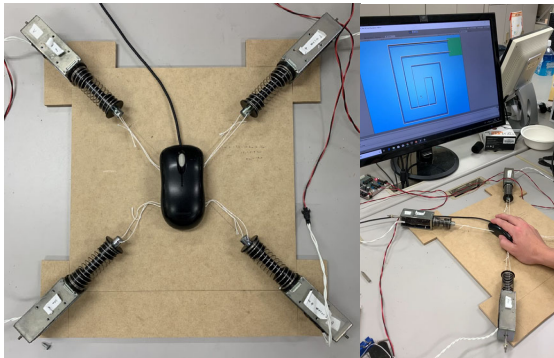


球面ディスプレイ環境による収縮歪みでの
視線誘導効果の検証



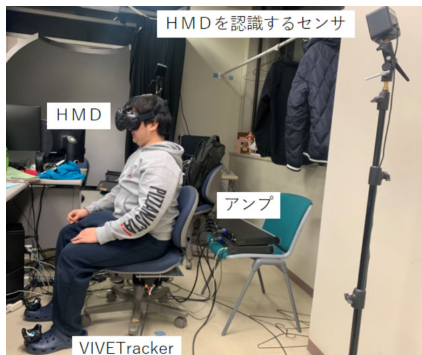
揺動感覚を生成する
着座型重心移動インタフェース



複数台のソレノイドコイルとマウスを用いた
多方向への力覚提示デバイスの提案



アーチェリーのドローイング動作における疑似力覚提示



着座状態でのすり足による移動と
ボディソニックを用いた移動感覚の生成



把持力に応じた遅延量変化による
疑似力覚提示手法の開発



VR空間でのぼかしフィルタによる
視線誘導効果の検証



非対称振動を用いた牽引力錯覚の二次元提示