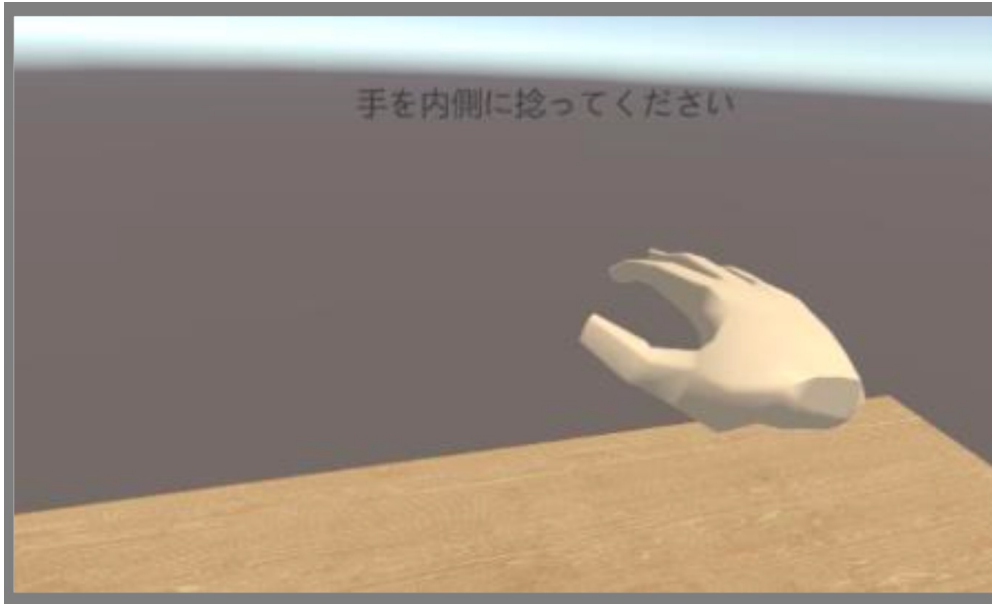


# 実験 2

# 実験 2

目的：フレームレートが落ちたかのようにカクカク動いているバーチャルハンドは自分の手であるように感じないのか？

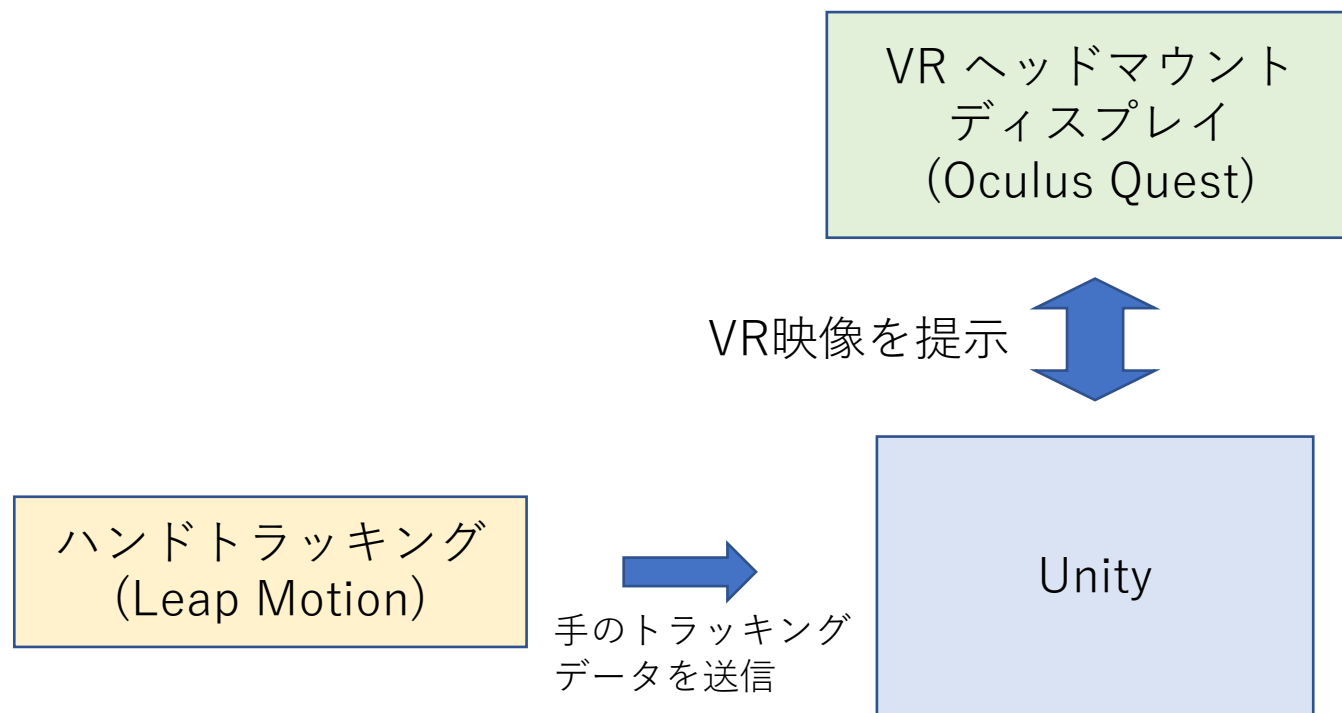


バーチャルハンドの動きの  
滑らかさを変化

評価法：自分の手があると思う位置にマグネットを配置

それがバーチャルハンドに近かったか、実際の手の位置に近かったか？

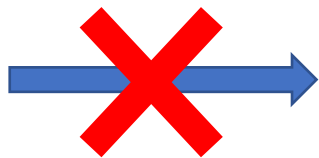
# 実験 2



# 実験 2

動きの滑らかさ変えたい

Leap Motion



LeapMotionのトラッキングデータを  
直接参照することが困難

➡カクカク動く手を表現できない

Leap Motion

トラッキングデータ



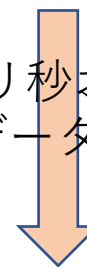
座標参照用の透明ハンド  
LoPoly Rigged Hand Right

トラッキングデータが適用  
されている透明ハンドから  
手や指の座標を取得



取得した座標を一定ミリ秒おきに  
バーチャルハンドに適用

～ミリ秒おきに  
座標データを送る



バーチャルハンド  
