

【会議報告】



会議報告

● MR システム研究所公開に関する報告

MR システム研究所技術展示会に参加して (1)

中川千鶴

三菱電機(株)先端総研

去る7月17日の展示会を見学させていただいた。最初に研究所の目指すところとして、cyber space と physical space の融合としての "Mixed Reality" (本研究所名でもある) の説明を受けた。この名称は、Virtual Reality (仮想現実) の中の一分野としての位置付けともとれるが、私には、「仮想現実」という、摩訶不思議な日本語より、はるかに具体的でリアリティの高い(?) 言葉として聞こえた。

コンセプトを映像化したビデオ上映の後、3グループに別れて3カ所のスペース(サイバーショッピング、裸眼式立体ディスプレイ、AR ホッケー)を周り、最後に120インチ3面ディスプレイを用いたアイコンترول・ドッグファイトのデモを見学した。

サイバーショッピングではCGの店内に実写の縫ぐるみや洋服が陳列されるというもので、視点を変えても位置ずれや時間ずれは見られず、非常に自然であった。ただし、洋服に近接すると解像度の関係で画質ずれが発生し、今後の課題とのことであった。

裸眼式立体ディスプレイは現状では液晶14.5inch というやや小ぶりの提示空間ではあるが、画質が非常に良く、特に静止画での立体感が高かった。

AR ホッケーは、対戦者2名がシースルーHMDを装着して投影された仮想パックを打ちあうもので、実際に体験させていただいた。視野角や重量など今後の課題と思われる点もあったが、対戦者が見え、また歓声などの効果音が加えられているなど "Mixed Reality" を表現するにはふさわしいデモであったと思う。

最後のアイコンترول・ドッグファイトは、初期設定が必要なため、操作はスタッフが行なった。計測した視点を入力としてミサイルを発射するというもので、現状では操作に熟練が必要という印象はあるが、非接触の生体情報を用いている点で非常に興味深く、今後のより自然な仮想空間の呈示やインタラクティブ性向上の上で、重要な要素技術となると感じた。

展示は視覚情報呈示を中心としたものであったが、今後6軸のモーションプラットフォームも導入予定とのことであった。より自然な没入感の高い仮想空間とは、人間本来の聴覚や平衡感覚などセンサの "Mixed Reality" により構築されるべきは自明である。ただし実空間をそのまま再現するシミュレータ的仮想空間以外にも道があるのでは、とも思う。仮想空間の生体への影響の研究にもたいへん興味があったが、これは札幌分室の北大伊福部研究室がご担当なので、この日の展示会では計画説明のみの登場で残念であった。

しかし、本研究所の、札幌分室を始めとする多大学との連携形態は、近年のVR分野独特の「よりリアル、より自然な仮想空間」を求める驚異的な発想と統合力を持ったエネルギーにより、大きな成果が期待できると感じた。この期待感、研究所スタッフの自信に満ちたエネルギーシユな雰囲気によるところも大きいであろう。

今後の成果を心より楽しみに、また機会があれば組織の枠を超えての交流を願う。

MR システム研究所技術展示会に参加して (2)

伴 好弘

奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科
像情報処理学専攻

表記の技術展示会が、第1回複合現実感技術研究会の一部として開催されました。これに参加したので、内容紹