【予定頒布物】「はねっこくらぶ」の最新アーケイブ

以上