



# DVF：ジェスチャインタフェースを用いた 仮想シーンにおける知覚像の再現

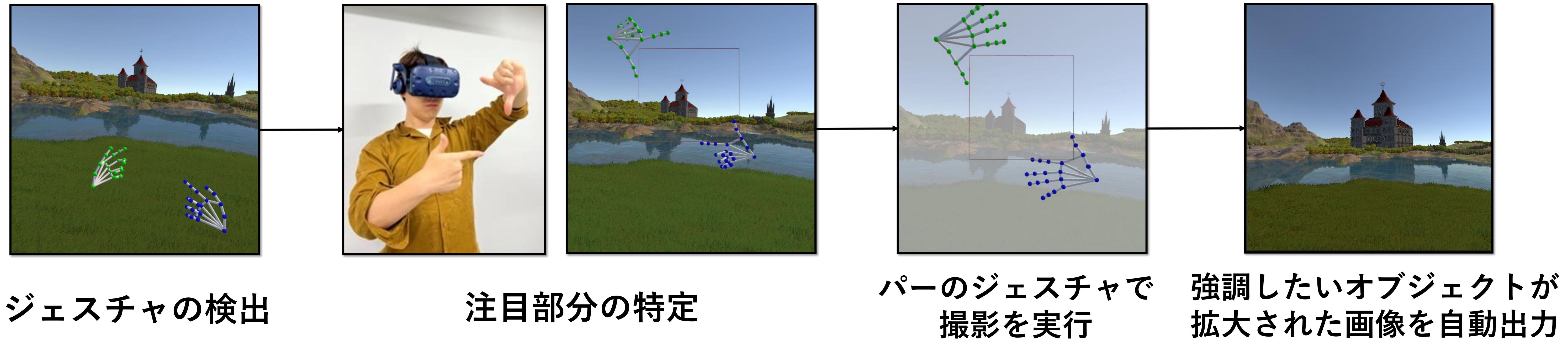
星川 潤, 藤代一成  
慶應義塾大学

## 研究背景

人間が主観的に捉える風景（知覚像）には、強調されて見える部分が存在し一般的なカメラで撮影した画像（網膜像）との間に差異が発生。  
仮想環境ではこの違和感がさらに増幅するため、知覚像の再現は重要な課題

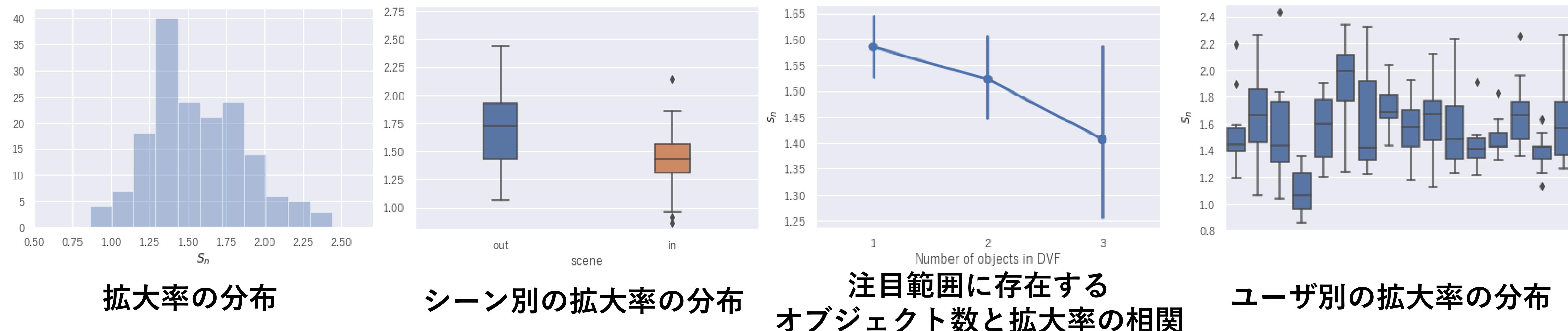
## 研究概要

DVF (Digitus ViewFinder)：仮想シーンのなかで強調したい部分を指定しながら撮影することでユーザの知覚像に近いシーン画像を自動出力するシステム



## 評価実験

実験目的：DVFを用いた場合に拡大率を決定する要因の分析



## 今後の課題

- 拡大率関数の推定
- 最適拡大率の知覚像の自動出力
- 個人差のキャリブレーション手法の開発
- 上記機能の性能評価実験の実施
- シーンに依存しない拡大手法のデザイン

## 謝辞

科研費 挑戦的研究(開拓) 20K20481

## 公開文献

Jun Hoshikawa, Issei Fujishiro: "DVF: Toward Semiautomatic Composition of Perceptual Images of a Virtual Scene Through Hand Gesture Interface", in *Proceedings of the 2022 International Conference on Cyberworlds*, September 2022.  
(DOI: 10.1109/CW55638.2022.00040)

星川潤, 藤代一成: 「DVF：ハンドジェスチャインタフェースを用いた仮想シーン知覚像のスケール再現に向けて」, Visual Computing 2022, 国立京都国際会館, 2022年10月