

1 はじめに

近年国内の VR 市場規模は拡大しており、立体視と立体音響による知覚の再現と 3DCG が主要技術となっている。VR の仮想空間を現実のように体験できるという特徴から、エンタメや医療、教育など様々な用途で用いられている。しかし VR 体験中に違和感を生じることが知られている。

ヒトの知覚の約 8 割を視覚が占めている。VR における違和感は視覚的な要因が主因であり、機器的な要因とコンテンツ的な要因に大別できる。コンテンツ的な要因で違和感を生じる例として、人型の 3DCG モデルとそのアニメーションに違和感を感じることがある。これまでに平面視における 3DCG による映像表現の違和感について主観評価による報告などがされているが、立体視における違和感についての研究は少ない。しかし、立体視は平面視と比較して奥行き知覚や質感を詳細に捉えるうえで優れており、映像からうける印象は平面視のものと異なる。

そこで本研究では、を目的として、人型の 3DCG モデルを用いた立体映像視聴における違和感について明らかにする。

2 描写の意図と表現の不一致について

3 ぴえ n

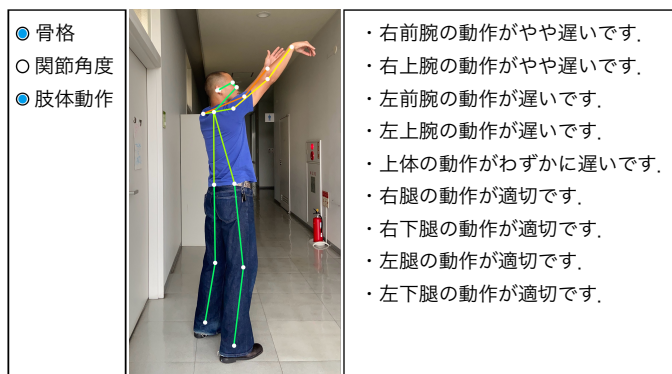


図 1 システム使用例

4 ぽお n

参考文献

- [1] 安松屋 亮宏, 曾我 真人, 瀧 寛和 : “バスケットボールのシュート時の熟練者と初心者の全身フォーム比較分析と学習支援環境の設計”, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pjsai/JSAI2011/0/JSAI2011_3D20S88/_pdf/-char/ja
- [2] ソフトバンクグループ株式会社 : “AI スマートコーチ”, <https://smartcoach.mb.softbank.jp/>, 2024/7/29 参照
- [3] 有井 さやか, 阿江 通良, 大西 蔵人, 藤田 将弘 : “バスケットボール・セットショット動作の指導用動作モデルについて”, 日本体育大学スポーツ科学研究 Vol.9, 71-79, 2021