

UEI2023			トワンゴ				プロメテック					
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022			

# プロメテックCGリサーチ



**西田友是**  
Prometech CG Research 研究所長



## 研究歴

### 西田の紹介

西田は1970年にCGの研究を開始、半世紀以上経過

#### 研究歴

- 広島大学 (1968-1973)
- 福山大学 (1979 - 1998)
- 米国 Brigham Young University (1988 -1989)
- 東京大学 (1998-2013)
- 広島修道大学 (2013-2019)
- UEIリサーチ(現 プロメテックCGリサーチ)(2013-)
- デジタルハリウッド大学(2020-)、福山大学(2024-)

マツダ勤務(6年間)

2013年4月にUEIリサーチ設立  
2019年4月に移管された



Wikipediaから  
紫綬褒章伝達式にて

- 受賞** ・1987年 情報処理学会 研究賞 (現山下記念研究賞) (CGCAD部門初代)
- ・2005年 ACM SIGGRAPH **S.A.Coons Award**(アジア唯一)
- ・2006年 画像電子学会 西田賞設立
- ・2017年 Asia Graphics Life-Time Achievement Award(初代)
- ・2017年 日本国 **紫綬褒章**
- ・2018年 ACM SIGGRAPH Academy (初代アカデミー会員に選出)
- ・2018年 Wired Audi Inovation Award
- ・2020年 情報処理学会 船井業績賞
- ・2021年 画像電子学会 アレクサンダーベイン賞
- ・2023年 日本国 **瑞宝中綬章** 受章者代表で挨拶

CGの父；サザーランド、ピクサー社創設者；キヤトマル

CG分野で初

前年度坂本龍一が受賞

パソコンの父；アランケイ、AIのパイオニア；ミスキー

35以上の賞



## 研究体制の経緯 (常に複数拠点)

研究体制

研究機関の重なり

デュアル・セーフ

2013年4月にUEIサーチ設立  
2019年4月に移管

無人走行車

マツダ車

広大計算機室

福山大図書館

東大小柴ホール

研究所; 秋葉原 → 銀座 → 本郷

UEI			ドワンゴ			プロメテック			
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
秋葉原			銀座			歌舞伎座タワー 研究所から正面に見える			

研究所から東大構内が

本郷三丁目

## 研究所支援

西田との出会いから  
研究所設立までの経緯

UEI			ドワンゴ			プロメテック			
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022

UEI社  
社長 清水亮

清水亮  
中公新書ラクレ

清水亮  
なぜ今、ビジネスの頂点にプログラマーが君臨しているのか?

4Gamernet  
川上量生

川上量生  
鈴木さとしと分る

dwanngo

ドワンゴ社 (角川と統合)  
会長 川上量生

## 設立趣旨、業績

UEI2023			ドワンゴ			プロメテック			
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022

2013年4月に、**UEI社清水亮社長**の支援で**東京大学西田研究室**を継承した民間の研究室  
**設立趣旨**；

- ・退職に伴い先端研究が途絶えないように、西田を支援しUEI社内に研究所設立
- ・CGのトップコンファレンスで発表できる研究を維持（支援企業とは独立に自由な研究）
- ・人材育成にも主眼を置き将来有望な人材を育成する教育機関
- ・ゼロックス・パルアルト研究所を目指す

当時若手で現在教授に4人  
海外滞在2名

Smalltalk、イーサネット、レーザープリンター；著名人創出

## UEI社の支援で西田研究室を継承した民間研究所で、海外を含むメンバーで構成されているCGの研究機関

設立2年余で、トップコンファレンス3件を含め37件の論文が採択された。こうした成果を踏まえより発展するため2015年8月1日にUEI社から**ドワンゴ**に移管され、Dwango CGリサーチと改名  
 2019年4月からは**プロメテック**CGリサーチと改名（移管）された。  
 現在は、SIGGRAPH 9件、EUROGRAPHICS 3件のトップコンファレンスを含め110件以上（10年間）の論文が採択されている。また受賞は累積35件。

## UEIリサーチ設立

UEI、クーンズ賞受賞者の西田 友是 氏を所長に迎えたCG研究機関「UEIリサーチ」を4月より始動

～世界有数の研究実績を誇る東大西田研を継承し、最先端CG研究に注力～

株式会社ユビキタスエンターテインメント

いいね! 0 シェア ツイート +1 0 B! 0

株式会社ユビキタスエンターテインメント(以下：UEI)は、東京都文京区、代表取締役社長 兼 CEO：清水 亮)は、先般、東京大学工学部情報学専攻の西田 友是 氏を所長に迎えた学術研究機関「UEIリサーチ」を4月1日より設立

ニュース

UEIが設立したCG研究機関「UEIリサーチ」、世界最大のCGカンファレンスSIGGRAPH2014で発表～SIGGRAPHとEUROGRAPHICSを含めて23の論文が採択～

