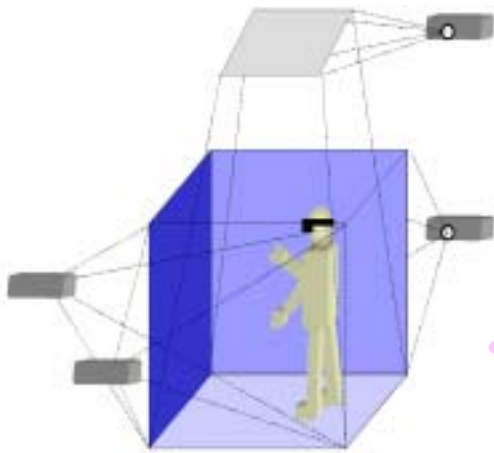


ようこそVRMLの世界へ

バーチャルリアリティ (VR: Virtual Reality: 人工現実感) という言葉を雑誌などでよく目にするようになった。日本バーチャルリアリティ学会会長の舘暉東京大学教授によれば、VRは世間ではよく「仮想現実」と訳されていることが多いがこれは実は誤訳で、VRとは「実体そのものではないが、本質的あるいは効果としては実体であること」を意味することである。即ち、「人工的に作ったものだが、本物と同等の価値を有するもの」と言ってもよいであろう。これは、自動車教習所での高速道路運転のシミュレーションやパイロットの飛行シミュレーションなどを考えてみればよくわかる。

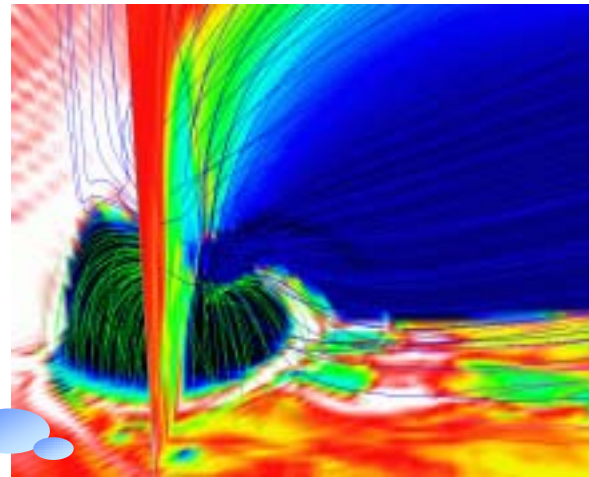


CAVEシステムの概念図

(原図は 日商エレクトロニクス株式会社提供)

VRMLによる3次元可視化

VRMLにより可視化された、惑星間磁場が南向きの場合の地球磁気圏の3次元構造。パッチ状でかつ間欠的な尾部 リコネクションが起こるため、プラズマシートに縞状の構造が現れる。



VRは、さらに「人工的に作ったもので、ものごとの本質(価値)を即座に理解(実感)させるもの」として利用されている。コンピュータシミュレーションの3次元データの理解にもその機能を十分に利用できるはずである。地球磁気圏などのグローバルシミュレーションから、空間と時間の両方において高分解能の大量の3次元データが得られるようになった今日、複雑で階層的な3次元描像からその本質をよりよく理解するためには、高度な3次元可視化の技術とVRの導入は必須であると考えている。