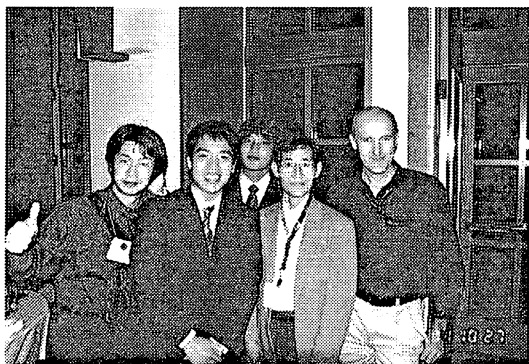


催者と彼が日本でお世話になった小鹿先生(岐阜大教授)との思い出紀行として20分ほどバンケット出席者に二人の関係を紹介していた。私と同じ卓に座った参加者達には同じ国籍を持つ参加者が一人も居らず、とても国際色豊かな会話が展開された。自分が研究している内容についてよりも自国の文化についての話題が多かった。会議の参加者は論文発表者だけでなく、パークレー校の生徒も出席しており、大学構内でもVirtual Systemへの関心が高まりつつあるようだ。



バンケットにて

私にとって初めての国際会議であったがいろいろな面で大変よい経験となった。発表を通して数多くのことを学ぶことができた。今回経験したことは、今後の自分の研究活動に活かされていくと思う。

この会議 VSMM2001 についての情報は、

<http://www.vsmm.org/vsmm2001/welcome.cfm>
で公開されている。

◆第2回拡張現実国際シンポジウム (ISAR '01)

山本竜司

Columbia University

1. はじめに

2001年10月29日から31日まで、コロンビア大学キャンパスにおいて、第2回拡張現実国際シンポジウム (ISAR '01: The Second International Symposium on Augmented Reality) が開催された。9月11日のアメリカ同時多発テロがあり、ホスト側としては参加者が激減することを懸念していたが、最終的には120人もの参加者が足を運んでくれた。論文発表19件、デモ展示16

件、ポスター発表12件に加え、4件の招待講演、最終日にはコロンビア大学とSiemensの研究室発表と、大変内容の濃い会議となった。

2. 初日

AR技術の最有力適用分野である、医療についての招待講演から初日は始まった。David Hawkes氏 (King's College London School of Medicine) の講演では、患者の頭部の位置を手術中に追跡し、必要な情報をオーバーレイ表示するために、手術の3日前に患者に埋め込むという超音波発生装置が印象に残った。

昼休憩の時にはコロンビア大学が製作したMobile Augmented Reality System (MARS) のデモを屋外で見せた。MARSについては以下URLを参照。

<http://www.cs.columbia.edu/graphics/projects/sigraph2001-etech/>

この日最後のセクションでは、MRシステム研究所のビデオによる発表があり、ビルの角や辺などの特徴点を使った仮想世界と現実世界のマッチングシステムが紹介された。30分以上連続で使用しても、両方の世界を正確にマッチし続けているシステムの映像には驚くばかりであった。

初日の最後にはコロンビア大学のイタリアンアカデミーにおいて夕食会が催され、食事中にHenry Fuchs氏 (University of North Carolina) による、複数のプロジェクターを使ったネットワーク会議システムの講演があった。

3. 2日目

前日、私は朝の5時半まで、この日のデモのためのセットアップを手伝っていたため、2日目の会議への参加は昼からとなってしまった。2日目の論文のテーマはモバイルARシステムとHMDという興味深い内容だったので、非常に残念である。

昼からのデモは主に屋内の講演ホールで行われていたが、コロンビア大学のモバイルARシステムのデモは屋内と共に、屋外でも行われた(写真1)。参加者の一人が、バックパックに固定されているノートPCに映し出された、コロンビア大学の仮想3Dモデルを見て、「カメラはどこ?」と質問した。CCDカメラからの映像だと思ったらいい。モデルの製作者である私としては嬉しい限りだった。

ホールでのデモの中で私を惹き付けたのはAugmented

Groove+ と題された、Mark Fauve 氏と Mark Billinghurst 氏 (Human Interface Technology Lab) によるミュージックエンターテインメントである。楽器の名前が書かれた3枚のレコードを使い、それをテーブルの上に備え付けてある CCD カメラに近づけたり、遠ざけたり、回転させたり、傾けたりすることで、その楽器の音を作り出してゆくというゲームだ。単純だが、着眼点の非常に面白いエンターテインメントであったと思う。



写真1：MARSプロジェクトのバックパックシステム

4. 最終日

最終日の会議は非公式日とされていたが、私にとっては一番忙しい日であった。コロンビア大学の研究室紹介で、私の製作したARゲーム、「Kotodama!」の発表があったからだ。「Kotodama!」は、ユーザーの声をその特徴によってカラフルな玉、「言霊」に変換、視覚化するというゲームである。詳細は以下を参照。

<http://isweb9.infoseek.co.jp/novel/kukky/AR/ARindex.htm>

私のプレゼンはこの質問から始まった。

「もし声が見えたら、あなたの声は何色ですか？」

参加者は困り果てた顔をしていた。皆さんにも是非考えて頂きたい。

コロンビアでの研究室発表の後は、バスでニュージャージー州まで移動し、今回の会議の共同ホストである Siemens で同研究室の紹介が行われた。

5. 終わりに

何人かの参加者から、「最近参加した中では最も質の高い会議だった」という声を聞いた。主催者であるコロ

ンビア大学としても、また初めて同会議に出席し、開催準備を手伝った私としても、嬉しくその評価を聞いた。

次回のAR国際シンポジウムは、名前を ISMAR (International Symposium on Mixed and Augmented Reality) と変えて、来年ドイツのDarmstadtで行われる。

<http://www.cs.columbia.edu/graphics/isar2001/>

まだまだソフト、ハード、コンテンツ全てに於いて開拓の余地のある分野ではあるが、次の会議では実用化などの情報も聞きたいところである。

◆IVRC2001

白井暁彦

東京工業大学

11月2日、3日に岐阜県各務原市VRテクノプラザにて開催された「第9回・学生対抗手作りバーチャルリアリティコンテスト」(通称IVRC2001)に企画委員として参加した。実際には準備もあったので10月30日から岐阜入りした。企画委員とはいえ著者は過去にIVRCに参加したことがないため、ほとんどVRインストール、大物作りのオブザーバーとして参加したようなものである。IVRCの企画委員のほとんどは学生が中心で、彼らは過去のIVRCで参加チームとして接している面々である。そういう意味では筆者の役割は、逆に、大会の運営を通して一步引いた立場から記録し、まとめ、今後の運営に生かしていく、という立場といえは適切だろうか。

IVRCは1993年から年1回のペースで開催され今年で第9回を迎える由緒正しいコンテストである。学生、特に学部生のような若年層をターゲットに、人工現実感技術を用いた作品を直接企画させ、VRへの理解の向上、技術の発展、VRの面白さを体験してもらおう場を創ろう、というコンセプトであったと聞く。コンテストの実行委員会は(日本VR学会、岐阜県、(財)イメージ情報科学研究所)であり、優秀なチームには賞金も授与される。

例年、学生らしさをフルに発揮し、巨大なもの、奇抜なもの、技術的に高度なチャレンジを成し遂げるもの…と様々あり、生半可なコンテストではない。実際、参加する学生も生半可な姿勢では臨めず、中には本業を忘れてのめり込む学生もいると聞く。そういえば著者がかつて現役学生のころ、IVRCの存在は知っていたが参加は叶わなかった(人的リソースも足らなかったが、当時は基本的に技術志向な作品が多く、工と芸の比率がポリシーに合