2017年

2016年

2015年

2014年

報道関係者各位

プレスリリース

2013年

2012年

2011年

2010年

2009年

2008年

2007年

2006年

2005年

2014年8月11日

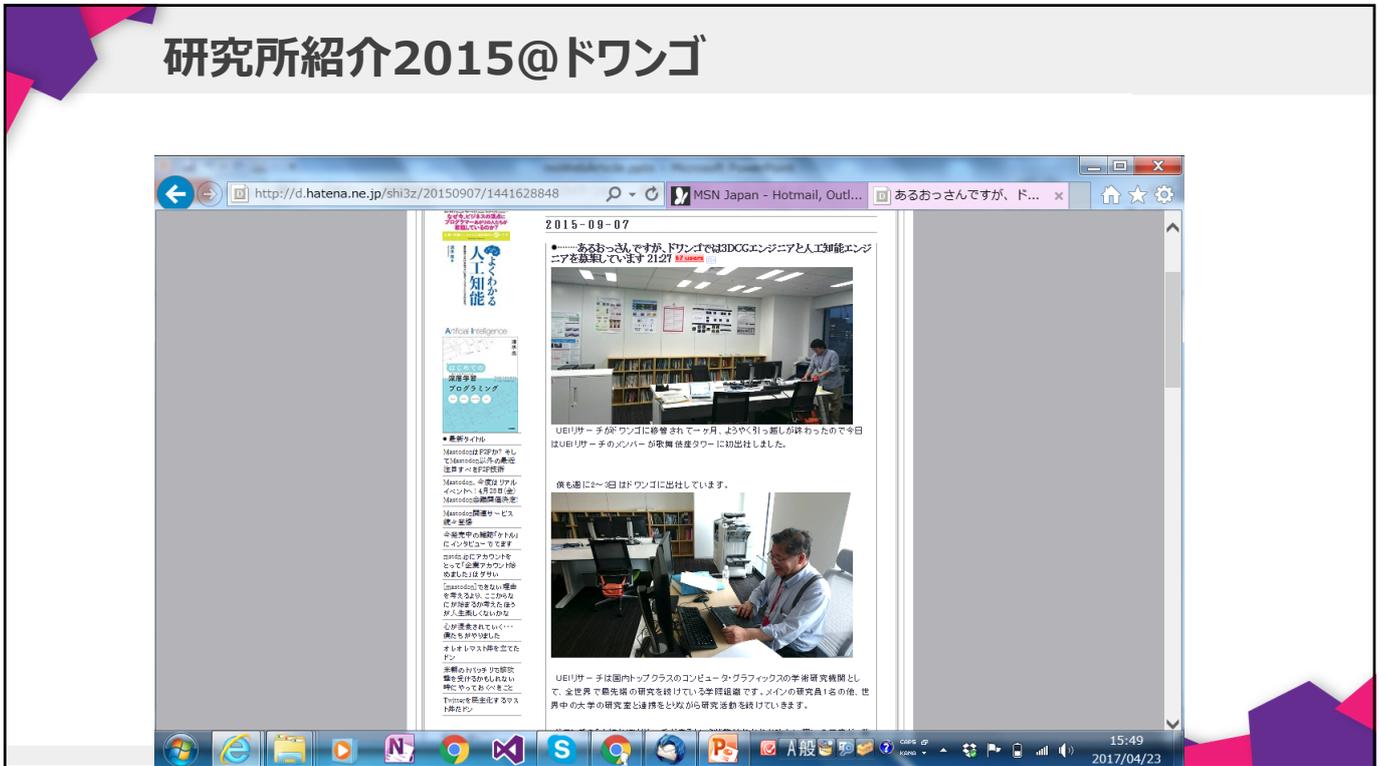
株式会社ユビキタスエンターテインメント

UEIが設立したCG研究機関「UEIリサーチ」、世界最大のCGカンファレンスSIGGRAPH2014で発表～SIGGRAPHとEUROGRAPHICSを含めて23の論文が採択～

# プレスリリース： UEIリサーチ移管



# 研究所紹介2015@ドワンゴ



## UEIリサーチ構成員 2017年ごろ

PSC Prometech  
2022



- メンバー 10人 (関東地区5名+国際的；遠隔会議システム利用)

専任研究員(2名)をはじめ、外部の研究者で構成される開けた研究グループでその核に UEIリサーチが位置する。

遠隔会議システムの利用で国際的なメンバー(10人以上)で共同研究  
北海道大、和歌山大、広島修道大、東京工科大、東邦大、東京電機大、  
米国・コロンビア大、ノースカロライナ大、台湾大、中国・浙江大学、スイス

