

# 最先端バーチャルリアリティ (VR) 技術体験

五感情報（モノの色，質感，触感，音，匂い等）を人工的に作り出すバーチャルリアリティ（VR: Virtual Reality）に関する研究を進めています。リアルな人工世界を作り出すためには，実世界のモノの形や質感（色や反射特性等），コト（形として残らない人の動きや前庭感，力，モノの重さ，硬さ，摩擦感，歩行・移動感覚等）を計測・解析・モデル化，再現する必要があります。この技術を人工世界や実世界において複合的に実現する複合現実感（MR: Mixed Reality）として実現することで，他人の五感情報を追体験したり，多地点間で共有したりすることが期待できます。本ゼミでは，VR技術をエンターテインメント，福祉，教育，芸術，自動車等の多様な分野に実応用し，熟練の技の解明と継承，健康，ダイエット，事故防止等をテーマに研究を進めています。



## 簡易モーションプラットフォーム

※本学発第一号ベンチャーLumbus製

※安全かつ低燃費で揺動角度±25°を実現（国際特許出願中）



## 簡易没入型VR歩行プラットフォーム

※足が滑ることなく自然な歩行感覚を実現（国際特許出願中）



東京ゲームショウ（TGS 2019）出展予定の  
最新デモ機およびマルチ対戦型デモコンテンツが体験できます！

