

GREE VR Studio Laboratory 「XR-UX Devプロジェクト」の 成果紹介

REALITY株式会社 GREE VR Studio Laboratory

インターン 加藤 琢磨
Director 白井 暁彦



(ティザー動画上映)

GREE VR Studio Laboratory
YouTubeチャンネルにて
近日公開予定
<https://j.mp/VRSYT>



REALITY, Inc.



REALITY

自社サービスREALITYを通じて
メタバースの開発・
運営を行う事業



REALITY XR cloud

法人クライアントに対して
メタバース構築ソリューション
提供を行う事業

連携



GREE VR Studio

研究開発部門

- ・長期スパンR&D
 - ・知財創出
 - ・アライアンス
 - ・普及啓蒙事業
 - ・採用支援
 - ・フィールド実験
- ボイチェンサーサービス
「転声こえうらない」
など…



GREE VR Studio Lab “XR-UX Devプロジェクト”



～プロジェクトの目的～

「REALITYがHMDになったらどんなUXが必要？」を可視化。
必要となる技術のモックアップを作成してPoCするプロジェクト

Proof of Concept

＜本日のご紹介は一部＞

たくさんあるラボのUX発明 > 選定 > 可視化可能なもの
(> 次のセッションで紹介するインターン中心の研究を除いて)
>>> 短時間で紹介できるわかりやすいもの

※本日紹介する映像はGREE VR Studio Laboratoryによる
プロトタイプです。最終製品とは関係がありません。

GREE VR Studio Laboratory "XR-UX Devプロジェクト"

ティザー上映 & 解説

「さわってみたいとおもったPoC」をご投票ください

- [WebXR]Hubs互換ワールドエディタ
- [3DUI]配信リスト選択メニュー
- [3DUI]配信ミラー&バブルカメラ
- [HMDならではの]多画面視聴プレイヤー
- オブジェクトとのインタラクション



こちらで参加：

slido.com

#greetc2021



[WebXR]Hubs互換ワールドエディタ

- WebXR Hubs のワールドエディタ“Spoke”
Webブラウザ上で編集できる
- Creative Commons ライセンスの世界
- glTFをクラウドからランタイムロード
- 複数アバター+キャストシャドウ
- OculusQuest他対応



★本映像はGREE VR Studio Laboratoryによるプロトタイプです。
最終製品とは関係がありません。

[3DUI]配信リスト選択メニュー

- HMD視聴側のUIとして自然なもの
- 現在のスマホ版の「タブ」にあたる機能 {おすすめ, コラボ, 新人...}
- 視線を大きく動かさなくても大量の視聴者のプレゼンスを感じられる
- 配信リストのランタイムロードを想定
- アナログスティックと手の両方を体験できる (手触りを比較確認するPoCでもある)



★本映像はGREE VR Studio Laboratoryによるプロトタイプです。
最終製品とは関係がありません。

[3DUI]配信ミラー&バブルカメラ

- HMDでの全身鏡に加えて、スマホ互換のレイアウトを自動生成
- 自分中心の角度操作/ズーム/広角
- “望まれない角度”からの撮影をしない(頭の上/足の下/床の中から)
- コラボ時は複数のアバターを自動でフレームに収めるアルゴリズムつき



★本映像はGREE VR Studio Laboratoryによるプロトタイプです。
最終製品とは関係がありません。

[HMDならではの]多画面視聴プレイヤー

- 既存のREALITYの見え方の互換性を維持
- スマホ版とHMDの相互互換性
- かつ「HMDならではの」の体験
- 音声も解決しやすい



★本映像はGREE VR Studio Laboratoryによるプロトタイプです。
最終製品とは関係がありません。

オブジェクトとのインタラクション

- 物をくっつける、ではなく「持つ」
- ペンを持つ
- ギフトを贈る
- 箱を運ぶ
- 缶を持つ
- みんなで乾杯する！
- 多様な手の大きさ
- アニメーション動的生成



★本映像はGREE VR Studio Laboratoryによるプロトタイプです。
最終製品とは関係がありません。

まとめ: XRメタバース研究開発を深めていく!

ラボにとっての終わりなき挑戦: 「新奇」ではなく「新輝[☆]」を

- ・ (突飛なPoC開発ではなく)
 「現在のREALITYのユーザに愛されそうなUXを優先して」開発→発信。
- ・ 「REALITYのお客さんであればどう使うか？」を優先しつつ、
 「新しく魅力的に感じるUX」はそこそこに相反する→PoC作るの大事
 コレジャナイ感を明らかにし、求められる未来への選択肢を作る胆力。
 例: 『HMDで平板の配信視聴ではつまらない...』 →本当にそうか?
- ・ **HMD**ならではの体験が合理的で自然になり、自然な交流へ貢献する。
Sense of Ownership, Sense of Agency
 身体所有感/運動主体感を高める「鏡」、多様な物体を「使う」など...
- ・ メタバースの未来を 自然な道のりとサイエンス で言語化していく
 REALITYブログ、YouTubeチャンネルで発信・解説する
 そしてやるからにはインパクトのあることをやる!

次のセッションもご視聴ください!!

REALITYアバターを様々なメタバースで活躍させてみた
- GREE VR Studio Laboratory インターン研究成果発表

“未来への挑戦”

森ビルさん や Nianticさん との外部連携プロジェクト

- メタバースに使われそうな指トラ技術 (武政実玖)
- “音”からイキイキした表現を目指して (中野友介)
- ARでメタバースを表現してみた
(武政実玖, 加藤琢磨, 堀部貴紀)
- みんなで(バーチャル)世界旅行 (山崎勇祐)

• ラボメンバーのスキルにご注目ください

基礎研究技術をWebや Unity→iOS&Oculus でのPoC化

“pARty”はAR動画制作アプリとしてオープニングに採用!!



こちらで参加 :

slido.com

#greetc2021



今後とも VR StudioLab をよろしくお願いいたします

研究の詳細を知りたい方は...

YouTube <https://j.mp/VRSYT>

Web <https://vr.gree.net/lab/>

論文等のリスト <https://vr.gree.net/lab/#papers>

SlideShare <https://www.slideshare.net/vrstudiolab>

Twitter@VRStudioLab

インターンも随時募集しています

新卒の方は「[グリー 新卒採用](#)」で検索！

学生向け研究応援プロジェクト
<https://vr.gree.net/lab/vtc/vtc21/>



こちらで参加：

slido.com

#greetc2021