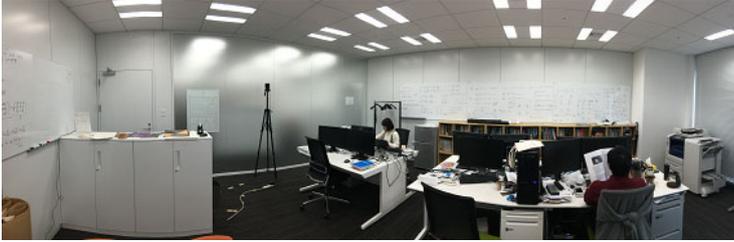
## 銀座 歌舞伎座タワー 15階



UEI			ドワンゴ				プロメテック			
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	

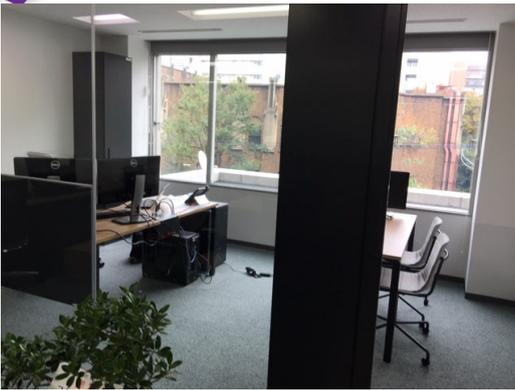


## 歌舞伎座タワー 15階



## 所長室 角川ビル

UEI			トワンゴ			プロメテック			
2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022

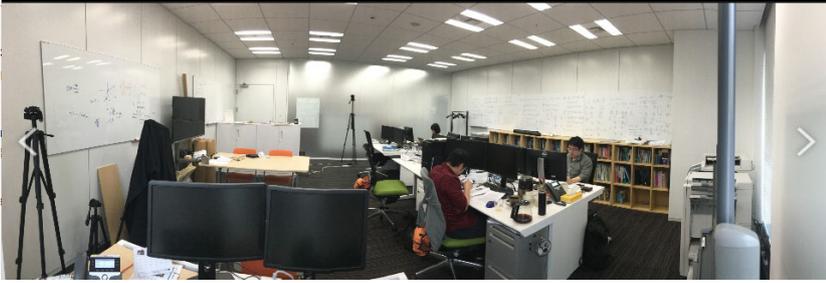


西田友是

「絵を描いて遊んでいる」と言われ  
 それでも研究者のプライドがあっ



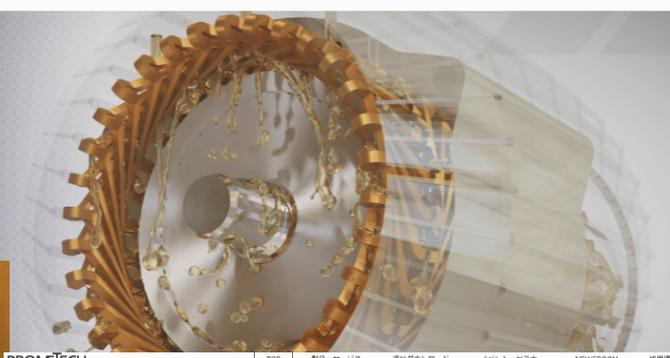
# 角川ビル



**プロメテック社** プロメテック社 東大発ベンチャー : 流体計算ソフト開発

PROMETECH. [TOP](#) [製品・サービス](#) [資料ダウンロード](#) [イベント・セミナー](#) [NEWSROOM](#) [採用情報](#)

## プロメテックの CAEソリューション



PROMETECH. [TOP](#) [製品・サービス](#) [資料ダウンロード](#) [イベント・セミナー](#) [NEWSROOM](#) [採用情報](#) [会社情報](#)

9:06 東大 キャンパス内で起業 “本郷バレー”とは

“本郷バレー”とは

東京大学 9. 20.

本郷キャンパス内にベンチャー企業が使える個室や研究室を大学が提供

優秀な人材確保のため大企業も支援

本郷キャンパス周辺にベンチャー向け施設をオープン

東大のキャンパスや周辺 現在50社以上

CGresearch

Computer Graphics Is The Most Important Research Area For The Next Era.

Prometech CG research ▶

CG Prometech CG research

## 研究所（プロメテックCGリサーチ）紹介






### 所長以外のMembers



副所長  
土橋 宣典



研究員  
柿本 正憲



研究員  
新谷 幹夫



研究員  
岩崎 慶



研究員  
石川 知一



研究員  
盧 承輝



研究員  
盧 承輝



西田研訪問の Kirk氏がプロメテック社と繋がる

Kirk氏が2007年 東京大学 本郷キャンパスで講演し、その際にプロメテック社（当時本郷キャンパス内）に西田が彼を紹介し、以後同社やGDEPがNVIDIAの製品を扱うようになった経緯があります



西田研究室に立ち寄られたデビッドカーク氏



David B. Kirk  
NVIDIA Fellow

Prof. Koshizuka  
Univ. of Tokyo

Jen-Hsun Huang  
NVIDIA CEO

**パンフレット**  
[https://www.prometech.co.jp/brochure\\_cgresearch.html](https://www.prometech.co.jp/brochure_cgresearch.html)

## 東大西田研の招待講演2008 3/6

an error occurred while processing the [rective]



### NVIDIAのデビッド・カーク氏が東大で講演

9月11日 開催



デビッド・カーク氏

※NVIDIAのChief Scientistであるデビッド・カーク氏が11日、東京大学本郷キャンパスで「CUDA and Tesla Computing」と題した講演を行った。

