

の準備・撤収での制約が非常に大きくなりましたが、展示の皆様のご協力のもと特に支障無く、結果的に個々の展示が浮かび上がり会場全体が良い雰囲気となりました。また展示会場のすぐ外にはコーヒーサービスを設け、多くの方に集まっていただくことができました。この場をお借りしまして、展示にご協力いただきました発表者、企業の皆様、ならびに、会場設営に奮闘いただきました公会堂スタッフの皆様にお礼申し上げます。



写真2：実演発表の様子

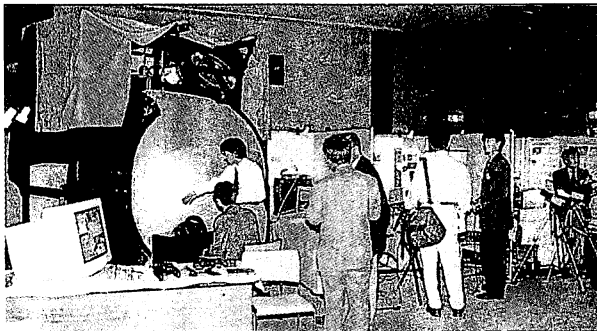


写真3：機器展示の様子

○大会会場担当からの報告

山澤一誠

会場担当（奈良先端科学技術大学院大学）

今回の日本バーチャルリアリティ学会大会が開催された奈良県新公会堂は奈良公園内に位置し、東大寺南大門の目の前です。また、奈良県新公会堂には「ビッグルーフ」という愛称があり、日本一広い屋根と美しい能楽ホールを誇っています。三つのパラレルセッションのうちの一つでこの能楽ホールを使用しましたが、恐らく他の会場では味わえない雰囲気に、発表者の皆さんだけではなく聴衆の皆さんにも喜んでくれたことと思います。ただ、奈良県新公会堂では同じ大きさの会議室を複数用意できなかったため、一番小さい会場で行われたセッションでは参加者が会場に入りきれず入り口付近で立ったまま発表を聞いていただくというになってしまったという点が少し残

念でした。最後に何度も会場に準備のため足を運んでいただいた大会実行委員の皆様、大会期間中にさまざまなお手伝いをいただいたアルバイトの皆様、また奈良という不便なところにもかかわらず来ていただけた多くの参加者の皆様に御礼を申し上げます。

○懇親会・テクニカルツアーの報告

坂口竜己

会場担当（ATR知能映像通信研究所）

—懇親会—

大会2日目、9月30日（木）の18:30より北京料理店「百楽」にて懇親会が開かれました。昨年の第3回大会（札幌）での懇親会の大成功を受け、今年はどうしようかと会場の選定から実行委員の皆さんとずいぶん悩みましたが、奈良は日本の歴史の発祥の地と言われ、当然大陸からの影響を受けており、中華料理発祥の地とも言えますので中華料理店を会場としました。大会会場から徒歩約20分と若干距離があったにもかかわらず、開始時間にはほとんどの方が到着され、最終的には約150名の方々にお集まりいただきました。料理は本格的中華料理のバイキング形式で、前菜から点心、デザートまで十分に用意されており、種類豊富な酒類とともに参加者にはご満足いただけたようでした。会の半ばでは、招待講演のあと懇親会にも参加して下さった小松左京先生のご挨拶に続き、VR学会初となる論文賞の発表および表彰式が行われました。その後、雅楽演奏グループによる「笙・箏」の演奏会が開かれ、奈良を象徴する雅な音楽に参加者の方々も箸を休めて聞き入っておられました（写真4）。最後に次回大会長の岩田先生（筑波大学）からの決意表明があり、会はおひらきになりました。

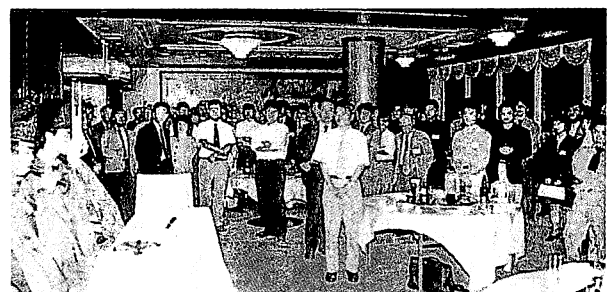


写真4：懇親会で披露された雅楽の演奏

—テクニカルツアー—

大会最終日、10月1日（金）の13:30～17:30の間、奈良先端科学技術大学院大学（NAIST）とATRをバスで巡るテクニカルツアーを開催しました。双方の見学先では、

