

近年、バーチャル遺産についての研究が盛んに行われている。またCT スキャンの導入によって、歴史的価値の高いものも容易にコンピュータ内部に取り込むことが出来る。今度ますますバーチャル遺産の発展が期待でき楽しみである。

◆ VRST 2000

金時学

東京工業大学

(Newsletter Vol. 5, No. 11 より転載)

2000年10月22日から25日まで韓国ソウルでVRST 2000 (ACM Symposium on VirtualReality Software and Technology)が行われた。

この会議は今までシンガポール、日本、香港、スイス、台湾、英国に行われて今年は7回目の会議である。本会議のチュートリアルとしてClinical virtualreality (Dr.Larry F. Hodges, Georgia Tech), An intriduction to augmented reality (Dr. Ron Azuma, HRL laboratories), Rendering with light fields (Dr.Melslater, University College London)そして An introduction to virtualreality (Dr.Gerald jounghyun Kim, POSTECH)の4件が発表された。このチュートリアルについてはVRST 2000のホームページ (<http://vrst2000.kist.re.kr/>)で資料が公開されているのでご覧下さい。

発表論文数は全て30編 (韓国9編、アメリカ6編、日本3編、イギリス3編、中国3編、スイス1編、シンガポール1編、スイス1編、ドイツ2編、オランダ1編)であり、以下の八つの分野で発表された。

Collaborative virtual environment,
Image-based modeling and rendering,
Augmented reality/3D modeling,
Distributed virtual environment,
Time critical rendering,
Interaction,
Character/Web,
Application system。

今年韓国で会議が行われたこともあって韓国の論文の発表数が多く、VR分野を研究している代表的な韓国の大学と国立研究所の研究内容に触れることができたのが有意義であった。日本からは、奈良先端科学技術大学院大学の粘土加工に基づいた新しい自由形状モデリングシステムに関する発表、メディア教育センターのImmersive graph navigation systemの発表、東工大の張力を用いた7自由度の触覚装置の開発についての発表があった。

ICAT2000と日程が多少重なることもあったが日本からの発表された論文が少なかったのが少し残念であった。

◆ Annual Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperation 参加報告

金時学

東京工業大学

(Newsletter Vol. 5, No. 11 より転載)

The 2000 International Mechanical Engineering Congress and Exposition (The winter Annual Meeting of the ASME) がアメリカのフロリダ州オランドで11月5日から10日まで行われた。Annual Symposium on Haptic Interfaces forVirtual Environment and Teleoperationはこの会議のシンポジウムの1つであり、今年9回目を迎えた。シンポジウムはHuman factor1、2 (合わせて12編)、Hapticrendering and teleoperation (12編)、Posters and demonstrations (12編)、Haptic devices (6編)に分けられて行われてそれぞれ高い質の発表とポスター展示があった。

日本からはPhysically-based simulation of object manipulationというタイトルで東大から、そしてHaptic simulation of assembly operation in virtualenvironmentというタイトルで京都大学からの発表があった。ポスターではATRと筑波大学からのVirtual three legged race using networked locomotion interfaceと東工大からのDesign of a tension based haptic interface:SPIDAR-Gの2件が発表された。これらに関する情報は<http://www.asme.org/conf/congress00>で見ることが出来る。

◆ 3D@ バーチャル 2000 報告

森山朋絵

東京都写真美術館

(Newsletter Vol. 6, No. 2 より転載)

東京都写真美術館の地下1階映像工夫館では、日本バーチャルリアリティ学会の後援を得て、2000年11月10日(金)～2001年2月12日(月)を会期とし、上記の内容で「3D@バーチャル2000」展を開催した。本展では、同学会ならびに理事である2名のアーティスト/サイエンティストの多大な協力を得て、バーチャルリアリティ