

Xperigrapher®

体験をデザインするVR評価プラットフォーム

- ▶ メタバースやAR/MRのコンテンツをコードを書かずに制作できる
- ▶ ユーザの行動や視線を記録でき、体験状況を再現して検証できる
- ▶ 開発段階で仮想実証実験ができることで社会実装のリスクを低減できる

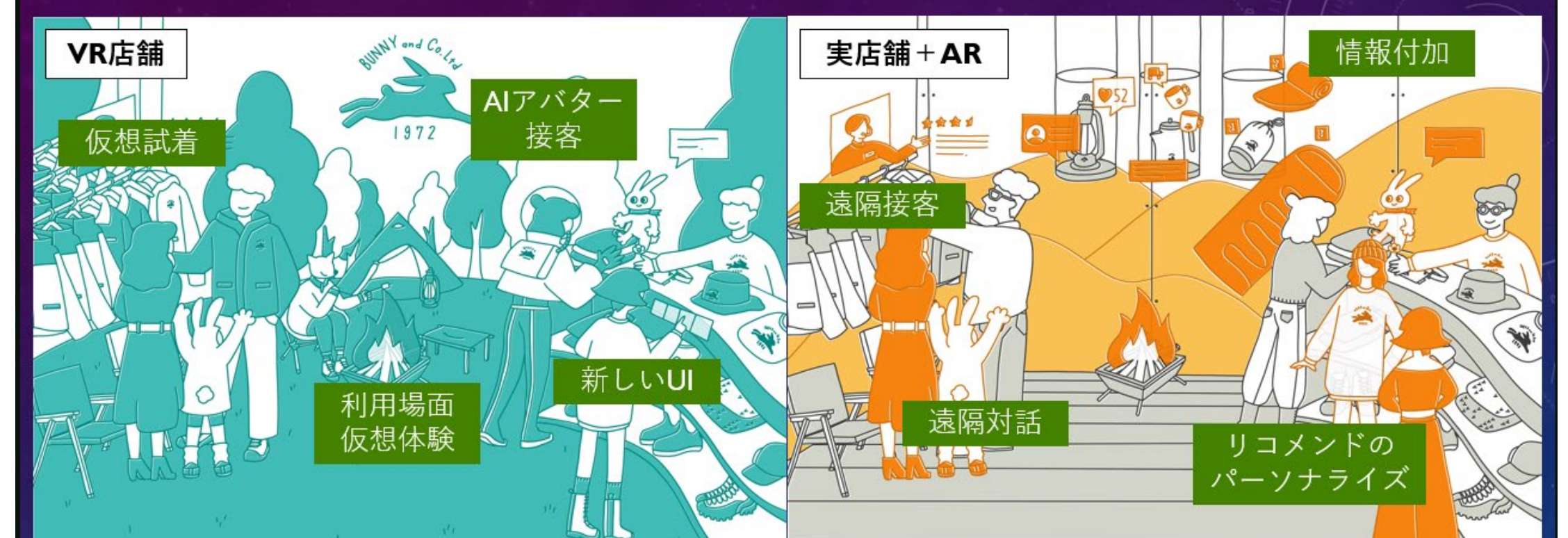
こんな時に使えます！

- ニーズ1：ポストコロナ時代のバーチャル社会における新規事業の検討
メタバースを利用した教育・技能訓練・コミュニケーション・リハビリテーション・カウンセリングの開発における効果とリスクの評価シミュレーション
- ニーズ2：次世代VR, AR, MR技術の開発
VRコンテンツやスマートグラスや触覚デバイスの評価シミュレーション
- ニーズ3：初めてxRコンテンツを開発するので試しながら修正したい
コンテンツは動画編集のように後からマウス操作で編集できる

”メタバースあるある”

