

# mocopiを用いたVR空間操作

boichi

# 開発背景

現在VRのヘッドセットは両手にコントローラーを持つ場合が多い。

- ▶ mocopiとAIを用いて体の動きからVR空間の操作ができるのではないか



引用元 <https://www.meta.com/jp/quest/>

# 開発手段



モーションキャプ  
チャ機器には  
「mocopi」を使用

VRヘッドセットに  
は「Meta Quest 2」  
を使用

VRコンテンツ作成には  
「Unity」を使用

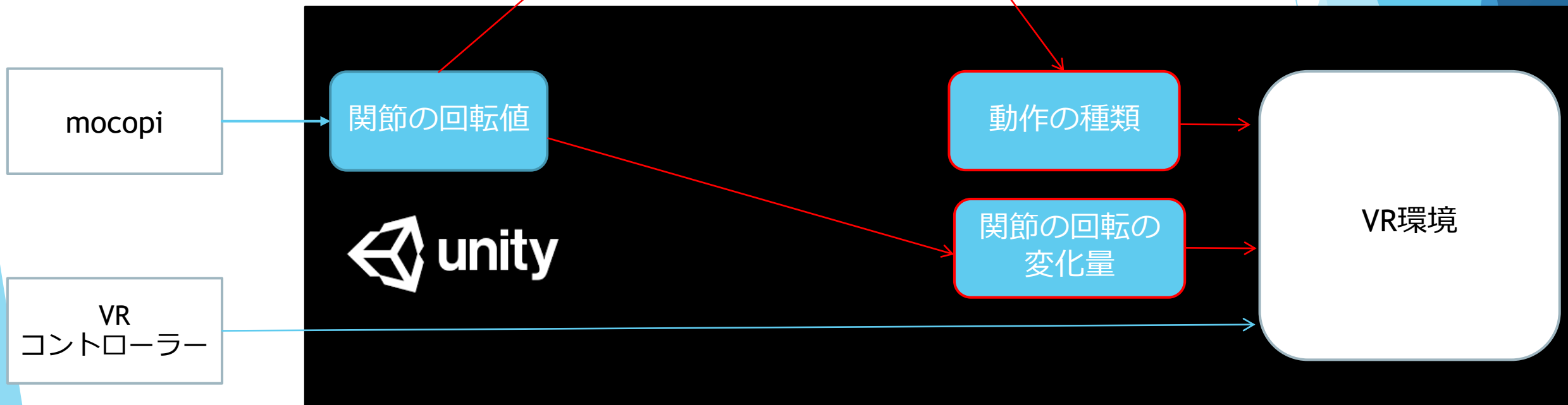
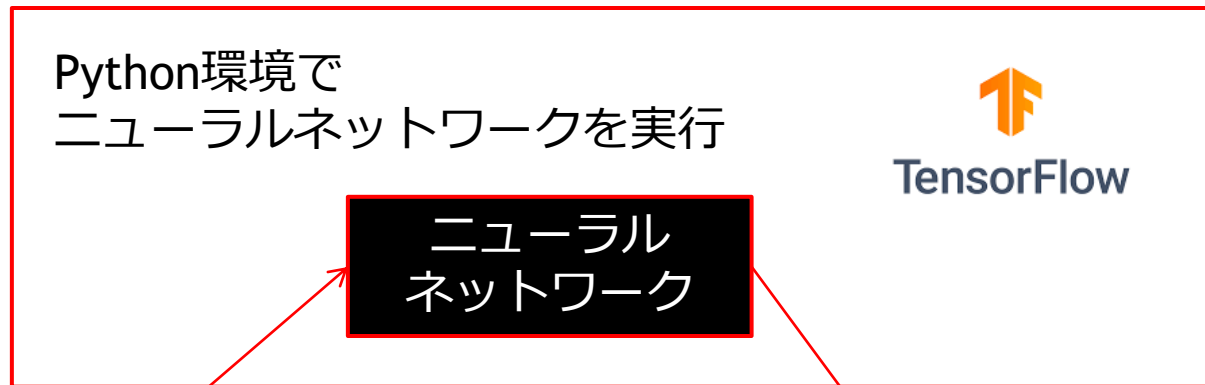
# 開発手段

## 既存技術



# 開発手段

## モーションキャプチャからVR世界への反映方法



# VR体験例「蹴る」



## VR体験例「パンチする」



## VR体験例「投げる」





# Mocopi×AIについて

- ▶ mocopiでUnity上のアバターが動かされる際、関節の値が変動するという特徴がある
- ▶ 関節の値はfloat型で、数字を扱うAIと相性が良いのではない
- ▶ このくらいしか思いつかなかったが動きの種類の判別は様々なコンテンツの可能性を感じる

# Mocopi×VRについて

- ▶ 行うなら1認証視点（自分の体とリンクしているわけではないため、ずれる）
- ▶ 正直VRより、良い活用先があるはず

懇親会でデモをする予定なので  
是非体験に来てください！