



研究技術内容

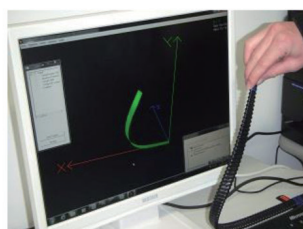
【主なテーマ】

- ・バーチャルリアリティ技術を利用した学習支援アプリケーション
- ・バーチャル実験環境の構築

バーチャルリアリティとは、現実とは別の空間、例えばCGの世界の中で、視覚や聴覚だけでなくさまざまな感覚を受けながら、その世界の中で歩く・触る・持つなどの行動を行えるようにしたり、あるいは、現実の世界で、本来見たりできないもの（力、流れなど）をそれが現実にあるかのように現実の映像に重ねて表示するなどして、必要な情報を理解できるようにする技術です。学習・教育支援やシミュレーション、コミュニケーション、アミューズメントなど、いろいろな分野への応用が期待されています。その中でも学習や教育に関するテーマについて研究しています。

技術要点説明

単なるシミュレーションではなく、実際のモノを直接操作するような体感を伴うバーチャル実験環境の構築



曲線形状計測装置



手指の形状計測装置

CGなど視覚情報の効果的な提示のための表示装置の活用



ヘッドマウントディスプレイ



3Dディスプレイ

産業への活用方向

多種・多様な業種に活用可能

関係する大学・企業等

研究室概要

研究分野	バーチャルリアリティ・ヒューマンインタフェース
主研究テーマ	バーチャルリアリティを用いた学習・教育コンテンツの開発
主要キーワード	バーチャルリアリティ・ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックス
研究室 HP	

特記事項