参加者の多くはCGなどの分野に携わる学生で、「GeForceの父」として知られるカーク氏による講演とすることで、定員約200人の会場は完全に満席状態となった。

今回の講演は、東京大学大学院 新領域創成科学研究科 複相理工学専攻 西田友是教授の呼びかけにカーク氏が応じて実現したもの。西田教授は、'70年頃から3D CGの研究に取り組んできた先駆者の1人で、SIGGRAPHなどに数多くの論文を提出し、2005年にはこの分野でもっとも権威があるSteven A. Coons賞を受賞している。

現在、西田氏の研究室では、主に自然現象の可視化、照明シミュレーション、絵画風画像の表示といったテーマに取り組んでおり、講演に先立って研究室生らが、自らの研究成果をカーク氏に披露した。

いざいCPUに代わってGPUを用いて計算することで処理能力を引き上げており、高度な出力を重視して

広告は Google により終了しました

この広告の表示を停止

Ads by Google



22:55  
2017/04/01

**プロメテックに移管 2019/4**

https://www.prometech.co.jp/newsroom\_ja.html

APR 1 2019

**プロメテック**

**コンピュータグラフィックス研究所「ドワンゴCGリサーチ」**  
4/1/2019

プロメテック・ソフトウェア株式会社（代表取締役社長：藤澤哲光、本社：東京都中央区）より、コンピュータグラフィックス研究所「ドワンゴCGリサーチ」として、世界有数のコンピュータグラフィックスの研究活動を継続支援することをお知らせ致します。

■ プロメテックCGリサーチについて

西田友是氏は、CG界のノーベル賞とも呼ばれているスティーブ・A・クーンズ賞（The Steven A. Coons Award）を受賞した研究者です。西田氏が考案した「ラジオシティ法」は、今や全ての基礎技術です。今後も豊富な経験を背景として、精力的な研究「Computational Reality - 計算科学でつくるよりよい未来」をビジョンとし分野においても様々な新しい技術の開発に取り組んでまいりました。今後は「リサーチ」の移管により、「プロメテックCGリサーチ」として、コンピュータグラフィックスの研究活動を継続支援してまいります。

**コンピュータグラフィックス研究所「ドワンゴCGリサーチ」移管のお知らせ**  
4/1/2019

プロメテック・ソフトウェア株式会社（代表取締役社長：藤澤哲光、本社：東京都中央区、以下プロメテック）は、新会社ドワンゴ（代表取締役社長：夏野剛、本社：東京都中央区）より、コンピュータグラフィックス研究所「ドワンゴCGリサーチ」を譲渡に際し、「プロメテックCGリサーチ」として、世界有数のコンピュータグラフィックス（CG）研究として知られる西田友是東京大学名誉教授の研究活動を継続支援することをお知らせ致します。

■ プロメテックCGリサーチについて

西田友是氏は、CG界のノーベル賞とも呼ばれているスティーブ・A・クーンズ賞（The Steven A. Coons Award）を受賞した研究者です。西田氏が考案した「ラジオシティ法」は、今や全ての基礎技術です。今後も豊富な経験を背景として、精力的な研究活動を続けてまいりました。今後は豊富な経験を背景として、精力的な研究「Computational Reality - 計算科学でつくるよりよい未来」をビジョンとし分野においても様々な新しい技術の開発に取り組んでまいりました。今後は「リサーチ」の移管により、「プロメテックCGリサーチ」として、コンピュータグラフィックスの研究活動を継続支援してまいります。

**プロメテックCGリサーチ概要**

研究所名：プロメテックCGリサーチ  
所長：西田友是  
発足日：2019年4月1日  
主な研究：コンピュータグラフィックス、自然物・自然現象の可視化や高精細シミュレーション等に関する研究  
所在地：東京都中央区本郷三丁目34番3号 本郷第一ビル8階  
サイト：https://www.prometech.co.jp/cgresearch.html

**西田友是氏の経歴**

1949年生まれ。1998年から東京大学教授（2013年3月に定年退任し、その後名誉教授）、1970年からコンピュータグラフィックスの研究を始め、路線画、地図画像、透視表示などを研究。光の相互反射を計算してリアルな風景を描写する「ラジオシティ法」の開発者であり、その後も精力的な研究活動を続け、2005年にSIGGRAPHのデヴィッド・A・クーンズ賞、2006年にNICOGRAPHのCG-Japan Awardを受賞しました。こうした功績を記念して2006年に、至学電子学会において、CG関連の優秀論文の賞章に与えられる「西田賞」が創設されました。なお、2005年よりプロメテックの技術顧問として専任顧問に就任していただいております。

**URL**

[https://prometech.co.jp/products\\_and\\_services/caresearch](https://prometech.co.jp/products_and_services/caresearch)

