

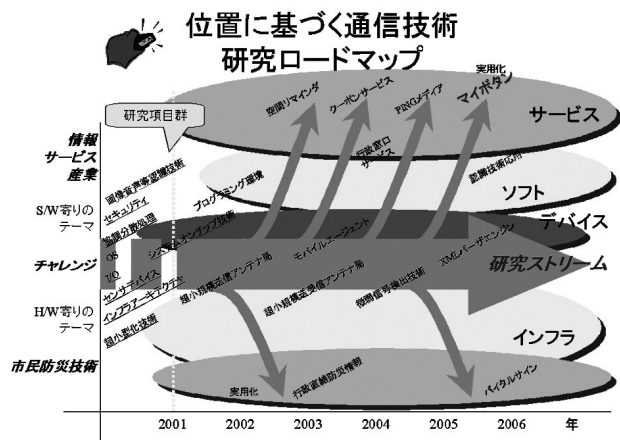


図1 サイバーアシスト研究センターの研究内容

モコン操作可能となるデバイス) および無電源小型通信
端末 CoBIT。

また、デジタルヒューマン研究ラボは、人間機能のモデル化に基づくIT開発を目的とし、人間の生理解剖学的、運動機能的、認知心理的な機能を計算援用可能な形にモデル化し、反応・動作・行動をプログラムおよびハードウェアとして忠実に実現しつつ、人間中心のIT/ロボティクスシステムのシミュレーション、設計、製作に役立つ技術開発とその応用を行っている。

人体形状モデリング技術：世界最速の人体形状計測器の開発、人体形状のデジタルモデルに基づく、より人体にフィットする製品設計技術。

日常環境型人間支援システム：人間の日常行動や微小な動きをリアルタイムで計測する分散ネットワーク技術、人間の行動モデルや生理モデルからなるデジタルヒューマン、日常生活空間型の支援システム。

統合型ヒューマノイドロボット：三次元の視覚に基づく環境認識、動力学的に安定で障害物に干渉しない柔軟

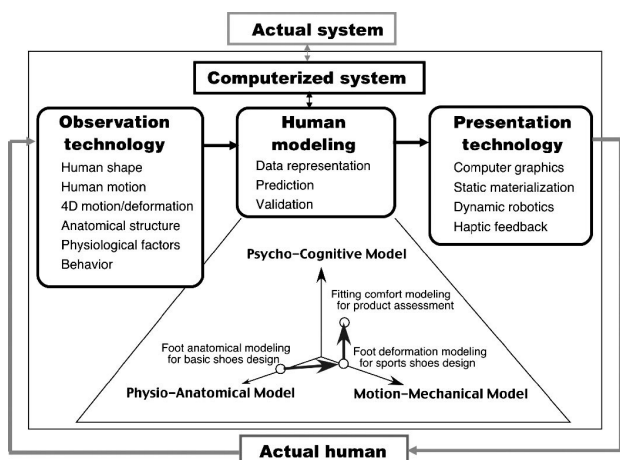


図2 デジタルヒューマン研究ラボの研究内容

な行動計画、ヒューマノイドロボット H7 の実世界での制御。

今回参加頂きました参加者の皆様、研究ユニットの皆様にお礼を申し上げるとともに、ツアー中、担当者の不手際により移動に手間取ってしまいました事をお詫び致します。

◆テクニカルツアー
【参加】坂口正道

(岩手大学)

第7回大会最期のイベントであったテクニカルツアーに参加した。今回は、独立行政法人産業技術総合研究所の研究拠点の1つである臨海副都心センターを訪問し、デジタルヒューマン研究ラボ、およびサイバーアシスト研究センターの2箇所を見学した。見学先へは大会会場から歩いて移動し、約60名の参加者が2班に分かれて90分程度見学を行った。

初めに見学したデジタルヒューマン研究ラボは、ワンフロアの大きな実験室が印象的であった。ここでは、人間の構造や様々な機能をコンピュータの中に再現し、産業に役立てる研究が行われていた。まず人体形状のモデル化の例として、メガネの開発のための顔面部の形状計測とモデル化の紹介があり、続いて人間の機能の計測・モデル化・提示を一貫的に研究するためのデジタルヒューマンプラットフォームの説明とヒューマノイドロボットの実演、そして日常環境型人間支援システムとして、日常の活動や微小な動きをリアルタイムで計測できる実験室の紹介などがあった。各テーマに対し、参加者から活発な質問があった。



