

第2講 XRとVR

【学習到達目標】

- メタバースを実現する技術XRについて理解することができる。
- VRについて説明することができる。

1. メタバースを実現する技術

		VR (Virtual Reality) 仮想現実	MR (Mixed Reality) 複合現実	AR (Augmented Reality) 拡張現実
ベースの世界		バーチャル	リアル	リアル
没入感		強い	弱い	弱い
デバイス		VR用HMD スマホ、PC	VR用HMD	スマホ ARグラス
操作		コントローラー デバイス	ハンド ジェスチャー	デバイス
用途	toC	ゲーム エンタメ		ゲーム、エンタメ ナビゲーション、EC
	toB	研修 トレーニング	業務効率化	業務効率化

2. VR

VR(Virtual Reality) 仮想現実



Meta Meta Quest 3

2. VR

DoF (Degree of Freedom : 自由度)

3DoF



6DoF



DOF^{VR}
Online Virtual Tour Showcase

2. VR

PC・デバイス接続型

スタンドアロン型

スマホ取付け型

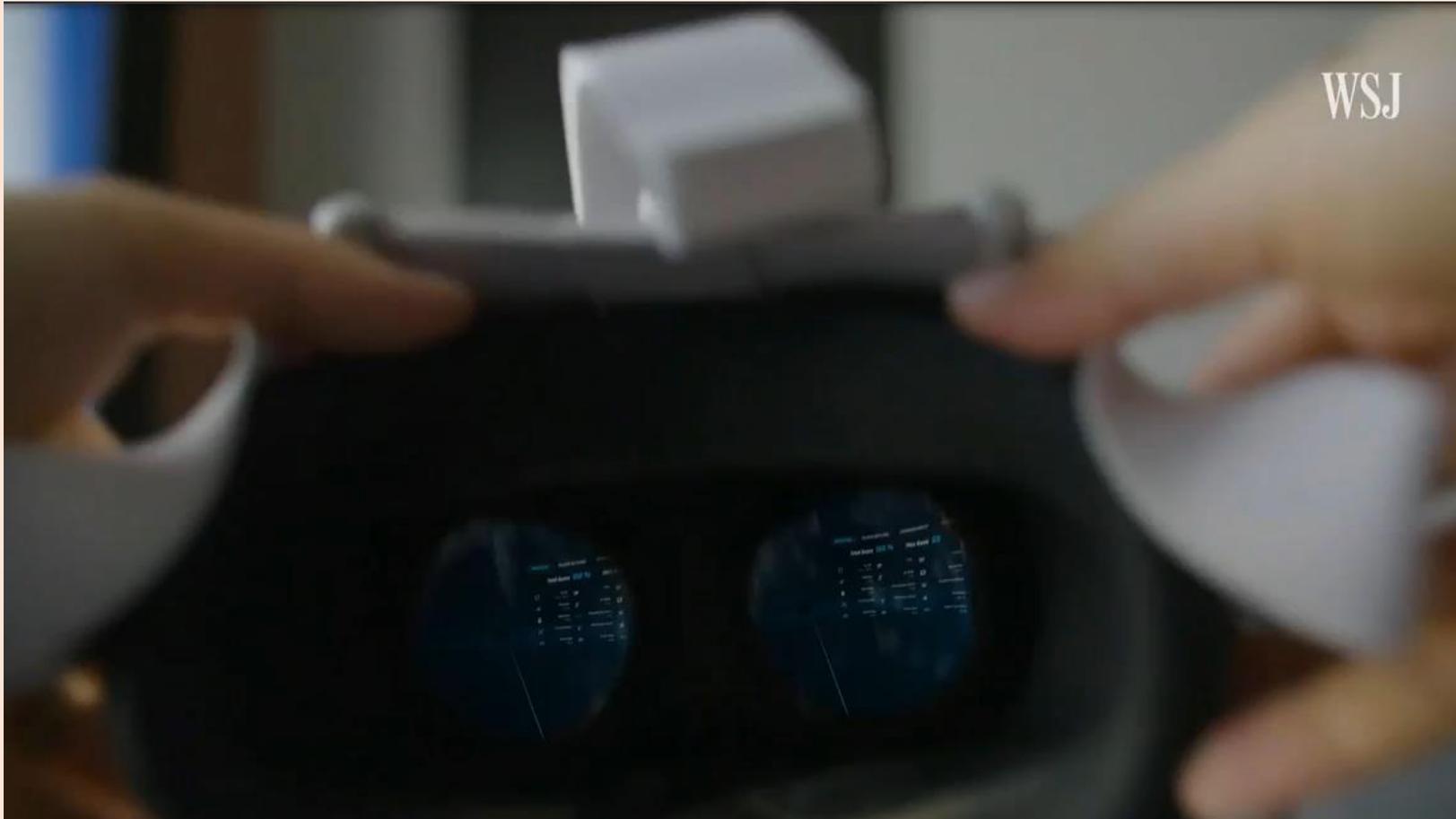


2. VR

PC・デバイス接続型

スタンドアロン型

スマホ取付け型



2. VR

PC・デバイス接続型

スタンドアローン型

スマホ取付け型

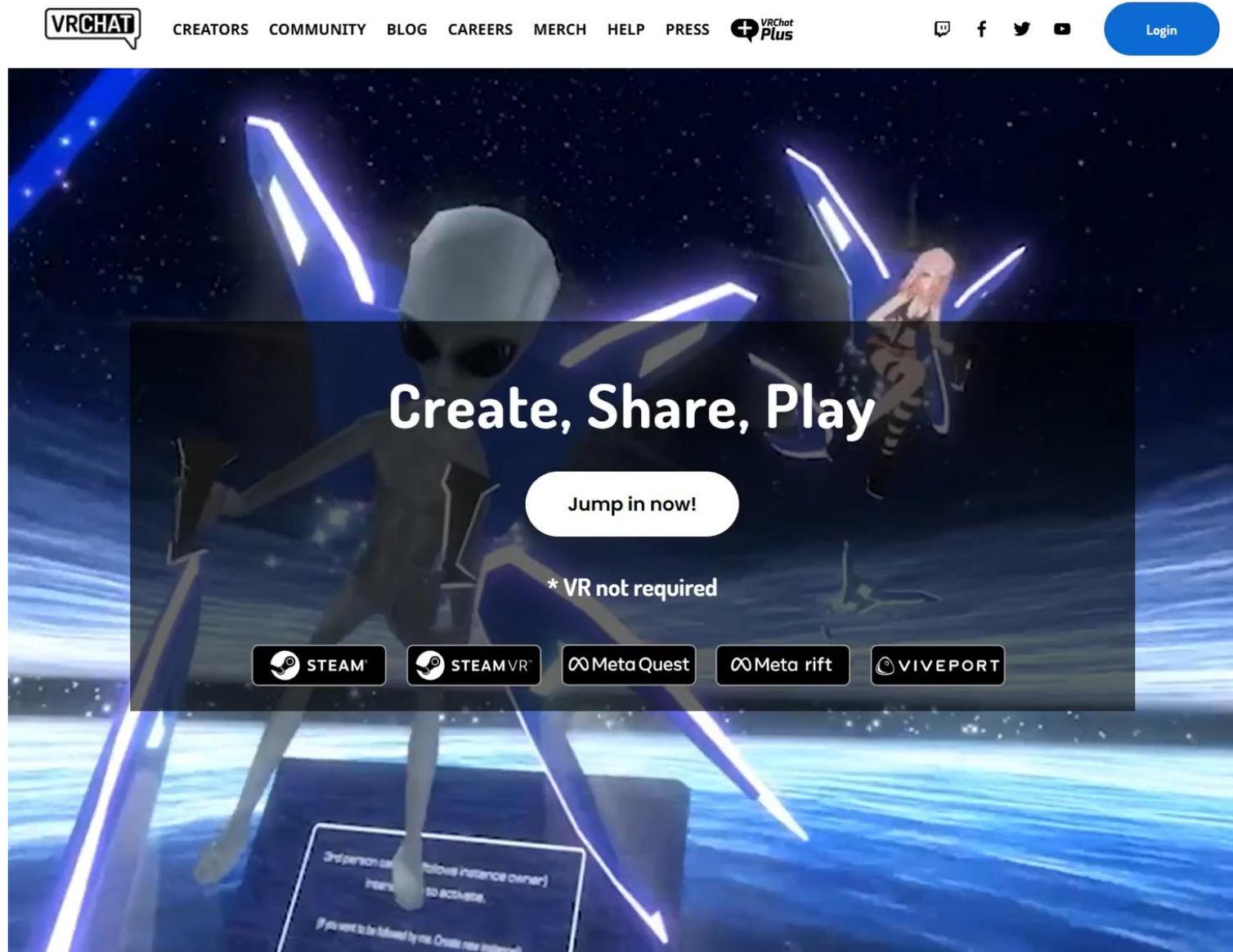


3. VRの歴史



The Sword of Damocles (ダモクレスの剣)

3. VRの歴史



VR Chat

3. VRの歴史

パソコンやスマートフォン
から利用



「あつまれ どうぶつの森」 (あつ森)



cluster (クラスター)



「Second Life (セカンドライフ)」

第2講 XRとVR

課題

1. メタバースを実現する技術XRについて説明しなさい。
2. VRについて整理しなさい。