



VR TREND

VR(Virtual Reality)

最近のトレンド1:

性能面:

ここ2~3年で動きがすごく自然になった
(60fps以上)
解像度が向上した(4K以上)

環境面:

機器の価格が安くなった(5万円代~)
アプリの流通プラットフォームが整備された
(STEAM)
開発環境が整備された



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド1:

性能面:

ここ2~3年で動きがすごく自然になった
(60fps以上)
解像度が向上した(4K以上)

環境面:

機器の価格が安くなった(5万円代~)
アプリの流通プラットフォームが整備された
(STEAM)
開発環境が整備された



最近のトレンド2: ケーブルフリー



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド2: ケーブルフリー HTC VIVEも



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

コントローラ&触覚の進化



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

コントローラ&触覚の進化



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

コントローラ&触覚の進化



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

コントローラ&触覚の進化



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

コントローラ&触覚の進化

LEAP MOTION社



VR(Virtual Reality)

Magic LEAP One



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

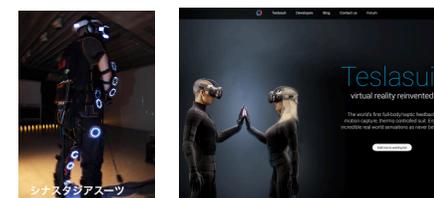
コントローラ&触覚の進化



VR(Virtual Reality)

最近のトレンド3:

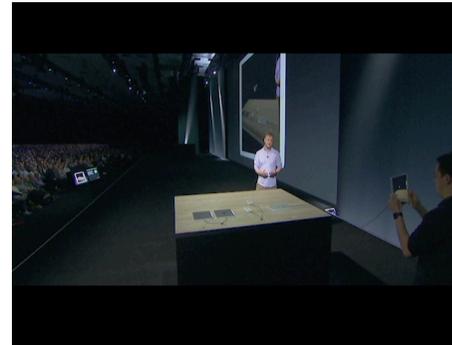
コントローラ&触覚の進化



AR TREND



AR/MR
実用
情報価値
多面的理解



A few weeks later on YouTube...



Rainforest Garage ARKit Snippets

A few weeks later on YouTube...



ARKit Inter-dimensional Portal by @nedd

セカイカメラの時と何が違う？

- ・ プロセッサの処理能力
- ・ リアルタイム画像認識
- ・ iPhone内のモーション・コプロセッサ
- ・ AR/VR系エンジンの発展
- ・ (デュアル・カメラ)

実用性？

A few weeks later on YouTube...



AR Measure App Demo - Augmented reality tape measure by laanlabs

A few weeks later on YouTube...



ARKit - Augmented Reality für Bauprojekte AR 2017 by econsor mobile GmbH

A few weeks later on YouTube...



利用規約 / プライバシーポリシー

RoomCo ARKit Preview by RoomCo



VR | AR/MR

エンターテインメント寄り
感覚的
新興勢力 (ゲームメーカー) 主導

実用寄り
情報的
OSメーカー主導

Apple ARkit



iOS 11

Google ARcore



Android 7.0 (Nougat)

+Web

Windows Mixed Reality



Windows Mixed Reality



低スペック端末に強い
機能、性能など圧倒的に優位
大量の成功事例
拡張性に優れたVR/ARに収まらない展開がやりやすい
ややコスト高
絵がやや雑



精緻な描画
料金的配座に優れている
大量の成功事例
コードが書けなくてもプロトタイプ作成
遅い
癖があり難しい

STEAM VR



事例

VR Zone Portal nameco ワンダーランド 高層ビル
営業時間 10:00~20:00(祝4:00) VR Zone Portal 最終受付17:30
VR Zone Portal nameco ワンダーランド 高層ビル
営業時間 10:00~20:00(祝4:00) VR Zone Portal 最終受付17:30
VR Zone Portal nameco ワンダーランド 高層ビル
営業時間 10:00~20:00(祝4:00) VR Zone Portal 最終受付17:30

さあ、未体験の世界へ。
VR Zone Portal nameco ワンダーランド 高層ビル
営業時間 10:00~20:00(祝4:00) VR Zone Portal 最終受付17:30

