



重さを錯覚させるためのVR技術の学習

和歌山大学 システム工学部1年 巽 柊馬 中畔 彪雅 藤原 洋祐



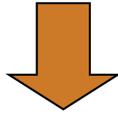
はじめに

☐ ミッションの目的

VR(Virtual Reality)に関する研究を行う過程で必要な技術を身に付けるための学習

☐ 学習方法

HMD(Head Mounted Display)を用いたVRの研究には錯覚を用いたものが多い

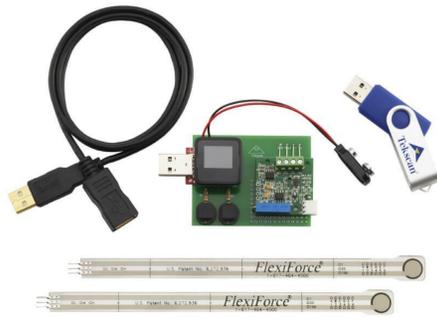


錯覚に関する研究として、重さの錯覚に関する先行研究の再現実験を行う過程でVR研究に必要な技術を身に付ける

☐ 圧力センサー

重さの錯覚を検知するために、実験時に持ち手部分に取り付ける圧力センサー

Tekscan社製
FlexiForce OEM Development Kit
指先にかかる圧力を測定することが可能



今年度の活動

☐ 活動内容

- 1.実験に使用する3Dモデルを、Blenderを用いて作成
- 2.作成したモデルを、コントローラーの操作によって動かせるように、Unityでプログラムを作成

☐ 活動の結果

実験に使う3Dモデルが完成し、そのモデルはUnityへ移行した。

また、VR空間上に表示させたモデルを、コントローラーで動かすためのプログラムを作成した。

☐ 課題点

作成したプログラムがUnityのバージョンの更新により、以前とは異なる動作をするようになった。

今後の予定

- ・課題点で述べたプログラムの修正
- ・圧力センサーとHMDを用いた重さの錯覚に関する先行研究の再現実験
- ・先行研究との結果の比較

その他の活動

「おもしろ科学まつり2019」の出展物のモニターに表示される映像をUnityで製作



出展した脳波お天気ゲーム実行時のモニター映像