

ひとわざ(一技)シーズ名: バーチャルリアリティ技術

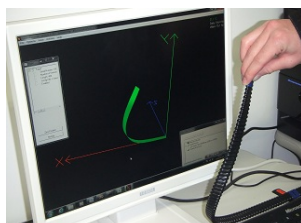
1. シーズ概要(200字目安) 研究技術内容 セールスポイント

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。

2. 写真・図(技術要点説明)



110インチ3面スクリーン



曲線形状計測装置

3. 産業への活用方向 (適応業界・分野等)

多種・多様な業種に活用可能

4. 関係する大学・企業等

東京工業大学・東京理科大学

5. 研究室概要

学 科 名	コンピュータメディア工学科	研究分野	研究者名
		バーチャルリアリティ・ヒューマンインタフェース	平田 幸広
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		

特記事項