「多面大型ディスプレイを用いたXRメタバース空間の構築とその活用」

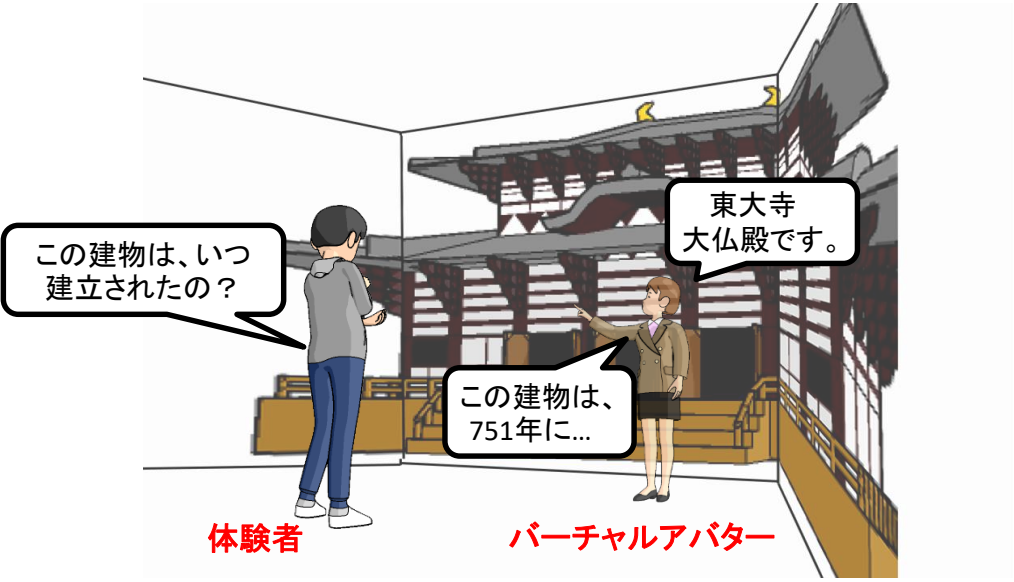
田村　祐一　知能情報学部 教授（バーチャルリアリティ）　2025～2028年度

1. 目的

コンテンツの理解・学習を助けるアバターと対話可能な，大画面に立体映像を映し，観察者がその中を移動できる次世代多面立体ディスプレイXR（バーチャル・リアリティ，拡張現実感システムなどの技術の総称）システムを構築する．

（アバターとは自分を表現するためのキャラクタのことを示します．以下に平生先生のアバターを例に示します．）

2. 研究内容



研究項目

・人間の知覚特性を考慮した3次元立体XR環境の構築
　ヒトの物体の大きさ知覚処理を考慮したシステム構築

・デジタルコンテンツの作成と活用
　地域の文化財のデジタル化

　他学部と連携した研究成果の3次元可視化

・バーチャルアバターとのコミュニケーション
　視覚だけでなく，「接触（触覚）」がある
　コミュニケーション環境の構築

バーチャルアバター　平生先生

3. 期待される成果（社会へどのように役立つか）

立体映像＋触覚で観察することで直感的に様々な現象の理解・学習を助けることを可能とする．
本学の研究を「みえる・わかる」形で対外的にアピールできる基盤を構築する．
本学だけでなく，地域の貴重な情報をデジタルアーカイブし，立体データの共有を可能とする．