

わなかったのかもしれない) …が、昨年からの「手作りVR部門」の募集に加えて「インタラクティブCG部門」が併設されたので、VRを応用したメディアアート・テクノロジーアートなども範疇とする幅広いコンテンツになったと言えるだろう。

テクノプラザで展示を行ったすべてのチーム・参加者に対して制作と作品についてインタビューを行ったが、情報量が多いので興味のある方は文末のURLをぜひ参照していただきたい。どの作品も技術とセンスと若いエネルギーによって成立する、この世に2つとないすばらしい作品ばかりである。SIGGRAPHやVR学会年次大会においても、このようなインスタレーション型VR作品が多数展示されるが、IVRCは独特の、荒削りな日本の工学系学生パワーと可能性を感じさせてくれる良いコンテンツである。

VRに要求される技術は年々高度になり、かつ社会がVRに求めるオブジェクトも年々姿を変えてきている。このようなりアルタイムでインタラクティブな環境で、良質な物作りをVirtual体験した現役学生たちの将来を期待するとともに、次回、如何にして2002年式のVirtual Reality Creativity 発揮のステージを実現できるか、目下企画奮闘中の著者なのであった。

[IVRC2001 Authors Interview]

<http://sklab-www.pi.titech.ac.jp/~ashirai/ivrc2001/>

◆高臨場感ディスプレイ フォーラム2001

堀川嘉明

オリンパス光学工業(株)

(Newsletter Vol.7, No.1より転載)

高臨場感ディスプレイフォーラム2001が、2001年11月20日、江東区の東京都現代美術館の講堂で行われた。12件の講演、4件のポスターに加え企業などから10件以上の展示があり、非常に充実しており盛況であった。

まず、特別講演として、MRシステム研究所よりプロジェクトが4年にわたって開発した4種のHMDが紹介された。大成建設より大型スクリーンを用いた立体表示として、仮想住環境シミュレーションの報告があり、営業支援への適用例が示された。トヨタ自動車よりVRのデジタルエンジニアリングへの応用として、仮想組立(デジタルアセンブリ)を行うことにより開発期間が大幅に短縮されたとの報告があった。その他、東京電力からは発電

設備内作業への応用として没入型システムの報告があり、各種のVRシステムが色々な産業分野で着実に使われつつあると感じられた。産業技術総合研究所からはウェアラブルシステムを用いたアノテーションが、筑波大学他からは多視点撮影像を用いた自由視点像の構築実験が発表された。高臨場感ディスプレイとしては、オリンパスから600万画素、通信総合研究所・日本ビクターからはQHD(Quadruple HD)の超高精細ディスプレイが報告・展示され好評を博した。

3Dディスプレイは今回も数多くの報告・展示があった。NHKのPDPを用いた立体ハイビジョン展示では、魚鑑賞用水槽の美しい表示がされた。メガネを使うタイプの完成度は非常に高くなっている。メガネ無しタイプでは三洋電機の縦4×横7視点の立体ディスプレイが非常に綺麗で印象的であった。変わったところでは、フランステレコムから匂いのディスプレイが発表・展示され面白かった。

<http://www.jsst.or.jp/iej/trans/189kansai.html>

◆第2回VRラボシンポジウム

安藤英由樹

科学技術振興事業団

11月20日に東京大学工学部6号館において、第2回VRラボシンポジウム「VRにおけるウェアラブル技術の新展開」が開催された。「ウェアラブル技術」を研究されている先生方による4件の講演が行われた。そもそも、「ウェアラブル技術」はモバイルコンピューティングの発展型として、いかに人間に装着するか、その技術的問題解決に関するアプローチが多くの研究対象であった。しかしながら、本シンポジウムでは「ウェアラブル技術」の次の展開として、どのように応用するのか、或いはどう役立てていくのかについての提案がなされた。

東京大学前田太郎先生は、「ウェアラブル技術」によって人間行動モデルの解析を試みている。全身に装着されたセンサ群が装着者の感覚と運動をとらえ、その関係を解析する。さらに、解析された情報をもとにして、全身に装着された刺激子(振動モータのような)を人間自身の感覚と運動の内部システムに作用させる。この相互作用を持つシステムをパラサイトヒューマン("Parasitic Humanoid")と呼んでおり、またセンサとアクチュエータ