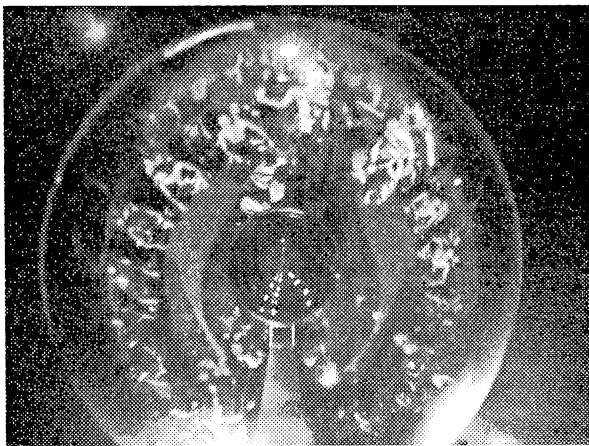


動きだけで演じられるバリ島固有の芸能である。筆者は3年前にバリ島でケチャを見た時に、輪の中心でこれを見たいという衝動に駆られた。ケチャは灯火を中心にした完全に点対称の世界なので、この中心にはその場の全てが凝縮されていると感じられた。しかしながら、無論灯火の場所には人が立つことができないので、小型の全周カメラヘッドを作って灯火の横に置くことにした。筆者の球面没入ディスプレイの研究はこれを実現することを主たるモチベーションにしているといっても過言ではない。今回撮影を行った全周映像は、9月に筑波で開催される本学会大会で球面没入ディスプレイを用いて上映を行う予定なので、是非ご覧いただきたい。



◆高臨場感ディスプレイフォーラムに参加して

堅田秀生

キヤノン (株)

(Newsletter Vol. 4, No. 11)

従来より格段に高い臨場感、新しいインパクト映像表現の実現が期待される高臨場感表示に関するディスプレイの動向を提唱することを目的として、東京工業大学(大岡山キャンパス)にて「高臨場感ディスプレイフォーラム」が、1999年11月17日に開催された。本フォーラムは、講演中、傍聴者の座席を追加するほどの大盛況の中講演が進行され、21世紀に向けての注目分野の一つであることが伺われた。

“広画角・高精細”、“立体視”、“周壁面型表示”、“応用システム・コンテンツ”、“視覚感性”に関する13の講演が行われ、高臨場感ディスプレイの「ハード面」, 「ソフト

面」、そして「新技術に対する人体影響」という観点から、多方面に渡る情報が提供され、最新の高臨場感ディスプレイの動向を把握することができる有意義な一日となった。

特別講演では、ソニーの名取武久氏による21世紀の情報インターフェースを支える電子ディスプレイの動向と、シャープの千葉滋氏による3次元映像に対する生体影響をテーマに行われた。

電子ディスプレイでは、2015年を目指した電子ディスプレイの技術ロードマップや、視覚性能を基本に検討された高臨場感ディスプレイの主要表示機能など興味深いデータが示され、最新動向として、アメリカでの電子ペーパーディスプレイの実現例などが紹介された。

生体影響では、(社)日本電子機械工業会より委託された3次元映像の生体影響総合評価システムに関する3年間のプロジェクトの成果(ガイドライン)が報告された。プロジェクトは終了したが、今後とも3次元映像鑑賞中の視覚系と自律神経系の生体計測を行っていくとのことであった。主観(臨場感・疲労感・ストレスetc)と生体情報の相関関係が導かれる日も遠くはないのかもしれない。

メーカーで品質評価に携わっている私にとって、最も興味をひかれたことは、北陸先端大の宮原先生のコペルニクスの転回研究方法である。「感性が伝わることを”主”に、そのことが可能となるような信号の伝達方法を要求する」という考え方である。画像の高精細さを単純に評価しがちなメーカーにとっては、感性がユーザーに伝わっているのか? というような高次元の評価が必要であり、とても身につまされる講演であった。

展示ブースでは、ハイビジョン立体TV、HMDを用いた3次元映像提示、3D放送受信システム、ホログラフィー、高品位画像システムのデモが行われ、講演終了後も人だかりが絶えなかった。

今後、高臨場感ディスプレイが、一方的に情報を提示するデバイスにとどまらず、見ている人の生体情報がフィードバックされるような「人に優しいディスプレイ」になることを期待し、そして、視覚にとどまらず各自が持っている得意な感覚で、今まで見えなかった世界が感じられる、夢のようなディスプレイの開発に携えたらと考えている。

関係者の方の日々の努力、又、今回のフォーラム運営事務局の方に感謝致します。