**Computer Graphics is The Most Important Research Area for The Next Era**

●Prometechに移管後のNEWS

- SIGGRAPH Asia2023のテクニカルセッション/ポスターセッションにおいてメンバーの論文が採択 (2023/12)  
今回採録された論文は、プロメテックCGリサーチの副所長 土橋 宜典らによる下記論文です。  
Y. Dobashi, N. Ishikawa, K.Iwasaki, "Efficient Visualization of Light Pollution for the Night Sky"

また、ポスターには  
Yudai Ichimura, Syuhei Sato "Text-driven Tree Modeling on L-System"

**研究所論文業績**  
<http://nishitalab.com>

**研究所経緯**  
<http://nishitalab.com>

**プレスリリース：**

- プレスリリース (社内news) (2023/12)
- 叙勲記念講演会プレスリリース (2023/8/31)
- NICO2023プレスリリース (2023/6/8)
- 叙勲プレスリリース (2023/4/29)
- 2期インターン募集 (2023/3/28)
- インターン募集 (2022/6/28)
- SIGGRAPH2021発表 プレスリリース (1, 2, 3, 4) (2021/8)
- ベイン賞受賞 プレスリリース (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) (2021/6)
- 船井業績賞記念講演のプレスリリース (1,2,3,4) (2020)
- SIGGRAPH2020 発表 プレスリリース (1, 2, 3, 4) (2020)
- プロメテック社に移管 (2019/4)
- プレスリリース 1
- SIG2019 プレスリリース 1 (2019/8)

news：  
プロメテック・ソフトウェア株式会社 news  
prometech news

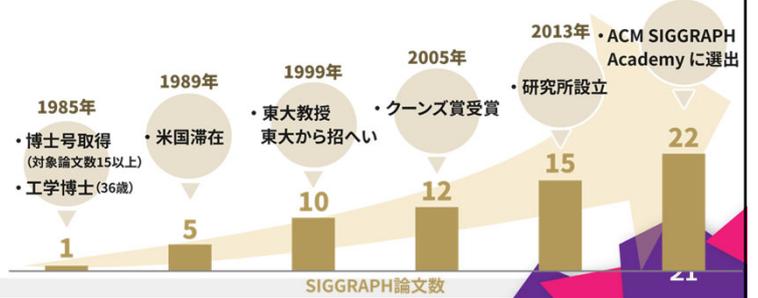
東京都文京区本郷三丁目34番3号 本郷第一ビル8階

[https://prometech.co.jp/products\\_and\\_services/cgresearch/the-history-of-nishita-siggraph](https://prometech.co.jp/products_and_services/cgresearch/the-history-of-nishita-siggraph)



- 1974年(24歳)  
博士課程がなく、自動車会社に就職 マツダ入社
- 1980年(30歳)  
カラーディスプレイを入手したので、大学に転職
- 1985年(36歳)  
自身はじめてのSIGGRAPH論文発表

その後、以下の通り、論文数の増加に伴って、転機がありました。



## 10周年記念カップ作成



PROMETECH CG RESEARCH  
10th ANNIVERSARY

# PROMETECH.

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役会長：藤澤哲光、以下「プロメテック」）は、同社のCG研究機関である「プロメテックCGリサーチ」の所長を務める西田友星（東京大学名誉教授、工学博士）が、令和5年春の叙勲で瑞宝中綬章を受章したことをお知らせいたします。また伝達式の後の天皇陛下拝謁の際、西田友星が旭日章、瑞宝章の文部省関係の受賞者の代表として陛下へのお礼のあいさつをしました。



西田友星氏は、コンピュータグラフィックス（CG）研究の世界的なパイオニアとして、CGの基礎から応用まで多岐に渡り顕著な研究成果を挙げられ、我が国におけるCG分野をその黎明期から牽引し、産業育成や教育普及の面でも多大な貢献を果たされました。

プロメテックは今後も豊富な経験を背景として、精力的な研究活動を続けてまいります。

### 西田友星氏の略歴

1949年広島県生まれ、1998年から東京大学教授（2013年3月に定年退官し、その後名誉教授）。1970年からコンピュータグラフィックスの研究を始め、隠線消去、隠面消去、陰影表示などを研究。光の相互反射を計算してリアルな半影を描写する「ラジオンディ法」の考案者であり、その後も精力的な研究活動を続け、2005年にSIGGRAPHのステイブ・A・クーンズ賞、2006年にNICOGRAPHのCG-Japan Awardを受賞しました。こうした功績を記念して2006年に、画像電子学会において、CG関連の優秀論文の著者に与えられる「西田賞」が創設されました。また、2017年ASIA GRAPHICSからLifetime Achievement Award、同年業績章を受章、画像電子学会、情報処理学会フェロー授与、2018年ACM SIGGRAPH academyの初代会員への選出、2020年FIT船井業績賞など、35件受賞されています。なお、2005年よりプロメテックの技術顧問として事業運営に助言いただいています。研究業績およびこの受賞講演の関連情報は、以下のWebサイトをご覧ください。  
URL: <http://nishitalab.org/user/cgr/brochure.html>



