

バーチャルリアリティ応用技術 と心理評価



KEYWORDS VR、ヒューマンインターフェイス、コミュニケーション

我々のグループは、バーチャルリアリティに関するインターフェイスや、そのための心理・感性評価手法について研究をしています。エンターテインメント分野だけでなく、運動支援や心理的な安らぎを通じた健康管理への応用も目指しています。

CATEGORY

スマート社会

グループ研究

研究者紹介



教授 井上亮文

コンピュータサイエンス学部

先進情報専攻
HCIラボ

メンバー

コンピュータサイエンス学部

教授

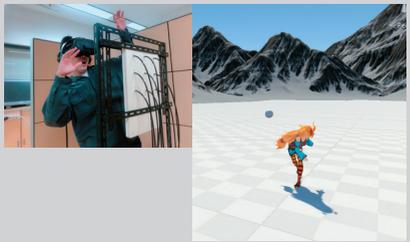
井上亮文

コンピュータサイエンス学部

教授

岩下志乃

01 圧縮空気を用いた触覚提示システム



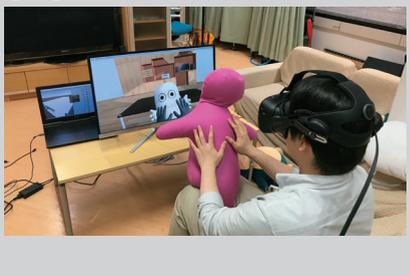
仮想世界の中で物体がぶつかったときに、現実世界で空気を噴出して衝突感覚を提示するシステムです。衝突する物体にあわせて空気を噴出する場所やパルスパターンを自由に変更できます。

02 VRスロープにおける傾斜知覚



現実世界で傾斜を登るときに、仮想世界では異なる傾斜を提示します。人の感覚は視覚に強く影響を受けるため、現実世界の傾斜よりも大きな傾斜を登っている感覚があります。少ない運動量で高い効果が得られるトレーニングマシンが実現できるかもしれません。

03 VRぬいぐるみ



仮想世界の中で物体がぶつかったときに、現実世界で空気を噴出して衝突感覚を提示するシステムです。衝突する物体にあわせて空気を噴出する場所やパルスパターンを自由に変更できます。

想定される活用例、相談可能な分野

- エンターテインメント分野
- 介護／教育分野