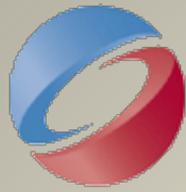


Quelques données sur l'histoire du Siggraph

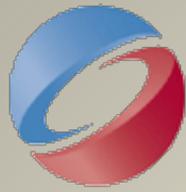
- 1967 : Sam Matsa, ingénieur chez IBM, et Andries van Dam, professeur de mathématiques appliquées et de computer science à Brown University (Rhode Island), fondent un special interest committee au sein de l'ACM (Association of Computer Machinery).
- 1969 : Le Special Interest Group GRAPHics (SIGGRAPH) de l'ACM est constitué officiellement.
- 1974 : Première conférence du SIGGRAPH à Boulder, Colorado avec 600 participants.
- 1976 : Premiers exposants, une dizaine, au Siggraph de Philadelphie, pour seulement 300 visiteurs
- 1980 : Le Siggraph de Seattle compte 7500 visiteurs et 80 exposants
- 1982 : Sortie du film *Tron*, produit par Disney et réalisé par Steven Lisberger avec 15 minutes d'images de synthèse. Disney fait appel à plusieurs sociétés pionnières : MAGI, Triple-I, Robert Abel & Associates et Digital Effects (fondé à New York par Jeff Kleiser).



Quelques données sur l'histoire du Siggraph

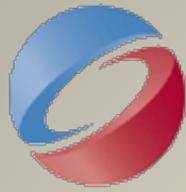
Dans les années 1980-90, pendant au moins deux décennies le Siggraph connaît :

- Un accroissement constant en attirant de plus en plus de visiteurs et d'exposants : universitaires, chercheurs, ingénieurs, étudiants, artistes, industriels, enseignants, professionnels du cinéma et de la télévision etc.
- Des outils innovants entièrement dédiés au CG sont commercialisés : stations de travail, logiciels de modeling, d'animation et de rendu, périphériques de saisie des données et périphériques de visualisation, interfaces homme-machine, capture de mouvements, scanners 3D, tracking de caméras, etc.
- L'industrie cinématographique s'approprie ces nouveaux outils pour la création de films d'animation et d'effets spéciaux pour le court et le long-métrage, les attractions de parcs à thème et les clips publicitaires et musicaux.
- Création des premiers studios de création en images de synthèse : Pacific Data Images (PDI), Digital Productions (fondé par John Whitney Jr et Gary Demos), Omnibus, Pixar, Kleiser-Walczak, deGraf/Wahrman, Symbolics Graphics Division, Rhythm & Hues, Blue Sky Studios etc.



Quelques données sur l'histoire du Siggraph

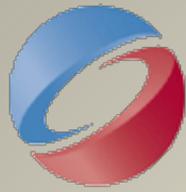
- 1989 : Siggraph de Boston, présentation des premières démonstrations de réalité virtuelle (VPL, Autodesk).
- 1993 : Siggraph d'Anaheim sortie de *Jurassic Park* de Steven Spielberg avec utilisation massive d'effets visuels 3D signés ILM combinés à des techniques d'animatronique de Stan Winston.
- 1993 : Digital Domain (fondé par James Cameron, Stan Winston et Scott Ross)
- 1995 : Sortie de *Toy Story*, co-produit par Pixar et Disney et réalisé par John Lasseter, premier long-métrage en animation 3D de l'histoire du cinéma.
- 1997 : Le Siggraph de Los Angeles atteint un pic de fréquentation avec 48700 visiteurs pour 359 exposants sur 17000 m², score jamais égalé depuis.
- 1997 : Présentation au Siggraph de LA de *Titanic* de James Cameron, l'un des plus grands chantiers de l'histoire du cinéma faisant appel à une combinaison d'effets spéciaux réels et numériques.



Quelques données sur l'histoire du Siggraph

Dans les années 2000, le Siggraph va connaître un déclin de fréquentation et d'exposants, tout en trouvant une certaine vitesse de croisière dans un nouveau contexte :

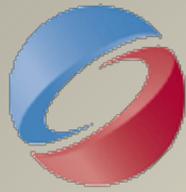
- L'explosion des outils et la diversification des applications disperse la communauté des utilisateurs du CG vers des niches professionnelles dédiées : jeux vidéo, design, architecture, imageries scientifiques et médicale, muséographie, robotique et automatisme, etc.
- L'accroissement de puissance de calcul et de taille mémoire des micro-ordinateurs a pour effets :
 - La Migration des logiciels vers des machines à coût de plus en plus bas ;
 - La Marginalisation (disparition) des fabricants historiques de stations de travail et de supercalculateurs (SGI, Sun, DEC, Tektronix, Apollo, etc.).
 - Fait des fabricants des cartes graphiques les principaux acteurs du secteur hardware (NVidia, AMD).