西田の研究所  
製品設計

# CGリサーチのパンフレット (2)

### 自然現象のシミュレーション

**雨水の表現**

雨と水は異なる過渡状態の水滴が物体表面に付着する現象のシミュレーション方法を提案。雨滴と物体との衝突の物理的表現を提案。空気と水の密度差、表面張力に依拠して計算。水珠も異なる粒子を表現する。粒子の動きと衝突の物理的表現も、衝突の発生するシミュレーションも可能。衝突時刻は、衝突の瞬間の速度や力の付着から算出するまでの物理系を考慮して計算。

(CG作家、2019年)

**結晶構造**

結晶構造の特殊な形状である、パイロクシールのピノアクリルシミュレーション方法を提案。パイロの特殊な結晶構造を再現する。パイロの特殊な結晶構造を再現する。パイロの特殊な結晶構造を再現する。パイロの特殊な結晶構造を再現する。

(CG作家、2019年)

**プロトニックス**

太陽の表面近くで起るプロトニックスを再現する物理現象のシミュレーション方法を提案。電磁場と重力場の影響を考慮して計算。太陽の表面近くで起るプロトニックスを再現する。太陽の表面近くで起るプロトニックスを再現する。

(CG作家、2019年)

**氷の形成/融解**

水の凍結と融解のシミュレーション方法を提案。水の凍結と融解のシミュレーション方法を提案。水の凍結と融解のシミュレーション方法を提案。水の凍結と融解のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**雲の形成**

大気流体力学に基づき、雲のシミュレーション方法を提案。大気流体力学に基づき、雲のシミュレーション方法を提案。大気流体力学に基づき、雲のシミュレーション方法を提案。大気流体力学に基づき、雲のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**風切り車**

風切り車のシミュレーション方法を提案。風切り車のシミュレーション方法を提案。風切り車のシミュレーション方法を提案。風切り車のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**光の屈折**

光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**光の屈折**

光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。光の屈折のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**屈折と逆問題**

屈折率の逆問題を解くための方法を提案。屈折率の逆問題を解くための方法を提案。屈折率の逆問題を解くための方法を提案。屈折率の逆問題を解くための方法を提案。

(CG作家、2019年)

**影のシミュレーション**

影のシミュレーション方法を提案。影のシミュレーション方法を提案。影のシミュレーション方法を提案。影のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**環のシミュレーション**

環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**環のシミュレーション**

環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。環のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**流れ場のシミュレーション**

流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)

**流れ場のシミュレーション**

流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。流れ場のシミュレーション方法を提案。

(CG作家、2019年)



## 透明版の透過光で隠し絵表示

透明版の透過光で隠し絵表示

手による透明版の透過光で隠し絵表示

褒章受賞祝賀会での贈呈品

西田研  
レンズ設計

### 透明版の透過光で隠し絵表示



# Want a memorabilia?



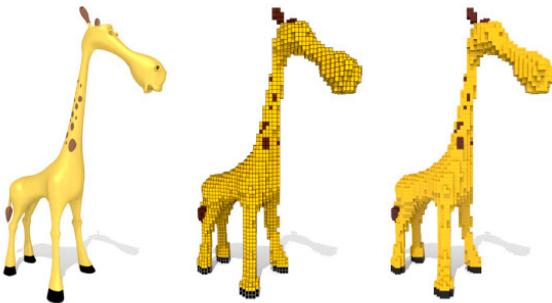
表平久美の発表会にて展示中

### レゴの組み立て法をCGで設計

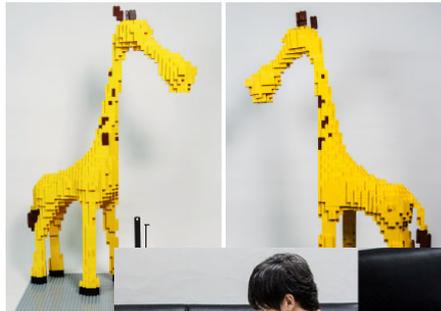
台湾大 (西田研卒業生) との共同研究

強度を考慮した自動設計

SIGASIA2015



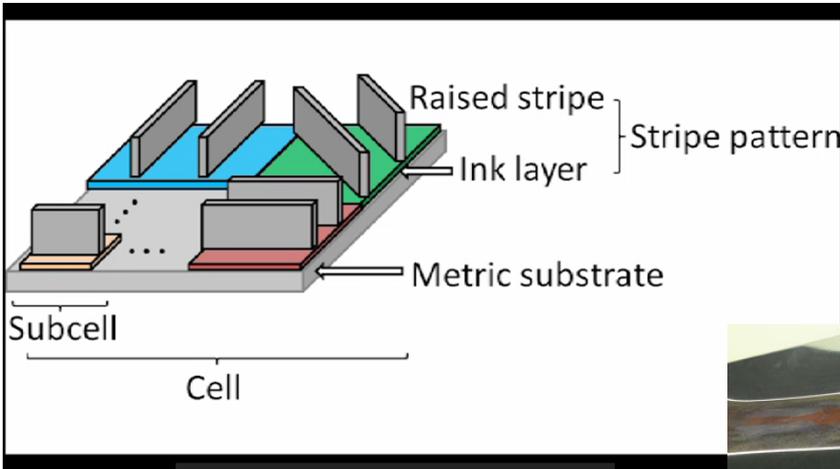
(a) Input 3D model (b) Voxelized representation (c) LEGO model



