

■ VRST2012

大槻麻衣

立命館大学

ACM が主催する VR に関する国際会議, VRST (ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology) が



図1 会場の様子



図2 ポスター発表（大阪大学 越智惇也氏撮影）

12月10日から12日までカナダ オンタリオ州、トロントのダウンタウンで開催された。参加者は50人程度と小規模でアットホームな雰囲気であり、参加者同士が議論しやすい会議であった（図1）。

会議は25件の口頭発表（採択率28%）のほか、15件のポスター発表（同50%）、2件のKeynoteで構成されていた。VR Geeks associationのS. Kuntzは没入型VRの構築についてLEGOのようにシンプルかつ自由度の高いフレームワークが必要であると主張した。The S-3D Gaming AllianceのN. SchneiderはHMDの歴史と近年の3Dゲームの発展を絡めながらVRの未来について述べた。

Best paper awardはR. Stenholt (Aalborg Univ.)によるPhotoshopのMagicwandのようなインタフェースで3次元空間内の複数オブジェクトを半自動的に選択する手法を提案した“Efficient Selection of Multiple Objects on a Large Scale”が選ばれた。手法としてはシンプルながら、論文の書き方のお手本になるような丁寧な評価、考察を行った点が評価されたものと思われる。

Short Paperではあったものの、J. Ardouin (ESIEA-INSA - Inria)らの全周囲カメラを頭部に取り付け、人の視覚の拡張を試みた研究“FlyVIZ: A Novel Display Device to Provide Humans with 360° Vision by Coupling Catadioptric Camera with HMD”も印象深い研究であった。視野360度をHMDで一度に提示することで人の知覚にどのような影響を及ぼすのか、どのように人は適応するのか（著者自身は15分程度で慣れ、後ろ向きに歩くことや、車の運転もできた、と述べていた）、と興味は尽きず、今後の発展が期待される。

その他、物理モデリングとKinectを組み合わせ、頑健かつ精度の高いリアルタイムトラッキングを実現したH. Shum (Northumbria Univ.)らの“Real-time Physical Modeling of Character Movements with Microsoft Kinect”はその場でのデモを成功させ、拍手を得ていた。

ポスター・デモ発表では発表件数に対して十分な時間が設けられており、ゆっくり体験、議論が出来ていたようである（図2）。

2日目夜には懇親会が催され、プログラム委員長によるBest paperの表彰が行われた。開催地であるカナダは移民の国として有名であり、トロントも様々な民族のコミュニティがあり国際色豊かな都市である。学会1日目には有志で夕食にギリシャ料理、3日目には中華料理、と各国料理を楽しんだ。3日目の食後には大阪大学の清川先生とUniversity of TorontoのP. Milgram先生と、自身の研究について時間を忘れて議論する場面もあった。

次回のVRSTは10月6日から10月8日まで、シンガポールにて開催予定である（日程は変更の可能性あり）。