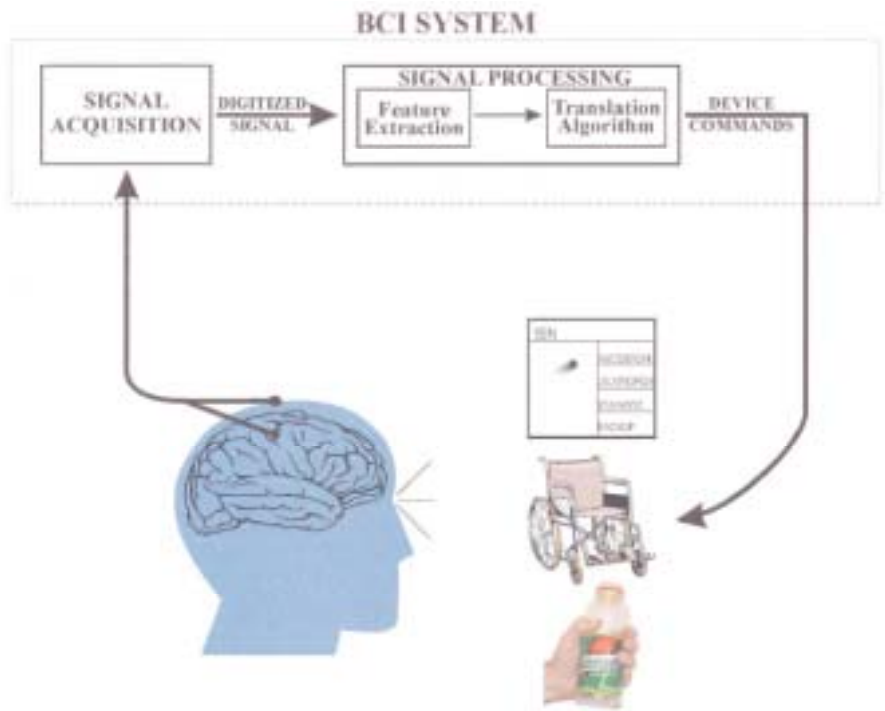


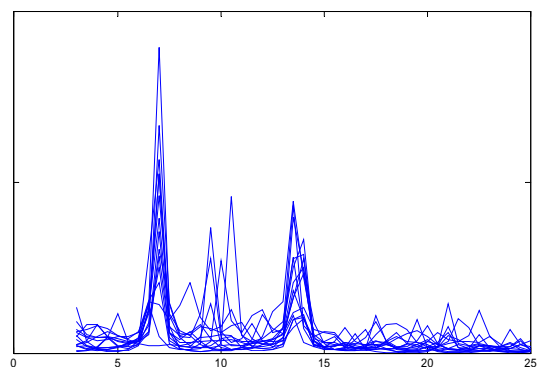
脳波で立体映像を操作する
VR 技術を利用した脳 コンピュータインタフェース
東京大学大学院情報理工学系研究科 / 唐山 英明



第 1 図 脳-コンピュータインタフェース概念図

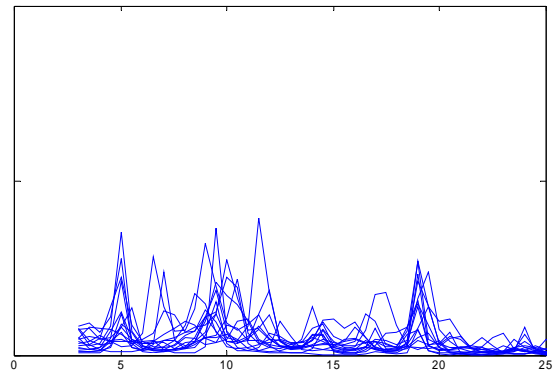


第 2 図 没入型仮想空間生成装置

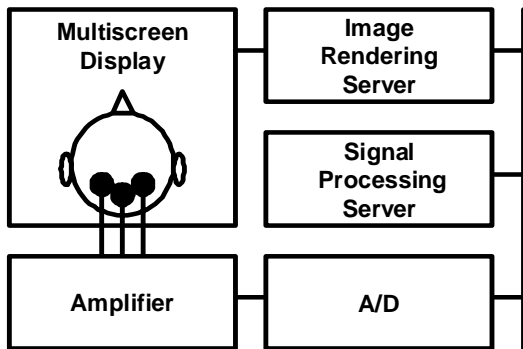




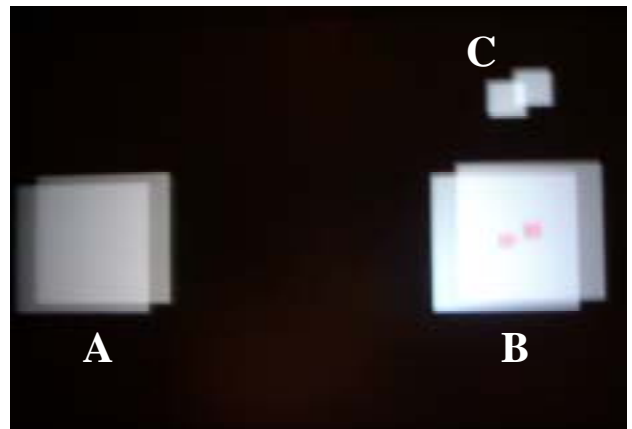
第3図 異なる周波数で白黒反転する二つの視覚刺激(仮想ボタン)と被験者



第4図 パワースペクトル密度
(上:6.9 Hz, 下:4.8 Hzの反転
視覚刺激を注視した時のもの)



第5図 試作した脳 - コンピュータ
インタフェースの構成



第5図 試作した脳 - コンピュータ
インタフェースの構成

第 5 図 画像例(N2A)