研急所  
印刷物生成

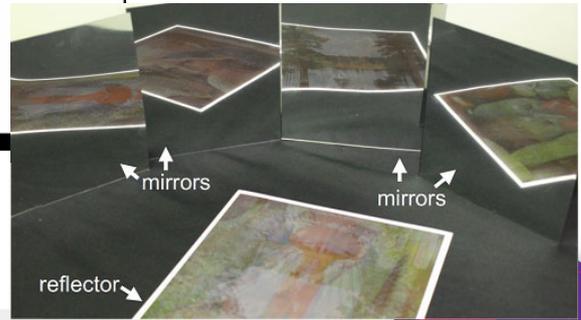
### 複数画像表示反射板

櫻井らSIG2018



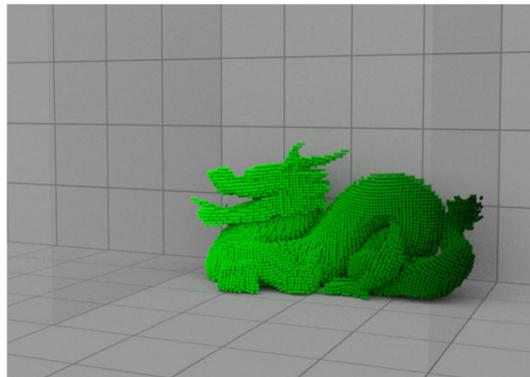
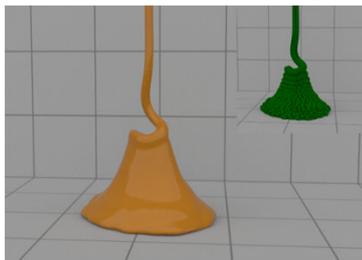
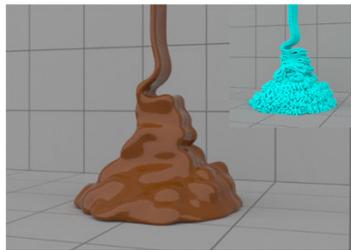
UVプリンターの重ね印刷で厚みを表現

従来法に比べ3枚以上のカラー  
画像を表現



### Implicit Formulation for SPH-based Viscous Fluids

EUROGRAPHICS 2015



movie

SPH(Smoothed Particle Hydrodynamics) [Youtube](#)

研究所紹介

研究所設立10年での成果(現在13年経過)

	UEI			ドワンゴ			プロメテック			
	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
論文数 (査読付国際論文)	100以上 トップカンファレンス9件含									
国内発表査読有	23									
受賞	35以上 (論文賞など)									
招待講演	31回 (国際会議5件)									
国際会議主催	委員長、論文委員長など									
学会委員	25以上									
インターン等での教育活動	現2名、過去10人 (東大、東工大、筑波大、富山大、和歌山大、オクスフォード大、インペリアル大、中国浙江大)									

13.件/年もの  
査読論文



公開 ; CGリサーチ <https://www.prometech.co.jp/cgresearch.html>  
 UEIリサーチ論文リスト : <http://nishitalab.org/user/UEI/UEIpublication.html>  
 研究所の経過 <http://nishitalab.org/user/UEI/memo/UEIrmemo.htm>

キオクシアとのプロジェクト  
インターン募集;  
昨年度25人応募

**期待;** ネット版CG教材を公開しCG教育に貢献  
専任研究員増員のみでなく、長期間のインターンの採用



ゼロックス研究所 : いつでもどこでもCG時代に

米XEROX 社がパルアルト  
研究所1970設立

1988年にゼロックス研究所のマーク・ワイザー (Mark Weiser) が「**ユビキタス**  
コンピューティング」(Ubiquitous Computing) という概念を発表

Smalltalk、イーサネット、レーザープリン  
ター、グラフィカルユーザインタフェース  
(GUI)、ユビキタスコンピューティング  
1979年、スティーブ・ジョブズ、ビル・ゲイ  
ツが見学に訪れる  
著名人 ; A.Key、Wornock

ユビキタス(ubiquitous)「いつでもどこにでも」

コンピュータは現実世界のあらゆる場所に遍在し、環境に融合して  
我々の生活を支える基盤となる → それに伴いCGは社会に浸透

メタバース到来

ゼロックスでのUIの研究がApple社の元になった

研究所訪問時(1989年)「21  
世紀のコンピュータ社会の未来」の映  
像を見せられた



1989 西田がゼロックス研究所で講  
演した部屋もこのソファを利用



リラックスして議論できる職場  
(計算機歴史博物館に展示)



※1 朝日新聞、産経新聞、日本経済新聞、毎日新聞、読売新聞の計5紙のデータベースにおいて、キーワードを  
 定の上調査した。使用したキーワードは、「移動性」、「マルチメディア」、「インターネット」、「ユビキタス」  
 ※2 各キーワードの上記5紙への登場回数、当該期間の最大値で割り指数化している

