

着任にあたって



西田 友 是 (情報科学専攻)
nis@is.s.u-tokyo.ac.jp

10月1日付きで、理学部情報科学科に着任してまいりました。まだ、環境になれない日々を送っています。小生は、数年間企業で働いた後、福山大学に20年近く勤務しておりました。企業時代は工場に隣接していた研究所に居ましたので、非常にごみごみした環境でした。その後大学に移ると、山の中腹にあったため緑が多く、俗世間と隔離されていると言っていいほどのんびりした環境の中で、かつ新しい建物の中で研究してきました。こうした生活を長くした後、このほど本学に着任し、環境の変化に戸惑っています。権威ある建物ではありますがその古さや密集度にはまだ馴染めない状況です。なお、来年4月からは新設大学院の新領域創成科学研究科複雑理工学専攻の教授も兼任することになっております。

小生はコンピュータグラフィックスを25年以上研究しております。近年ではコンピュータグラフィックスをCGと呼ぶことも一般化してきました。しかし、卒業研究として始めたころは、「計装機で絵を描くのが研究ですか」と、CGの研究を周囲の先生方に認知してもらえませんでした。学生時代、地方大学（広島大）には装置（グラフィックディスプレイ）が無いことから東大計算センターに夜行で12時間もかけて来ていましたが、この大学に着任するとは想像すらしていませんでした。

CGの研究は1960年代前半から始まりました。小生は1970年に研究を始めましたが、その頃は日本に研究者はほとんどいなく、論文も投稿できる学会が無く、分野違いと受け取ってもらえないことが多々ありました。CGの研究に最も貢献した学会は ACM SIGGRAPH で、近年では、この学会への参加者は、3、4万人にもなりました。このように、CG分野の研究が急激な発展を遂げたことに驚いております。CGは、当初3次元物体の隠面消去や各種表示技法を含むリアルな画像の生成法の研究が主でしたが、CADシステム、科学計算結果の可視化（サンエンティフィックビジュアルライゼーション）、医

療への応用、バーチャルリアリティ（仮想現実感）、ハリウッド映画で代表されるエンターテインメント分野へと多岐に亘り応用されるようになってきております。

CGに関連する学会はいくつかありますが、前述のSIGGRAPHほど権威のある学会はなく、他の国際会議に参加しなくても、あるいは学会誌を読まないことがあってもSIGGRAPHには必ず参加して情報を入手しようとする研究者は少なくありません。研究者に留まらずアーティストからジャーナリストまで、参加者の幅はかなり広く、前述のように膨大な数の参加者を動員できる学会となり、他の分野では想像もつかない巨大な学会になりました。

第1回会議では、参加者は600人でしたが、去年は48,700人の参加者となりました（本年は25周年）。このような進歩は産業界からの要望があるからこそと思われます。なお、この学会での小生の発表論文が日本人最多であったのも、今回の着任のチャンスに何らかの影響があったと想像しております。また同学会において、アーティストという立場でCG界をリードされていた河口洋一郎先生もこの春東大（人口物工学研究センター）に着任されたのも興味深いと言えます。研究者とアーティストという両面が揃ったので、これを機に、日本のCGの教育・普及に協力して貢献できることを期待しております。

日本におけるCG教育は、米国に比べてかなり遅れております。1987年には既にCGのコースを持った大学は米国で350を超えており、CG学科も設置されています。そのころ日本ではまだ数校の大学のみで教育されておりました。日本では基礎を学ぶ機関が少なく、大学・企業の研究室に配属された後、勉強を始める方法しかありませんでした。最近では、CGの講義を行う大学が増加しております。日本のCG関連の研究室の一覧があるホームページに載せてありましたが、70を超えており、1大学でCG関連の研究室が8研究室もある大学もあります。これも時代の変遷を感じさせてくれます。

会津大学学長として國井先生が本学を離れられた後、「ビジュアル情報論」を非常勤として担当させて頂き5年が過ぎたところで、本学への赴任が決まりました。講義という面では、本学に慣れておりましたが、実際に着任しますと、書類の処理等が分からないことが多く戸惑っております。この講義に関しては、インターネット

時代に促した遠隔講義が実現できたことを喜んでおります。幸い CG 関連の講義ですので、インターネットを介して動く Java 言語を使用できる課題を出すことができました。そのため小生が東京に居なくても学生のプログラミング課題をインタラクティブにチェックできました。この講義がきっかけで、Java による体験・遠隔学習に興味を持ち、最近 CG 教育用のソフトを含む CDROM を作成するに至りました。また、この講義を持たせて頂いたおかげで、研究の方向（Java 言語を有効利用できるインタラクティブ CG へ）も変更しつつあります。

最後に、心を新たに CG の教育・研究の発表に専心努力する所存でございますので、皆様には今後一層のご指導ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

