

◆ 4th International Symposium on Smart Graphics

渡邊亮一

大阪大学

Smart Graphics は今年で前身となる会議を含めて5回目となる国際会議で、今年は5月23日から25日の3日間、カナディアン・ロッキーの中にあるバンフで開催された。5月とはいえ、バンフはまだ寒さが残っており、朝起きると一面が雪景色になっていることもあった。会場となったバンフセンターは、ダウンタウンから歩いて10分ほどのトンネルマウンテンという小さい山の中腹にあり、大自然に囲まれた素晴らしい場所だった。

参加者は、全部で約30人と比較的規模の小さい会議ではあったが、質疑応答が盛んに行われ、非常に活発な意見交換がなされていた。発表件数はPaper 10件とPoster 8件で、全てシングルセッションで構成されていた。朝食と昼食が常に会議から提供されたこともあり、会議参加者間の交流は非常に密なものであった。

Paper セッションでは、画像データベース検索に関する研究が2件発表された。VRVis Research Center in Vienna の K. Matkovic 氏らによる“Tangible Image Query”は、ブロックを机の上に置き、机の下からカメラで撮影したブロックの配置や色情報を元に、2次元画像を検索するというシステムであり、コンピュータを使い慣れないユーザが、大まかに画像を検索するのに向いているシステムであるように感じた。ただ、実物体のブロックを利用しているので、今後は3次元検索に是非とも対応してもらいたい。

Univ. of Lisbon の M. Fonseca 氏らによる“Retrieving Vector Graphics Using Sketches”は、マウスで描いた絵を用いて、クリップアートなどのベクター画像を容易に検索できるシステムであった。トポロジーグラフを用いて画像内のパーツの近接関係や包含関係を記述することで、パーツのインデキシングを行い、検索に利用していた。評価実験では、これまでに提案されている手法に比べ検索精度が優れているという結果が得られていた。

ARに関する発表としては、European Media Laboratory の R. Malaka 氏らによる“Stage-Based Augmented Edutainment”があり、これはモバイルPCを用いた屋外用ARエデュテインメントシステムについての発表だった。実際に現地に足を運んで現在の風景に当時の建築物を重ね合わせて説

明することで、ドイツで17世紀に起こった30年戦争についての理解を深めるというシステムであった。ユーザの位置をGPSで測定し、特定の位置に来るとイベントが発生する仕組みになっていた。

Poster & Demo のセッションでは、東工大の熊澤氏が片手で文字を入力できるインタフェースを発表され、実際にデモを行っていた。正確に文字が入力できるようになるには、ある程度の慣れが必要であるように思えたが、今後は触覚フィードバックを付加することで、操作性を向上していくとのことだった。

会議の最終日には、バンフの近くにあるJohnston Canyonへのハイキングが企画され、参加者の中から9名が参加した。激流で深く削られた美しい渓谷を見ながらのハイキングで、日本ではなかなか味わうことのできないカナダの大自然を体験できた。

SGの参考URLは以下の通り。

<http://www.smartgraphics.org/sg04/>



Johnston Canyon へのハイキング

◆ ACE2004

稲本奈穂

慶應義塾大学

2004年6月3日から5日の3日間、シンガポールの国立シンガポール大学(National University of Singapore)にて、ACE2004(International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology)が開催された。ACEは今年初めて開催された会議であり、各国から100名程度の参加者(内、日本人は2割程度)が集まっ