(出典)「ユビキタスネットワーク社会の国民生活に関する調



## SIGGRAPH論文

[https://prometech.co.jp/news/category/cgr\\_ja](https://prometech.co.jp/news/category/cgr_ja)



■ CGリサーチ ◎ 2025年7月8日

プロメテックCGリサーチの論文が「SIGGRAPH 2025」のTechnical Papers部門に採択 ～ EUROGRAPHICS 2025でも連続採択を達成～

このたび、プロメテックCGリサーチの岩崎 慶が「Creative Japan・SIGGRAPH 2025」に登壇 ～日本のクリエイティビティを探るセッションで発表～

プロメテックCGリサーチの岩崎 慶が「Creative Japan・SIGGRAPH 2025」に登壇 ～日本のクリエイティビティを探るセッションで発表～

◎ 2025年7月8日

本文

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長 兼 CEO 鈴木 崇彦）のCG研究機関「プロメテックCGリサーチ」（所長：西田友是 東京大学名誉教授、以下「CGリサーチ」）に所属する岩崎 慶が、2025年8月13日（現地時間）にカナダ・バンクーバーで開催される、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世界的に権威のある国際会議「SIGGRAPH 2025」に登壇することをお知らせいたします。

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長 兼 CEO 鈴木 崇彦）のCG研究機関「プロメテックCGリサーチ」（所長：西田友是 東京大学名誉教授、以下「CGリサーチ」）に所属する岩崎 慶が、2025年8月13日（現地時間）にカナダ・バンクーバーで開催される、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世界的に権威のある国際会議「SIGGRAPH 2025」に登壇することをお知らせいたします。

さらに、岩崎は2025年5月に英国・ロンドンで開催された欧州最大級の国際会議「Eurographics 2025」にも参加し、論文を発表しました。



## SIGGRAPH論文

[https://prometech.co.jp/news/category/cgr\\_ja](https://prometech.co.jp/news/category/cgr_ja)

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「SIGGRAPH 2024」でプロメテックCGリサーチメンバーの論文3件が採択

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長兼CEO 鈴木 崇彦、以下「プロメテック」）は、2024年7月1日までデンバ...

◎ 2024年7月23日 ■ CGリサーチ

PROMETECH.

WELCOME TO SIGGRAPH 2024

THE PREMIER CONFERENCE & EXHIBITION ON COMPUTER GRAPHICS & INTERACTIVE TECHNIQUES

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「SIGGRAPH Asia 2024」でプロメテックCGリサーチメンバーの論文が採択

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長兼CEO 鈴木 崇彦、以下「プロメテック」）は、2024年12月3日から6日まで東京国際...

◎ 2024年10月28日 ■ CGリサーチ



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「SIGGRAPH Asia 2023」でプロメテックCGリサーチメンバーの論文が採択

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長兼CEO 鈴木 崇彦、以下「プロメテック」）は、2023年11月15日までシドニー...

◎ 2023年11月22日 ■ CGリサーチ

プロメテックCGリサーチ、CG分野の学術研究シンポジウム「Visual Computing 2024」で多数の論文を発表

このたび、プロメテック・ソフトウェア株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長兼CEO 鈴木 崇彦、以下「プロメテック」）は、2024年9月10日から12日に開催される...

◎ 2024年9月6日 ■ CGリサーチ

# GDEP 連載記事 8件

<https://gdep-sol.co.jp/gpu-technology/>



CG 研究

## GPUを基盤としたCG/AIの技術進化

2020年4月1日

著者：西田 友晃 先生 / 東京大学 名誉教授、プロメテックCGリサー

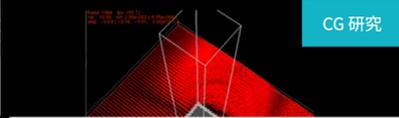


CG 研究

## GPUを用いた高速レンダリング

2020年6月1日

著者：土橋 宜典 先生 / 北海道大学 教授、プロメテックCG (1)、コンピュータグラフィック



CG 研究

## 流体シミュレーションの応用

2020年8月3日

著者：土橋 宜典 先生 / 北海道大学 教授、プロメテックCGリサーチ

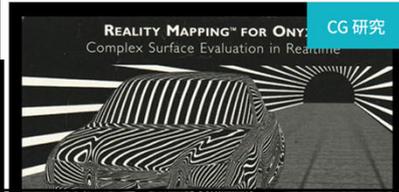


CG 研究

## CUDAを用いたシンプルなパストレーシング

2020年10月5日

著者：岩崎 慶 先生 / 和歌山大学 准教授、プロメテックCGリサーチ



CG 研究

## GPUの起源と進化

2021年3月5日

著者：柿本 正憲 先生 / 東京工科大学 教授、プロメテックCGリサーチ 員

GPUの源流は、1982年に発表されたジオメトリエンジン

ングが  
源 (レ  
ネルギ