写真1 デジタルヒューマンプラットフォームの説明

続いてサイバーアシスト研究センターに移動した。ここでは、どこでも誰でも容易に情報技術の恩恵を享受できるための技術について研究が行われていた。ユーザの位置に基づく情報支援システムとして、無電源・小型・安価な情報端末 CoBIT が紹介され、参加者にも配布された。これは太陽電池と反射シート、イヤホンを組み合わせた物であり、赤外線 LED の方向に向けると音声聞こえた。また、この他に高度な文章検索や要約を実現する技術や、マルチエージェント技術を用いたレスキューシミュレーションの紹介などがあった。説明の後、多くの参加者が熱心に装置やパネルを見学していた。

最後に、大勢の見学者に対し丁寧に対応していただいたスタッフの方々に感謝致します。また、テクニカルツアーは毎回人気が高いので、次回も早めに申し込みましょう。

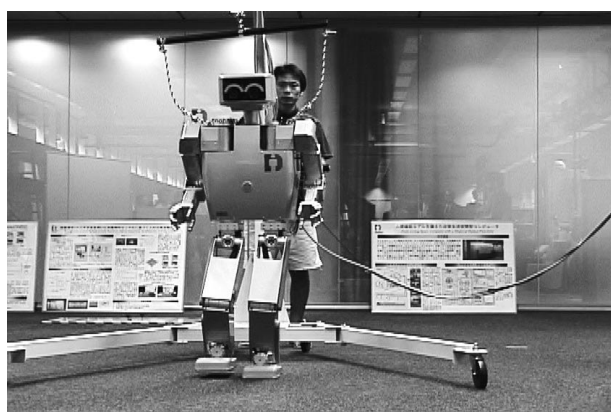


写真2 統合型ヒューマノイドロボットH7

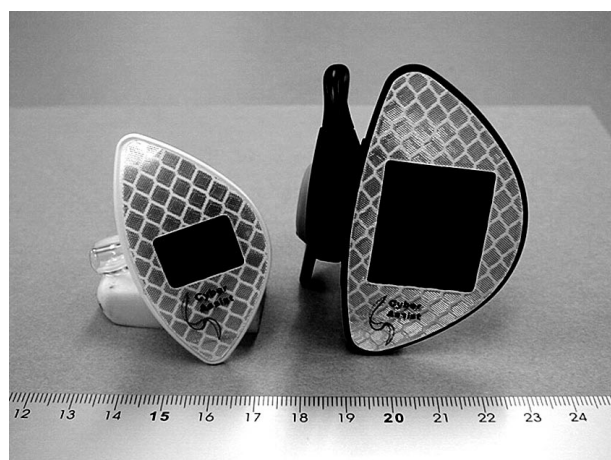


写真3 無電源小型情報端末 CoBIT

◆全体参加報告 1

橋本 渉

(大阪工業大学)

第7回バーチャルリアリティ学会大会が9月18日より東京都国際交流会館にて開催された。VR学会大会は1996年の東京大会以来、VRと関連の深い各拠点をまわってきたが、今回は再び東京での開催である。著者は全日程参加する機会を得たので報告する。



写真1 東京都国際交流会館

本大会は例年通り一般口頭発表と展示発表(技術、芸術)、機器展示に大別されるが、今回の特筆すべき点はバーチャルリアリティコンテスト予選と併催であったことである。VR研究従事者や企業関係者のみならず、VRに興味を持つコンテスト展示者や体験者が多数参加し、大会の雰囲気を大いに盛り上げていた。

口頭発表は33セッションで構成され、これも例年通り3つの並行セッションによるプログラムが編成されていた。会議室には空席がなくなることもあり、急遽、椅子を調達するといった光景も見られた。ただ、スケジュールがタイトだったのか、発表者のPCの切り替えに失敗したり、議論が長引いてセッション時間をオーバーすることもしばしばであった。この問題は、会場に無線LAN環境が完備されていたので、工夫次第で何とかなりそうである。

展示発表は9件で、光や音響などの条件により4箇所に分散しての実演発表であった。また機器展示では16社の出展があった。今回の目玉であるバーチャルリアリティコンテストでは9作品が競い合った。コンテストは作品の体験者が票(バーチャルマネー)を投じるという形式で、得票上位5チームが本選出場権を獲得できる仕組みである。驚いたのは、これら学生主体の手作り作品