本大会で口頭発表のあった研究に関する実物の展示や、VRならではの参加型デモが多く、参加されたみなさんも楽しんでいる様子でした。参加者はバスの定員数に絞らせていただきましたが、先着順でお申し込みを受付させていただきましたので、ご希望されながらも参加していただけなかった方が多数いらっしゃったことが残念でした。

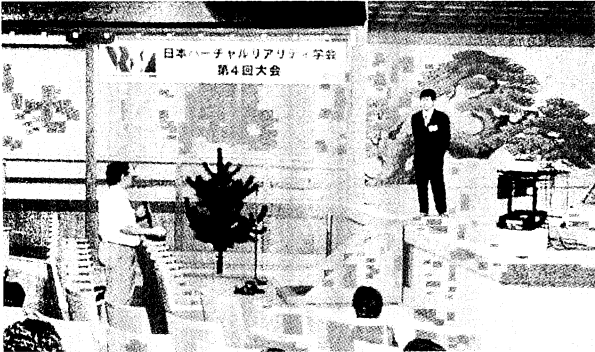


写真5：能楽ホールでのセッションの様子

◆ 座長からの報告

○ A室（主に視覚系）

11A：視覚特性1

座長：湯山一郎（NHK）

三次元実写空間、VRにより表現された空間、実空間のそれぞれにおける奥行き「見え」の違いについて、また両眼に対して輻輳角が一定のまま調節の変化がある場合の奥行き運動錯視について報告があった。自発的注意と両眼視差による奥行き効果が自己の運動知覚に及ぼす影響についても論じられた。注視点と映像のボケが奥行き感に及ぼす影響、絵画的奥行きの組み合わせが奥行き方向の時間周波数特性に及ぼす影響について報告があった。

12A：視覚ディスプレイ1

座長：廣瀬通孝（東京大学）

本セッションは、視覚提示系の中でも、HMDなど、頭部に搭載するタイプのディスプレイを中心とした発表が行われた。HMDとIPTの双方にまたがる話題であるHMP（Head Mounted Projector）の発表や、網膜投影ディスプレイなど、目新しい話題も多かった。会場はゆったりしていて、設備的にも良好であったように思う。

13A：3-Dデータマネジメント

座長：田中弘美（立命館大学）

本セッションでは、仮想空間における3次元データマネジメントについて、3次元シーンデータの生成や転送、医療やアニメーション用データベース生成、ガーデニング用植物モデル等の、幅広い話題について議論された。特に、Tcl/Tkを統合することによりOpenInventorを対話的にする試みや、VRMLにおける人体アニメーション生成標準化のためのアクションライブラリの構築等、インタフェース向上に向けた研究努力が注目される。なお、議長の不手際で質問時間の配分にバラツキが出たことをお詫び致します。

14A：視覚ディスプレイ2

座長：志水英二（大阪市立大学）

5件の大型ディスプレイとその周辺技術についての発表があった。独自の特徴をもつ一人用を意識した包囲型（筑波大）と球面型（松下電工）は遠隔制御などの応用に適している。特に、前者は視覚のみでなく聴覚環境も考慮しており、将来性がある。東大のウォークスルーとIPTカメラシステムは比較的大きなシステムでの動きを意識した研究であり、後者は、より没入感のある視覚世界を提示できる新技術として期待できる。

21A：ビジョンベースモデリング

座長：佐藤宏介（大阪大学）

本セッションでは6件の報告があったが、そのうちシーンの（ポリゴン）モデリングとして、距離画像からが2件、画像（動画）からが1件、触覚からが1件あった。その他には、パノラマカメラの幾何キャリブレーションが1件、混合現実感のZキーイングが1件、あった。その中でも、向井利春（理化学研究所）氏発表の「三次元形状モデル作成のためのビデオカメラとジャイロセンサを用いたセンサシステム」はカメラにジャイロセンサをアタッチするだけの工夫で実用的なFactorizationが行え、純CVではなくVR的なビジョンベースモデリングのよい方法論を示していた。

22A：複合現実感

座長：大田友一（筑波大学）

本セッションでは5件の発表があった。3件は要素技術に関する研究報告であり、拡張現実感における実世界と仮想世界の位置合わせ手法に関するもの2件、隠れの表現方法に関するもの1件であった。また、応用に関する報告が2件あり、複数人参加型のシューティングゲームの例と、医学における臨床応用事例が発表された。