

TYPE OF INDUSTRY

科学技術・大学

情報通信研究機構

# NICT 先端研究

⑧3

私たちの研究の目的は、人々にとって優しく自然なコミュニケーションを阻害しない、ツールとしての立体(3D)映像技術を研究開発することである。エフ・ビジョンと名付けた試作機は、一見

すると直径90センチ、高型VRシステムは、おた。さ70センチのただの円卓互いの顔が見えない上、テーブルの内部には数万台の極小プロジェクトに装着の煩わしさから数百台の極小プロジェクトに紙の資料を並べた自然さに欠ける。特殊クワが円周方向に配列り、模型を置いたりでな鏡で空中に像を見せさる。しかしこのテーる原理もあるが、平面トップの中央真下に配ブルには仕掛けがある映像しか表示でき置かれた特殊なすり鉢物体表面が放つはずのり、何も無いテーブルない。そこで、特別な状の光学素子に向かう光を、前述の原理で作の中央に360度どのメガネなしに360度で、さまざまな方向から大量の光線を投射し3D映像が浮かび上がる観察できる新しいテている。「そこにある」物近頃話題のゴーグルプリーの原理を考案し、現実世界で物が立体の形を再生する(光線像再生)。

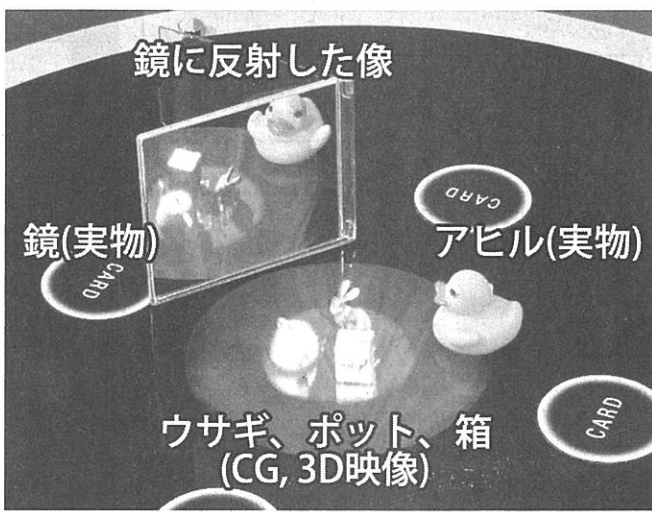
## 円卓？実は3Dディスプレイ

ユニバーサルコミュニケーション研究所・情報利活用基盤総合研究室主任研究員 **吉田 俊介**

01年名古屋大学大学院博士課程修了。国際電気通信基礎技術研究所(ATR) 研究員等を経て、06年より現職。人とコンピュータとをつなぐインターフェースの研究に従事。博士(学術)。



表面でさまざまな方向へ散乱反射する少しずつ異なる光を、両目がとらえるためである。提案原理では、テーブル上にあると仮定する物体表面が放つはずの光を、前述の原理で作られた光線に適切な色を与えることで模擬し、「そこにある」物



円卓の3D映像は隣に並べた実物と同じように見る方向によって違った見え方をする。本物の鏡を置けば実物と同様に向こう側の像が反射して見える

開発した試作機で、ラーの3D映像を、静止画や動画として再生することができた。この技術は、テーブルを囲んでの議論や作業といった産業用途だけではなく、平面ではわかりにくい構造を立体的に表現することで、医師と患者あるいは生徒同士の意味疎通など、さまざまなコミュニケーションに役立つと考える。

さらには、みんなで楽しめる3D映像のテーブルゲームや、スポーツ競技の観戦など娯楽への応用も期待することが出来る。

普段の生活で利用しているテーブルにさりげなく3D映像を加える、これが目指す究極の形だ。

(火曜日に掲載)