

バーチャルリアリティ技術の人々の生活に役立てる —Tokushima Virtual Reality Applications Project (T-VRAP)—



Phase 1 : 基盤研究の遂行



VRカメラなどによる
コンテンツ素材の収集



実行可能性調査の実施



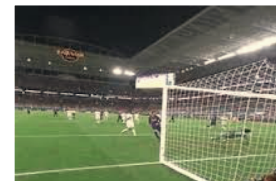
高機能ワークステーションでのコンテンツの制作

用途に応じたコンテンツの柔軟な制作を可能とするマルチモダル・アプリケーションシステムを構築

Phase 2 : 社会実装の推進



イベントの鑑賞・観戦



スポーツの練習, 技能訓練



カウンセリングなどの
ヘルスケアサービス



仮想的体験授業

多様なニーズに向けたコンテンツを整備し、多くの人々がVR環境を最大限活用できる配信環境を確立