非日常を体験するバーチャルリアリティ技術の開発

工学部 情報応用工学科
助教　松田　勇祐

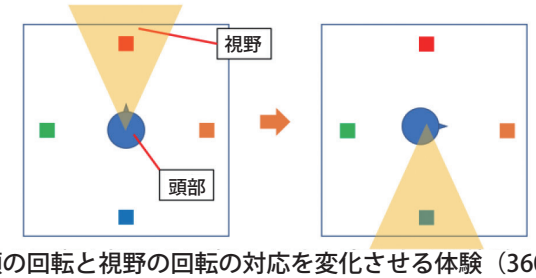
IT

研究技術内容

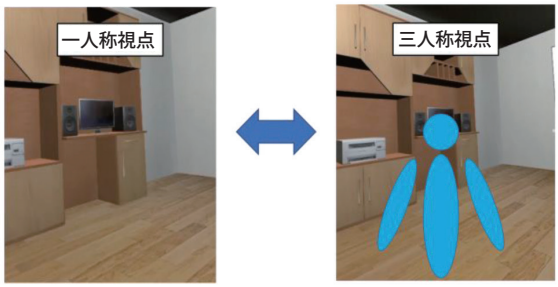
【主なテーマ】
・バーチャルリアリティを用いた体験型アプリケーションの開発
・バーチャルリアリティ体験が人に与える肉体的及び精神的な影響の測定
・「臨場感」のあるバーチャルリアリティ空間を目指して

技術要点説明

非日常体験



頭の回転と視野の回転の対応を変化させる体験（360度可視体験）



一人称・三人称視点を任意のタイミングで切り替える体験（複数視点体験）

人への影響を測定

人が持つ各感覚（例：触覚と聴覚）の変化を測定

産業への活用方向

アミューズメントパークなどのエンターテイメント系の業種から、高齢者のリハビリテーションなどの医療系の業種まで幅広く応用可能

関係する大学・企業等

豊橋技術科学大学

研究室概要

研究分野	バーチャルリアリティ・実験心理学
主研究テーマ	バーチャルリアリティ空間における「非日常」の体験
主要キーワード	バーチャルリアリティ・実験心理学・ヒューマンインターフェイス
研究室 HP	

特記事項