VRのビジネス活用

- ・ VR体験が少ない人には客寄せ効果アリ！
- ・ 長期的価値ではない
- ・ 体験多い人にはよほどのコンテンツでないと響かない
- ・ 体験に時間がかかる＝回転が悪い
- ・ モノを増やして回転あげるしかないが、そこまでの価値ある？
→ 「インスタ映え」もしないので Buzz効果もない

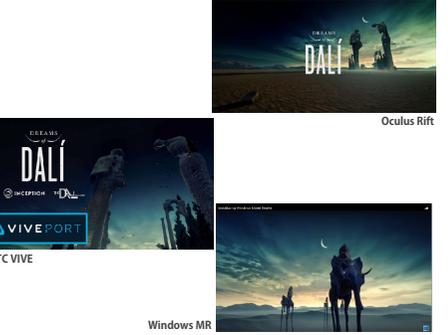
それでもVRを
活用したい！

REVERSE CAVE 筑波大学落合研究室

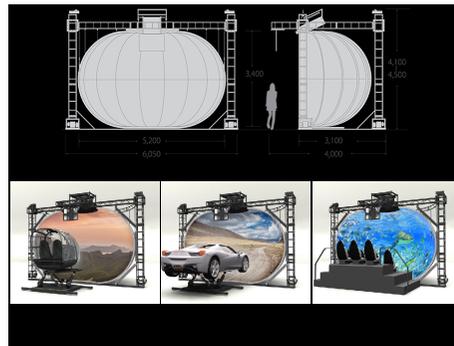


Googleを
かぶるのが嫌

VR RIDE

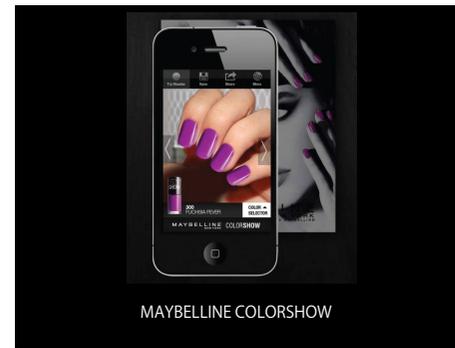


ストア	App Store	Google Play	Windows Store	STEAM	
ハード	iPhone iPad	スマホ タブレット	Windows MR ゴースト	Steam VR	
OS	iOS	Android	Windows	HTC Vive	Oculus Rift
開発環境	Unity			Unreal	



いずれにしても
エンターテイメント系

AR/MR



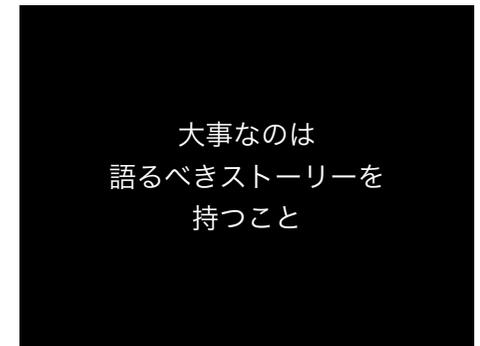
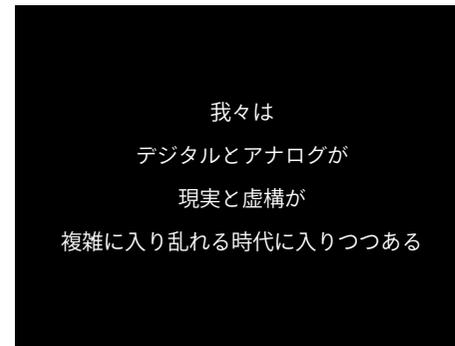
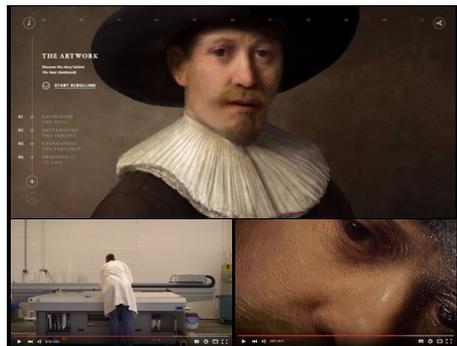
VR/AR/MRは
今、まさにスタート地点に
立とうとしている技術

スマホ&パソコンがVR/AR前提のプロセッサを搭載
VR/ARの開発環境の充実



ここからどうなる？





人工知能が点てたお茶



あなたが自分で点てたお茶

