

2. 招待講演、特別講演

招待講演としては、Myron W. Krueger (Artificial Reality社)、原島博 (東大)、David Zeltzer (MIT)、Hal Thwaites (Concordia Univ.)など7人が講演を行った。特別講演としては、金出武夫 (CMU)、小室哲也が招かれていた。招待講演、特別講演は、最大約2000席のキャパシティを持つメインホールで行われ、日英の通訳がヘッドセットを通じて利用可能であった。

NTSC/PALのVideo、OHP、Slide、Macintoshが用意され、これらを使用したプレゼンテーションを行った。計算機の画像出力は、仮設のマルチケーブルにより直接プロジェクタに入力されていた。さすがに1280*1024のRGB信号やハイビジョンをそのままを受入れるプロジェクタはきれいなものであった。この中でも異色なのは、特別講演として小室哲也が招かれたことであろう。それまでの観客層に加え、高校生とおぼしき集団がかなりの人数加わった。さすがに国際会議ということもあって極端なアムラーは見あたらず、逆に家族づれで参加する様子も見られた。講演の中で個人的に印象に残ったのは、海外と日本のスタジオでのレコーディングの際、ISDNを3本引き、Over CD Specではほぼリアルタイムにレコーディング結果を送りあい、その結果を小室が即座に日本で確認、日本側で行っているレコーディング結果を同様に海外のスタジオに送って作業を進めるなど、ある種のラピッドプロトタイプングを行っているくだりであった。実際の製作現場での技術の取り込み速度の高さに驚かされるなど、ある種のフロントラインに居る人ならではの話もでて、大変意義深い講演であった。また、http://www.komuro.com/tk_thisweek/nagaragawa.htmに小室サイドからのレポートがある。

3. テクニカルセッション

テクニカルセッションは4つのパラレルトラックに分かれ、国際会議室及び大会議室と呼ばれる100席程度の部屋で行われた。メインホールは参加人数の規模に比べてやや広すぎる印象があったが、テクニカルセッションの方は丁度相応しい(ないしやや狭い)規模であった。当初PCやMacを使用することは見送る予定であったが、希望者が多かったため、急遽プロジェクタ等が各室に設置された。発表件数は2日間に渡り86件であった。テクニカルセッション全体の印象としては、レベルのばらつきは否めないものの、カバーしている領域の広さがかなりあるため、普段接しない領域の話聞くことができ良かったという声が多かったようである。ちなみに、テクニカルセッションのトラックは以下の通りである。Industry, Augmented Reality,

Human Motion, 3D Modeling, Amusement, New Device&Material, Human Face, Shape from Vision。Computer Vision関連の話題が予想よりも多く、2つのセッションにわたって行われたこと、また、人間の動作などの解析及び表現に関連するセッションも多く、これも2つのセッションがもうけられていたことが印象に残った。

4. そのほか

1Fホールでは企業の展示ブースがもうけられており、23社が出展、会期を通じて展示を行っていた。また、1FホールにはSGI Onyxが設置され、このマシンに相乗りの形で数件の展示が行われていた。フレキシブルな運用が行われており、当日でも希望すれば使用できた模様である。さらに1Fホール他では、臨時のビデオ発表が行われていた。これは、正規のVideo Proceedingsではないが、講演者、発表者の研究を紹介するビデオコレクションを会場周辺で流すものであり、にぎわいを作っていた。また、参加者のためにビデオやスライドの試写室、ISDNの臨時回線を用いたインターネットアクセスが用意された。周知が徹底しなかった感はあるものの、かなり好評であった。特に海外からの参加者にとって、移動の間メールでのコミュニケーションが取れないことから、必要性は非常に高い様であった。PCやMacを用いたプレゼンテーション環境、ネットワークアクセス、ビデオやスライドの試写室はもはやこの程度の規模の会議には必須となった感がある。19日夜には隣接するルネッサンスホテルでレセプションが行われ、館長委員長、梶原岐阜県知事、Thomas B Shelidan等が挨拶、スピーチを行ったほか、Nadia Thalmann, Myron Krugerなどの有名どころが顔をそろえていた。20日夜には、Technical Tourが生まれ、となりの大垣市にあるソフトピアを見学した。筆者自身は、査読管理、査読、プログラム構成、会場設営、進行などに関わったが、大きな事件もなく無事終了することができてほっとしている。来年は、開催地は今のところ未定であるが、本年と同様の時期に行われる予定である。

(News Letter No. 5より転載)

VSMM裏方日記

佐藤雅也

(岐阜大学)

