

IVRC 2013

第21回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト 21st International collegiate Virtual Reality Contest

うめきた・グランフロント大阪「ナレッジキャピタル」

9月18日(水)

10:00-11:00 口頭発表 - タワー C 8F RoomA (C01)

9月19日(木)

9:00-12:30 IVRC 審査 -B1F イベントラボ

12:30-15:30 IVRC 展示 (学会参加者向け公開) -B1F イベントラボ

18:40-18:55 IVRC 表彰式 -4F ナレッジシアター

9月20日(金)

終日: IVRC 展示 (一般公開) -B1F イベントラボ

協賛企業

CHRISTIE®

価値あるVR創造企業
ソリッドレイ研究所

unity

CRESCENT

ViewPLUS

1 じぶんしぼり
 チーム：3種のZingies
 慶応義塾大学



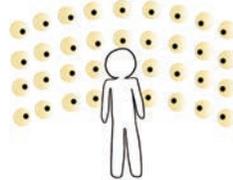
本企画では、「自分の体を雑巾のように自分でしぼる」という体験をバーチャルで実現し、自分の体に「しぼられ感」を得られるVRシステムを提案する。小さなマネキンを操作することで、自分の体がしぼられたかのような触感を視覚効果と共に得ることが出来る。

2 茶禅空
 チーム：green lab.
 関西大学



茶道には独特の精神世界がある。それは、所作や型に「集中」することによって感覚が研ぎすまされていく体感である。本企画では、体験者が茶を点てる動作に集中すると、徐々に視野の広がりや周囲の音、風を感じ、点て上がりには抹茶の香りが漂い、茶碗の温かさを感じることで、「茶道における集中」が高まった状態を疑似体験できる。

3 超見られる感体験装置
 チーム：やる気スイッチ
 筑波大学



本企画では、スクリーンに映し出される無数の「目」によって「超見られる感」「超避けられる感」を体験することができます。あなたを取り囲む「目」が動きに合わせて様々な反応を示します。注目されてドキドキ、避けられてションボリそんな特別な体験をしてみませんか？

4 誰がそのジャケットを縫うんだい？
 チーム：Studio ヤブリ
 北陸先端科学技術大学院大学



漫画の主人公のように服を破きたいか？『誰がそのジャケットを縫うんだい？』では、力むことで自分の着ている服がはじけ飛ぶ感覚が体験出来ます。さあ君も、漫画やアニメーションの登場人物のように、力を入れて服をはじけ飛ばそう！

5 Toppars ~必死な気持ち~
 チーム：無病息災倒立紳士
 豊橋技術科学大学



「Toppars」はみんなの気持ちを受けて、危ないところも何とか踏ん張るロボットです。ステージから落ちてしまいそうな「Toppars」をうちわで扇いで支えていただきますと思います。皆さんの必死な気持ちで「Toppars」を助けよう！

6 花水
 チーム：花水職人
 筑波大学



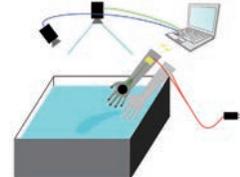
花水-hanasui-は花火を超える全く新しい花火の創造をコンセプトにしたシステムです。火薬の代わりにミストとプロジェクタを利用することにより、花や雪の結晶などが散布するように見え、同時に様々な音を奏でます。花水が作り出す幻想的な世界に足を踏み入れてみませんか？

7 手乗りたつまき
 チーム：チーム上昇気流
 北陸先端科学技術大学院大学



「手乗りたつまき」は、手のひらの上に来るまで巻巻のような空気の渦巻きを起し、自在に動かして遊べるメディアアート作品です。渦巻きの表面には美しい映像がプロジェクションマッピングにより投影され、巻巻という気象現象のもつ神秘性を最大限に昇華させています。

8 魚捕ったどー!!!!
 チーム：ぎょぎょぎょ
 北陸先端科学技術大学院大学



日本の伝統の川遊びである魚掴み取り、それをいつでも体験できるのが「魚獲ったどー!!!!」です！魚の泳いでいる映像に合わせて、電磁グローブという新デバイスが反応して魚の触っている感覚を表現します。えも言われぬ楽しさをぜひ体験してください！

9 おもみ調味料 グラビトミン酸
 チーム：福
 慶応義塾大学



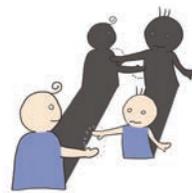
食事を行う際に影響があると一般的に考えられている、視覚、嗅覚、味覚という感覚の他に、私たちは重さを感じる力覚というものも味覚に影響を与えていると考えた。我々は重さという情報から「固さ」や「密度」を予測している。持った際に重い食品に対しては、中身がぎゅっしりつまっていたり、重厚な歯ごたえがありそうなことを経験から期待する。本体験では、こうした重さから受ける食に対するイメージを利用し、食べ物に対して重さを与えることで固さや大きさ、高級感などの感覚に影響を与える重み調味料を制作する。

10 faceball
 チーム：どんちゃん
 岐阜大学



最近、表情硬くなってませんか？表現豊かな顔は、円滑なコミュニケーションの手助けをしてくれます。faceballは、簡単に表情を変化させ、表現する手段をユーザーに提供します。faceballを開始すると、スクリーンにユーザーの顔が浮かびます。ボールを投げたり、傾けたり、握ったりすることで、その顔が飛んでいたり、歪んだり、笑ったり泣いたり様々に変化します。自分でボールを操作して誰かを笑わせるもよし、誰かにボールを渡してじっともらうもよし。顔を自由自在に「いじる」感覚を体験してみませんか？

11 Tickle a Shadow
 チーム：Interac Team
 慶応義塾大学



壁に映る自分たちの影が他の影に当たると、体に当たっているような感覚を実現する。ユーザ同士が物理的に触れ合わなくても、影同士が触れたことを観測してユーザへ触覚フィードバックを与える。振動子とボイスコイルを組み込んだグローブとジャケットにより触覚を与える。

12 バーチャルロープスライダー
 チーム：ターザンロープ愛好会
 慶応義塾大学



私たちが作成したバーチャルロープスライダー体験装置に乗ることによって、バーチャル空間や、本来ロープスライダーができないような場所などで、ロープスライダーに乗って進んでいる感覚を体験することができます。

- 主催：日本バーチャルリアリティ学会
- 後援：経済産業省、文部科学省、フランス大使館科学技術部
- 協力：慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科 国際VRセンター
- 助成：公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団
 独立行政法人日本学術振興会科学研究費助成事業

会場 MAP

