

に使用されてきた物体表面反射特性（完全拡散面）と人間が内部的に持っているであろう物体表面反射モデルとの相違により明快に説明するモデルを打ち立てた。こうした研究は、工学畑の人間にとってもシステム・アプリケーション構築のための貴重な情報源となるものと思われる。今後のさらなる発展を期待したい。

(News Letter Vol. 2 No. 6より転載)

## 5回産業用バーチャルリアリティ展 (IVR '97)参加報告

柳田康幸

(東京大学)

今年で第5回を迎える産業用バーチャルリアリティ展（主催：リード・エグジビション・ジャパン）が、6月17日から19日の3日間東京ビッグサイトにて開催され、会場展示とセミナーが行われた。報告者自身も18日にVRシステムの構築方法に関するチュートリアルを行ったが、セミナー聴講者は昨年より人数も多く、本格的にVRに関わっている人が多くなっているように見受けられた。

昨年初めての試みとして行われ好評を博した「基礎からわかるVR講座」は今年も盛況であった。中でも「実演！各種VR構築ソフトウェア比較～同一テーマでの4社の作成事例をもとに～」と題したセッションでは、会場の東京ビッグサイト会場周辺のウォークスルーという同一テーマを各社のVR構築ソフトウェアを使って作成し、実演までが行われた。それぞれのソフトウェアによる特色がよく出ており、非常に興味深いセッションであった。

### ・World ToolKit & World Up [旭エレクトロニクス (株)]

開発元は米国Sense8社。VR構築ソフトウェアの老舗とも言える製品。年を追って改良が進み、見違えるほど使いやすくなったようである。以前はCの関数ライブラリであるWorld ToolKitのみであったが、Windows上のGUIインタフェースを備えたWorld Upが開発されたことにより、非プログラマでも容易に仮想環境を構築できるようになった。デモ機としてIntergraph社のWindows NTワークステーション（これを「Windowsパソコン」と一言で呼ぶのはちょっと反則か？）を使用し、スムーズな画面更新を実現していた。

### ・dVISE [(株) エヌ・ケー・エクサ/ (株) ルクソン]

開発元は英国Division社。ラジオシティによる高品位画

像を生成可能なソフトウェア。さすがにラジオシティの品質には目を見張るものがあったが、デモではやや高品位側に振りすぎたため、SGI OCTANEをもってしても画像更新レートが低くなってしまったのが残念。VRでは時間的品質も重要であるから、この辺のバランス感覚をさらに磨いて欲しいところ。

### ・VRT (Superscape) [日商エレクトロニクス (株)]

開発元は英国Superscape社。なんと、ノートパソコンでデモを行っていた。

つまり、特別なグラフィックス用のハードウェアなしにそこそこの性能を実現している。豊富な部品集を持ち、その組み合わせだけでも結構バラエティに富んだ仮想空間を構築できるのが特色。仮想空間の中でPowerPointを使用したプレゼンテーションを行っていた。

### ・RealMaster [(株) ソリッドレイ研究所]

唯一の商用国産VRソフトウェアで、SGIを使ってデモを行っていた。プレゼンテーションが巧みで、会場全体が思わず引き込まれてしまった。「ここは～を使っているの、その挙動の特徴が出る」などと正直に言うところも好感が持てる。

この企画に参加した各社の英断に改めて敬意を表するとともに、このような企画が今後とも続けて行われることを期待する。

(News Letter Vol. 2 No. 6より転載)