Quelques données sur l'histoire du Siggraph

Dans les années 2000 (suite)

- Les éditeurs de logiciels accompagnent ce mouvement de baisse des prix, accélérant un processus de démocratisation des outils de création 3D.
- Le jeu des fusions et acquisitions parmi les éditeurs historiques (Wavefront, Alias, TDI, Softimage), a resserré le marché du logiciel autour de quelques acteurs : Autodesk essentiellement, Adobe, Side Effects, Newtek, Pixologic.
- L'industrie cinématographique, après des années d'hésitation pour certains, et d'audace pour d'autres, est maintenant un acteur majeur dans l'utilisation des outils numériques pour les effets visuels et le film d'animation.
- Avec dans bien des cas le développement de studios intra-muros : Disney (seul ou avec Pixar), Dreamworks SKG (incluant le rachat de PDI pour la 3D), ILM (filiale de Lucasfilm), Sony Picture Imageworks.
- Le monde du jeu vidéo, en quête de progrès tant sur la rapidité de calcul que sur réalisme des images tire vers le haut la nécessité de faire évoluer ces outils.



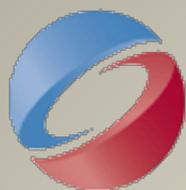
Quelques données sur l'histoire du Siggraph

Statistiques de fréquentation de 1974 à 2012

(voir tableaux 1 , 2 et 3)

Sources

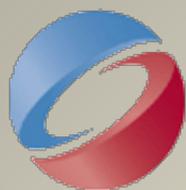
- **Source 1 (1974-1995)** : *CG 101 Version 2 - A Computer Graphics Industry Reference*
- Terrence Masson - 2007 – Publisher Digital Fauxtography Inc.
- **Source 2 (1996-2012)** : ACM Siggraph



N°	Année	Ville	Visiteurs	Pays	Exposants	Surface (ft2)	Source
1	1974	Boulder, CO	600	NR	-		T. Masson
2	1975	Bowling Green, OH	300	NR	-		T. Masson
3	1976	Philadelphia, PA	300	NR	10		T. Masson
4	1977	San Jose, CA	750	NR	38		T. Masson
5	1978	Atlanta, GA	1500	NR	44		T. Masson
6	1979	Chicago, IL	3000	NR	79		T. Masson
7	1980	Seattle, WA	7500	NR	80		T. Masson
8	1981	Dallas, TX	14000	NR	124		T. Masson
9	1982	Boston, MA	17000	NR	172		T. Masson
10	1983	Detroit, MI	14000	NR	195		T. Masson
11	1984	Minneapolis, MN	20390	NR	218		T. Masson
12	1985	San Francisco, CA	27000	NR	254		T. Masson
13	1986	Dallas, TX	22000	NR	253		T. Masson



N°	Année	Ville	Visiteurs	Pays	Exposants	Surface (ft2)	Source
14	1987	Anaheim, CA	30541		274		T. Masson
15	1988	Atlanta, GA	19000		249		T. Masson
16	1989	Boston, MA	27000		238		T. Masson
17	1990	Dallas, TX	24684		248		T. Masson
18	1991	Las Vegas, NV	23100		282		T. Masson
19	1992	Chicago, IL	34148		253		T. Masson
20	1993	Anaheim, CA	27000		285		T. Masson
21	1994	Orlando, FL	25000		269		T. Masson
22	1995	Los Angeles, CA	40100		297		T. Masson
23	1996	New Orleans, LA	28500	NR	321	157800	ACM Sig
24	1997	Los Angeles, CA	48700	NR	359	182600	ACM Sig
25	1998	Orlando, FL	32210	NR	327	171975	ACM Sig
26	1999	Los Angeles, CA	42690	NR	337	154400	ACM Sig



N°	Année	Ville	Visiteurs	Pays	Exposants	Surface (ft2)	Source
27	2000	New Orleans, LA	25986	74	316	142625	ACM Sig
28	2001	Los Angeles, CA	34024	73	303	124400	ACM Sig
29	2002	San Antonio, TX	17274	70	225	NR	ACM Sig
30	2003	San Diego, CA	24332	77	240	68000	ACM Sig
31	2004	Los Angeles, CA	27825	90	229	73000	ACM Sig
32	2005	Los Angeles, CA	29122	81	250	70000	ACM Sig
33	2006	Boston, MA	19764	80	230	NR	ACM Sig
34	2007	San Diego, CA	24043	79	230	NR	ACM Sig
35	2008	Los Angeles, CA	28432	87	230	NR	ACM Sig
36	2009	New Orleans, LA	11000	69	140	NR	ACM Sig
37	2010	Los Angeles, CA	22549	79	160	NR	ACM Sig
38	2011	Vancouver, BC Cana	15872	74	156	39750	ACM Sig
39	2012	Los Angeles, CA	21212	83	161	44750	ACM Sig