VSMM国際会議自身がまだ始まったばかりの会議であり、何をすればいいのかわからないことがほとんどである。

幸い、去年の第一回目のスタッフが自分を含め残っていたため、そのノウハウを利用することにより、大体何をすればいいかという事はわかってきた。

事前に準備するものとしては、招待講演者の使用機材一覧、および各テクニカルセッションの使用機材一覧がある。今回は事前にすべてを把握することができなかったため、わかっている範囲で必要な機材を用意し、すべての部屋に同じ機材を配置する事にした。近年特に、PCやMacを使用したプレゼンテーションを希望されることが多いのであるが、画面サイズや周波数、コネクタの整合性など、煩雑な要件が多いため、かなり神経をつかうことになる。実際今回も、前日の夜中までプロジェクトとPCのチェックをするはめになった。また、招待講演者の中にも事前に会場でチェックをしたいという方がおられた。使用したプレゼンテーション用ソフトウェアとしてはやはり、PersuasionとFocal Pointが多いようである。

初日と2日目の午前中は基調講演、招待講演、特別講演が行われた。今回の国際会議において、一番気を使う所である。講演の中断という事態が起らないように祈りながら、舞台袖から様子を伺っていた。大きな問題も起こることなく無事に終わった時には、正直言ってほっとした気分であった。会場が大きいので、プロジェクトは舞台袖から距離のある映写室から動かすことができず、インカムを使用して連絡を取り合う必要があった。ビデオやOHPは、講演者が自分で操作することも、補助の者が操作することも出来るように配置した。また、VIDEOはVHSだけでなく、ヨーロッパで広く用いられているPALを用意する必要があった。印象に残ったのは、小室哲也氏の講演の際、マネージャ等のスタッフの方々が非常に時間を気にしていたことである。分刻みで行動している芸能人というのを改めて思い知らされた。

2日目の午後と3日目はテクニカルセッションが行われた。こちらの方も問題無く無事終了できた。総じてこのころになると新たに考えるべきことも減り、スタッフも慣れてくるため、ずいぶん楽にはなるが、その分全員の緊張感を保つのが肝要である。メインの講演およびセッションに関しては、大きな問題もなく無事に終了できた。筆者が遭遇したトラブルは、設置されていたインターネット端末室における回線の接続ができないという事ぐらいであった。また、会期中にMS Word等を使用したいという申し出があった。

結論から言ってしまうと何の問題もなかったという事になるのだが、まあ、取り越し苦労をするぐらいでちょうどいいぐらいであろうというのが筆者の感想である。あつと

いう間の3日間であったが、得るものが大きかったと思われる。ただ一つ残念なのは、裏方としての仕事のため、目の前で大変興味深い話をされているのにほとんど聞くことができなかったことである。

(News Letter No. 5より転載)

ICAT '96 報告

山下樹里

(通産省工業技術院 生命工学工業技術研究所)

去る11月21日～22日、幕張メッセ国際会議場においてICAT '96 (The Sixth International Conference on Artificial Reality and Tele-Existence '96) が開かれました。メッセでは同時に NICOGRAPH '96 および Multimedia '96 も開催されており、展示会場はかなりののにぎわいでした。

今回のICAT '96 で特筆すべきは、何と言っても基調講演の豪華さでしょう。21日には、触覚フィードバック装置「PHANTOM Haptic Interface」の開発者である弱冠25歳のThomas Massie氏。PHANTOMとそれをを用いた触覚レンダリングの実際、そしてVolume Visualizationとの結合を含むアプリケーションについてのご講演がありました。触覚フィードバック装置は、ビデオやスライドでの説明では限界があり、どうしても体験して実際に触ってみる必要があるメディアです。展示会で、日本の代理店である日商エレクトロニクスと住商エレクトロニクスのブースで体験できるようになっていましたが、反響はどうだったでしょうか。

翌22日は、CAVEの開発者であるCarolina Cruz-Neira氏より、CAVE開発の経緯と発展についてエピソードを交えたお話が聞けました。日本でもCAVEは現在、東工大と東大(建設中)に入っていますが、米国では既に300を越える応用がなされており、NASAや国立の研究所だけでなくGMやCATといったメーカーにも既に導入され、デザインの現場で使われているそうです。CAVEは視聴覚へのディスプレイ装置ではありますが、その大画面に取り囲まれるという独特の構造のもたらす臨場感効果は、やはりビデオでは再現が難しい「体験してみるべきもの」のひとつだと言えます。現在は装置が大掛かりすぎますが、超薄型大画面ディスプレイの発達にともない、今後CAVEの発展形がいろいろ出てくるでしょう。

3つめの基調講演は、ソニーの松田晃一氏によるWWW上の多人数参加型仮想環境について。多人数が参加可能な仮想環境を構築するための技術的な側面はもと