

技術TODAY(第3回)

VR、AR。仮想テクノロジーの最先端事情

2017.01.30

迫力と臨場感に満ちた体験ができる手段として知られるVR(仮想現実)。あたかも現実のように感じられる仮想環境を、コンピューターを使って人工的に再現するための技術を意味する。一方、AR(拡張現実)は現実世界に仮想的な情報を加えるテクノロジーだ。「ポケモンGO」によって市民権を得たといっていいたいだろう。仮想テクノロジーの最先端事情を紹介する。

VRの盛り上がりは著しい。2015年は“VR元年”と呼ばれ、2016年には最新機器が続々登場した。実用化に向けた動きが一段と加速し、幅広い分野で活用が期待される。このうち一般的に広く知られているのは、頭部にHMD(ヘッドマウントディスプレイ)を装着して、利用者の視覚・聴覚に訴える方式だ。VRによって得られる最大のメリットは「臨場感」だ。SF的な宇宙空間だけでなく、現実存在するスタジアムや観光名所など、あらゆるシーンを仮想的に表現する。

現実に行われたイベントをVRで再現し、体験を共有する試みが進められている。例えば、NTT西日本は野外広域イベントの活性化をめざした「スマート光ライド」の紹介にVRを導入している。

「しまなみ縦走2016」… 続きを読む