

◆ 2000 度優勝作品 SIGGRAPH ETech 参加報告 ～チーム ARIEL「バーチャルチャンバラ」～ 板垣貴裕、古賀大二郎

(東京大学)

このたび IVRC の支援を受け、Virtual Chanbara を SIGGRAPH2002 Emerging Technology に展示することができました。Virtual Chanbara では、プレイヤーは HMD を頭にかぶり、バーチャルな刀（以下 GEKI2）を持って敵と戦います。GEKI2 は回転する錘で構成されており、物体に衝突したときに回転が急停止することで衝撃力をプレイヤーに提示します。

ETech でのお客さんの反応はすこぶるよく、順番待ちの列は途切れることはありませんでした。デバイスの目新しさもさることながら、順番待ちのお客さんのためのスクリーン（プレイヤーと CG が合成表示される）を用意したことも、良い客引きになっていました。実は、GEKI2 は日本刀を模しており、フェンシングのような使い方に対して正確な力を返すことができません。気づかれた方はあまりいらっしゃいませんでしたが…。

非常に残念だったのは、デバイスが途中で破損してしまったことです。エキサイトしたお客さんがセンサを力いっぱい叩いてしまったのです。予備も動作不良を起こし、それ以降は片面だけの運用になってしまいました。トラブルに対する備えが必要なことを痛感しました。

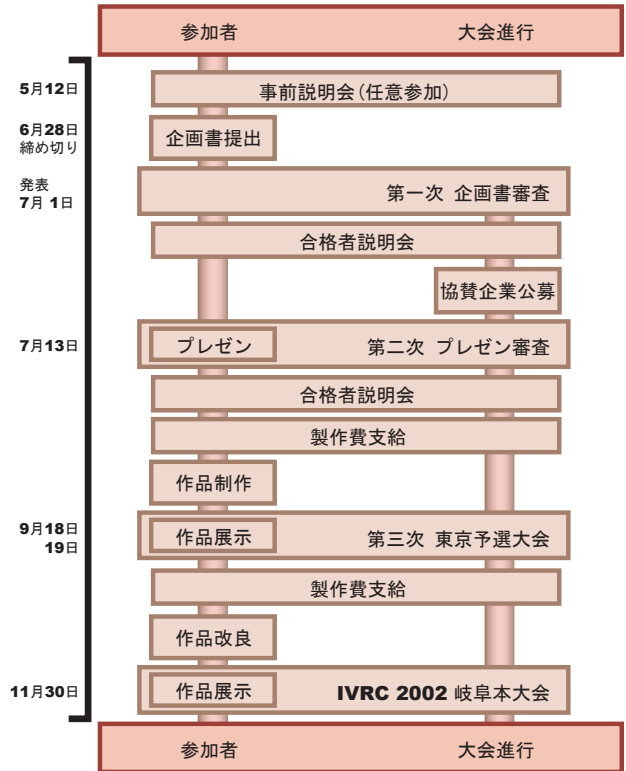
非常に多くの方々に体験していただけたこと、論文でしかお目になかったことの無いような先生ともお会いできたのは、大変喜ばしいことでした（写真）。本当に貴重な体験をさせていただきました。



チューリング賞受賞者 Frederick Brooks Jr. 先生と記念撮影

◆ IVRC2002 開催報告

冒頭にも述べたとおり、IVRC2002 は 10 年目を記念する大会として、以下のようなスケジュールで、書類審査を含め合計 4 回の審査を行った。



以下に、各ステージについて報告する。

プレゼンテーション審査

7月13日、書類専攻を通過した17作品について企画者自身によるプレゼンテーション発表と審査を行った。



厳しい制限時間の中でのプレゼンテーション