目的:自分の手より遅れて動くバーチャルハンドは自分の手のように感じないのか?



バーチャルハンドが自分の手に **遅延なく追従する条件**と **遅れて追従する条件**で比較

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?

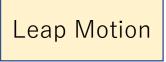
VR ヘッドマウント ディスプレイ (Oculus Quest)

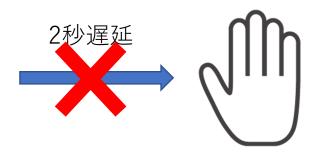
VR映像を提示

ハンドトラッキング (Leap Motion)



Unity





LeapMotionのトラッキングデータを 直接参照することが困難

→遅れて動く手を表現できない

Leap Motion



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



StartCoroutine 2秒遅延

取得した座標を遅延させたのち バーチャルハンドに適用



## 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沿って遅延させ、バーチャルハンドに座標を適用する

□Finger・HandHand 指と手の座標取得および適用の際の補助クラス

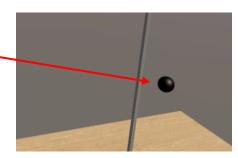
## 補遺 -Script

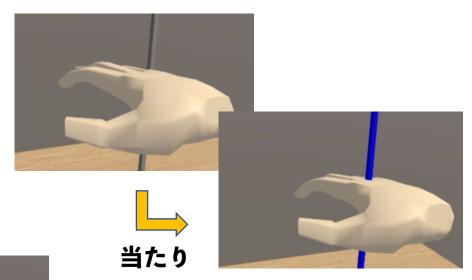
□AtariHantei

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



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





□ Scene Managementer

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