

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近く再現と 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することが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少なくない。

ヒトの知覚の約 8 割を視覚が占めており、VR における違和感は視覚的な要因が主因である。視覚的違和感について、機器的な要因とコンテンツ的な要因に大別できる。機器的な要因として、dpi や fps、各種トラッキングなどの機器性能による現実の視覚との差や、操作時の空間内と現実との動作の不一致が挙げられる。これらは機器性能の向上や身体動作に近い操作法の開発により改善されつつある。コンテンツ的な要因として、実写や 3DCG、アニメなどの映像表現技法の混用や描写の意図と表現の不一致が挙げられる。映像表現技法の混用は、違和感を生じにくい新たな表現技法が登場してきている。描写の意図と表現の不一致について、人型の 3DCG モデルとそのアニメーションに違和感を覚えることが少なくない。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、VR コンテンツの を目的として、人型の 3DCG モデルの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

4 ばお 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

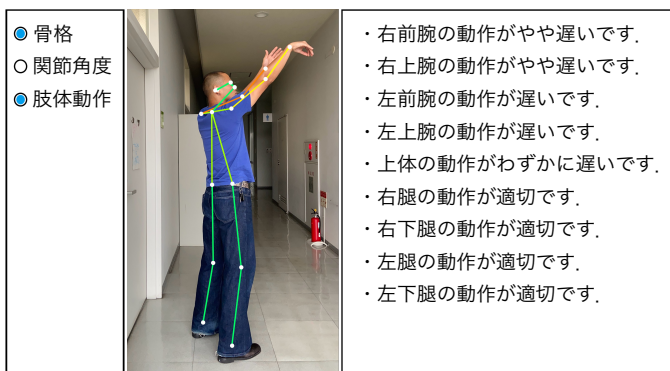


図 1 システム使用例