LoPoly Rigged Hand Right2

# 補遺 -Script

## □HandMover

条件を管理し、条件の情報をLeapMotionクラスに送る

## □LeapMotion

透明ハンド (LoPoly Rigged Hand Right) から指および手の座標を取得  
条件に合わせてバーチャルハンドに座標を適用する頻度を変更

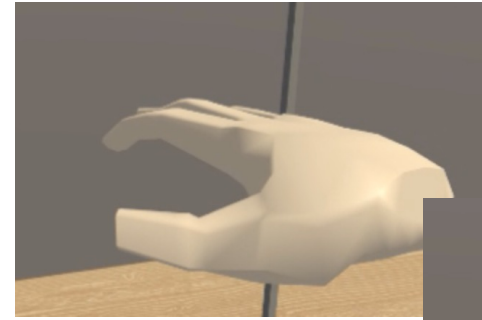
## □Finger・HandHand

指と手の座標取得および適用の際の補助クラス

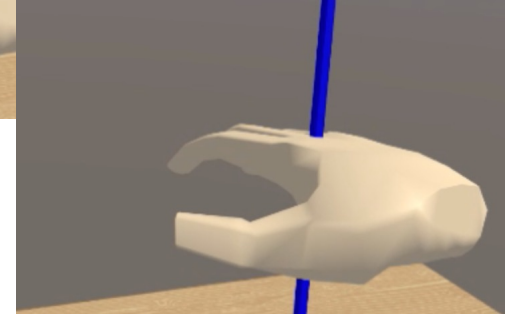
# 補遺 -Script

## □AtariHantei

バーチャルハンドを適正位置に配置するためのタスクで、当たり判定の処理を行う

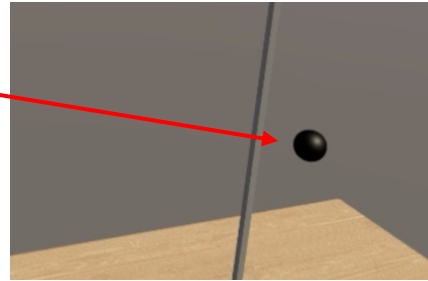


当たり



## □Sphere

実験開始前に手の位置合わせをするときのバーチャルハンドの代わりの球体



## □SceneManagerter

シーンの遷移に合わせてUIを表示したり、オブジェクトのアクティブ状態を変更したり、マテリアルを変えたりする

## □TaskController

錯覚誘発中に指示されるタスクに関するクラス