




Looking Glassを用いた
裸眼立体視エンターテインメントの開発とその活用
クリエゲーム制作プロジェクト（CGP） 水谷 恵知

1

目次

- 01 ミッションの背景と目的
- 02 実施内容の報告
- 03 まとめと今後に向けて

2



01
ミッションの背景と目的

3

背景



3Dコンテンツ
触れる機会が増えた

4

背景



裸眼立体視機能
あまり使われず

5

背景



裸眼立体視機能
あまり使われず

6

背景

裸眼立体視の3Dコンテンツはあまり普及していない

7

背景

より多くの人々が簡単に体験するためには？



8

目的

Looking Glass Portraitを用いたコンテンツの作成

過去のミッション内容の活用とその技術継承

CGPの広報に活用

9

02

実施内容の報告

10

Looking Glassの試用

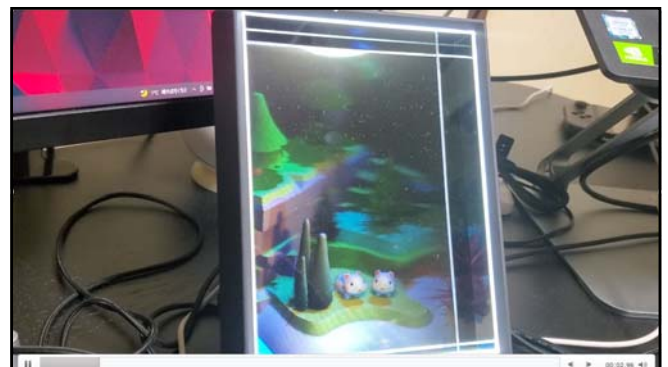
Looking Glass Portrait



Leap Motion



11



12



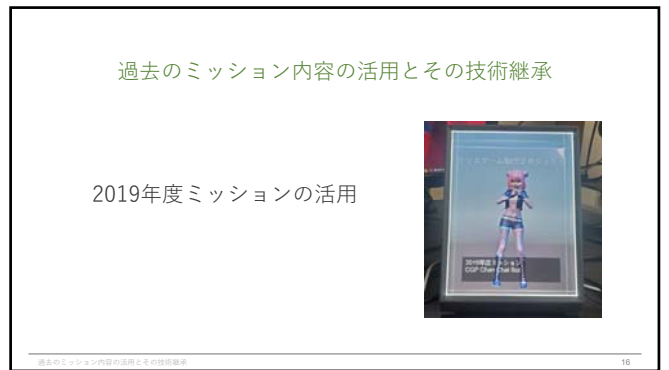
13



14



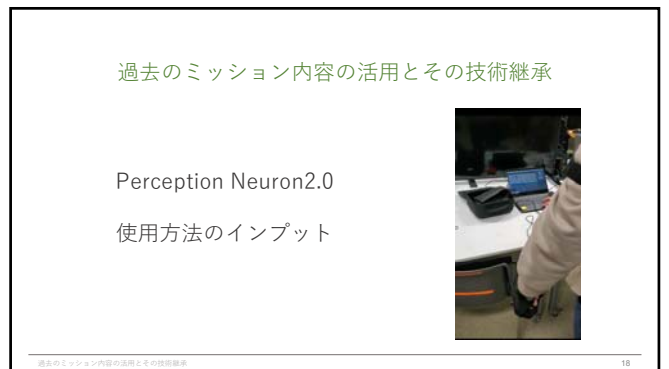
15



16



17



18

過去のミッション内容の活用とその技術継承

セットアップの方法の文章化



CGPの広報に活用

由良中学校 キャンパスツアー

19

20

CGPの広報に活用

おもしろミライまつり 2022 (参加予定)

21

03 まとめと今後に向けて

22

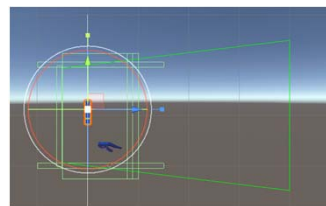
Looking Glassの課題

画面が小さく迫力に欠ける

立体視表現ができる奥行きがあまりない

23

Looking Glassの課題



24

Looking Glassの強み

体験する人の準備がいらぬ



Looking Glass 啓蒙

25

25



26

今後に向けて

使用できていない大きな機材の活用

Light field フォトリール



今後に向けて

27

27

今後に向けて

新歓で活用

おもしろミライまつり 2022 に参加

その他イベントに出展

今後に向けて

28

28



Looking Glassを用いた

裸眼立体視エンターテインメントの開発とその活用

クリエゲーム制作プロジェクト 水谷 恵知

29

29