

対話発表の様子

2日目にポスター発表形式の対話発表があり、人数が多かったためか対話発表会場は熱気に包まれていた。中でもデモンストレーション用の機材を持ち込んだ発表が目をつけた。タンジブルなオブジェクトを自分に見立て、机の上の鳥瞰図上で動かすと、その場所からの映像が正面スクリーンに映し出されるというタンジブルナビゲーションシステムや、マウスカーソルが小さくなることで奥行きを感じさせるインターフェースである RUI: Realizable User Interface, センシングと情報提示を同時に行いながら通信して触覚を共有できる超音波ペンとあわせた触覚ディスプレイなど、説明を聴くためには並んで待たなければならない興味深い発表がいくつもあった。対話発表には5件、投票により優秀プレゼンテーション賞が与えられた。

同じく2日目には、森ビル株式会社 取締役副社長 山本和彦氏により「Open Mind の街、六本木ヒルズ」と題して特別講演が行われた。先日オープンした六本木ヒルズに関して、再開発の過程や、生み出した技術、文化都心というコンセプトなどについて、聴くことが出来た。その後の、ディナートーク&イブニングセッション「音と光と人を結ぶメディアアート」では、メディアアーティストの岩井俊雄氏と雅楽 笙奏者の田島和枝氏によるコラボレーションを楽しむことができた。岩井氏の原点とも言うべきオルゴールから、笙との出会いなどへ話が進展し、笙の演奏と岩井氏の映像を合わせたパフォーマンスで締めくくられた。筆者は笙の生演奏を聴くのは初めてであり、非常に興味深く、パフォーマンスを満喫できた。

本シンポジウムは副題として「元気の出るインターフェース」であったが、とても盛況であったことを考えると、元気をもらえるシンポジウムであったのではないかと、思う。次回は2004年10月6日～8日にかけて京都で開催される予定である。

◆ VRST 2003 参加報告

檜田 和浩

東芝



大阪大学コンベンションセンター

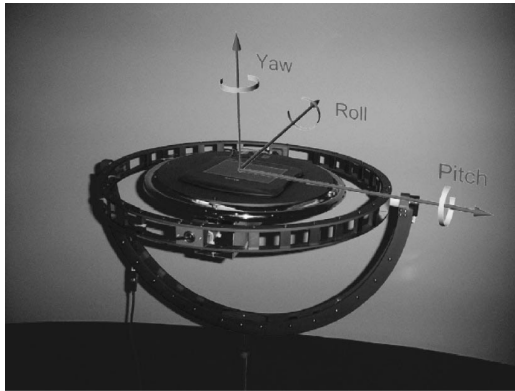


オープニングの様子

2003年10月1日より3日間、大阪大学コンベンションセンターにおいてVRST2003 (10th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology 2003) が開催された。会場となった阪大吹田キャンパスは涼しい風と晴天に恵まれ、海外からの参加者にとっても比較的過ごしやすかったものと思う。

今回のVRSTでは、3つのキーノートスピーチに加え28の論文が発表された。発表内容は Device から Software まで多岐に渡り、アプローチやゴールも多彩で興味深く、初めて参加した私にとっては驚きですらあった。論文は3倍近い倍率で例年以上にレベルが高かったそうである。また今年 Best Paper Award が新設され2つの論文が選ばれた。本稿ではこの2つの論文と個人的に興味を引いた発表について述べたい。

Awarded Paper の一つは "The CAT for efficient 2D and 3D



Control Action Table (CAT)

interaction as an alternative to mouse adaptations" Hachet et al. (LaBRI - INRIA) であり, Control Action Table (CAT) という 6DOF (degree of freedom) を持つテーブル状の入力デバイスについてであった. 従来の 6DOF デバイスに比べ, 各 DOF を選択的に操作しやすく, またフィードバックを持つことなどから, ユーザにとって使いやすいと言う. もう一つは大阪大学からの発表で, "Super Wide Viewer Using Catadioptrical Optics" Nagahara et al. である. これは, 放物ミラーと双曲ミラーを組み合わせた光学系を持つ Head Mount Display であり, 広い視野を持つだけでなく広範囲で高い解像度を実現する. 非常に実用性を感じさせる発表で, 質問も重さや製造コストなどに向けられていた.

Awarded Paper 以外で個人的な興味を持ったのは "Visual Attention Based Information Culling for Distributed Virtual Environments" Beeharee et al. で, 分散仮想空間に Visual Attention という Human Factor を導入し, 視覚的に気付きづらい情報を省くというアイデアに基づく発表であった. Occlusion Culling や Level of Detail といった



Super Wide Viewer

情報量削減手法は, 既に実用レベルの技術であると同時にその効果は限界に達していると個人的には感じていたが, Human Factor がこういった壁に対するブレークスルーになり得ると感じさせる発表であった.

Paper 以外に特筆すべきは学会の運営だろう. 初日の Lab. Tour や, 二日目のレセプション (会場: 国立民族学博物館), 最終日の Farewell Party と, 十分にコミュニケーションの場が用意され, また毎日用意される弁当は出席者の楽しみの一つとなっていた. 来年の VRST は香港での開催となる, 来年もまた実り多い学会となることを祈る.

◆ ISMAR 2003 参加報告

大隈隆史

Columbia University

2003年10月7日から10日にかけて The 2nd IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR03) が東京の国立情報学研究所において開催された. ISMAR は拡張現実感 (AR)・複合現実感 (MR) に関する話題全般を扱う国際シンポジウムであり, ISAR と ISMR が統合されてから第2回目の開催となる. 本会議の参加者は計 216 人との報告があった.

本会議の初日には2件のキーノート講演が行われた. 1件目は Siemens Corporate Research の Navab 氏による Industrial Augmented Reality に関する講演で, AR 技術の産業応用に向けて具体的に進められているプロジェクトの概要と個々の研究について説明された. 2件目は東京大学池内教授による Great Buddha Project に関す



ポスターセッション