- 展示会や学会でデモして終わり。現場のニーズ？効果？リスク？
- イベントして終わり。導入してどんな効果があったのか？

xRでの新しい体験価値とは？



“何ができるか”ではなく“その技術で何をすると利用者にどう価値があるか”
とりあえず作る⇒× “使う前・導入する前・作る前”に知りたい

何ができる？

Create/Edit



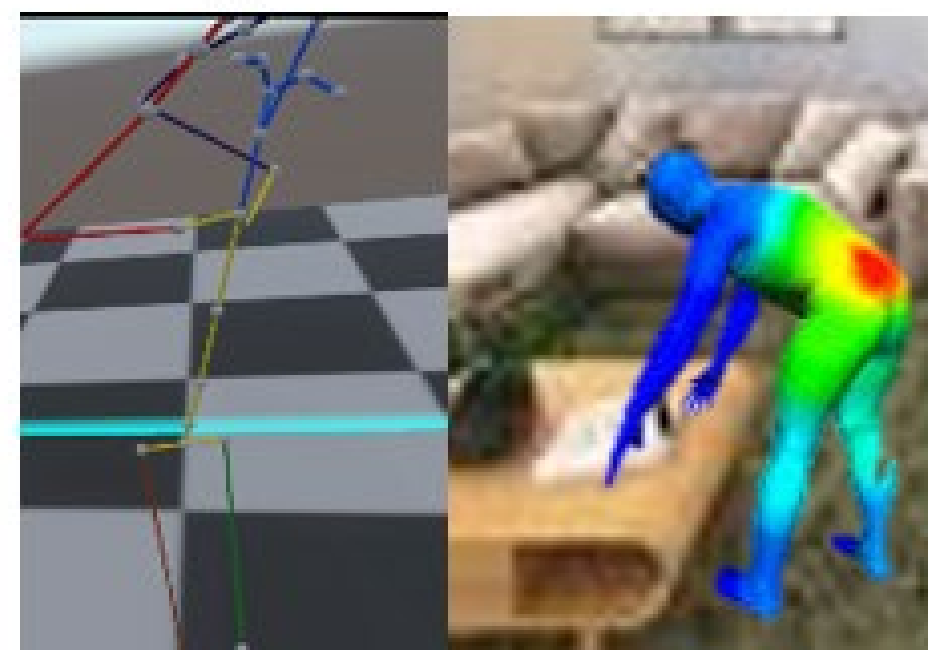
<動画編集ソフト的なもの>

Calibrate/Play



<動画再生ツールのもの>

Rec/Replay /Evaluate



<計測評価ツールのもの>

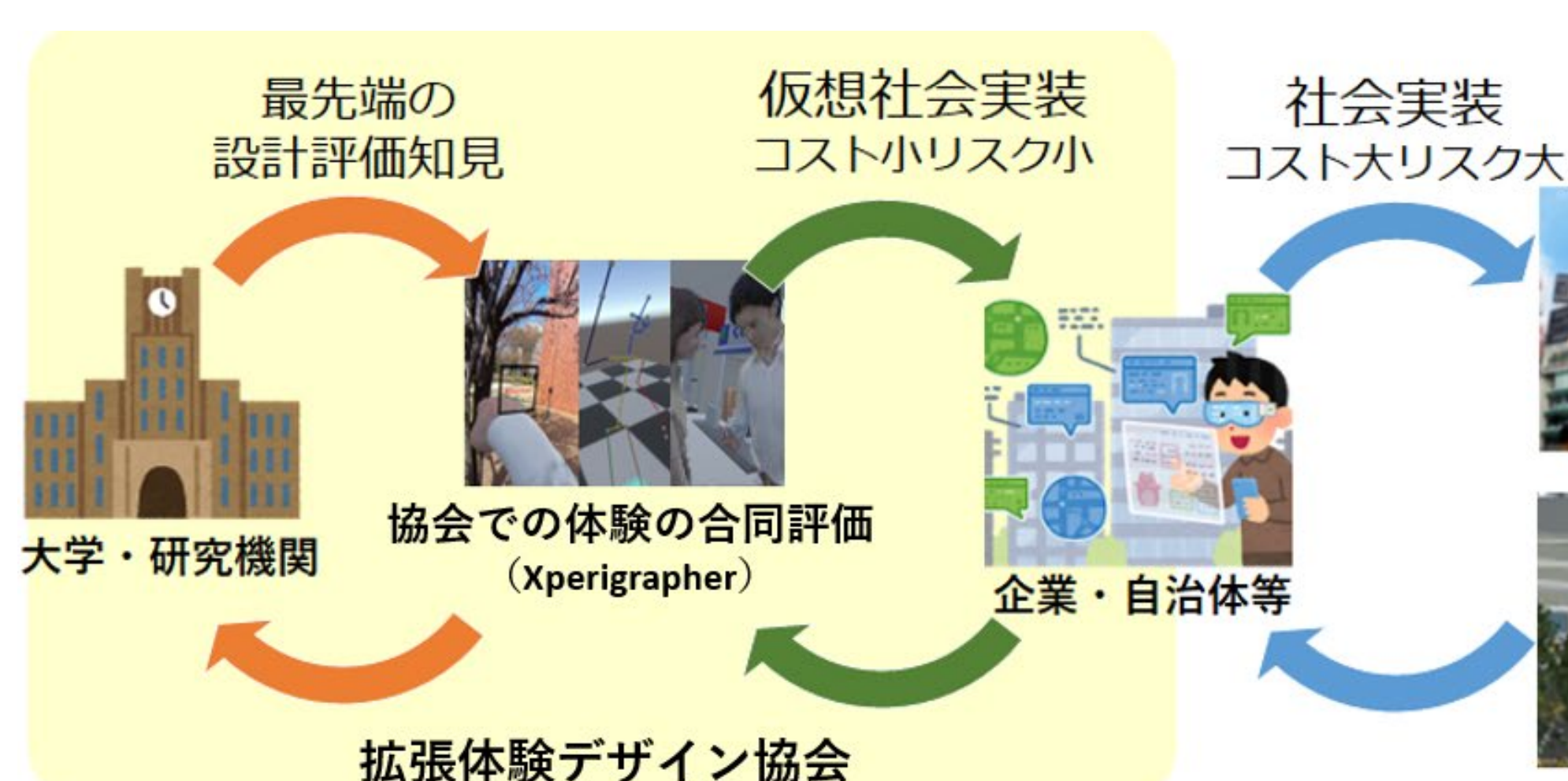
<研究開発や実証評価のための機能も多数搭載>

- ・視聴触覚刺激呈示を同期制御出力
- ・触覚情報呈示の汎用フォーマット
- ・仮想環境での自分の身体アバターの同期表示
- ・実際の身体寸法に合わせたキャリブレーション
- ・自分の動作に対応したイベントの生成
- ・外部装置からの入力によるイベント生成
- ・仮想環境の物とのインタラクションによるイベント生成
- ・動作計測：手足腰のviveトラッカー
- ・視線計測：vive内蔵tobii視線計測



みんなで使ってみませんか？（コンソーシアム：拡張体験デザイン協会）

協会の詳細は
社会連携ブース
で紹介中！



現実社会
スマートシティ
DX, AR

仮想社会
メタバース
VR



個別にもご利用頂けます



窓口：AIST Solutions

連絡先：j.ohyama@aist.go.jp(大山)

研究室ホームページ：https://sciadlab.wordpress.com/→

