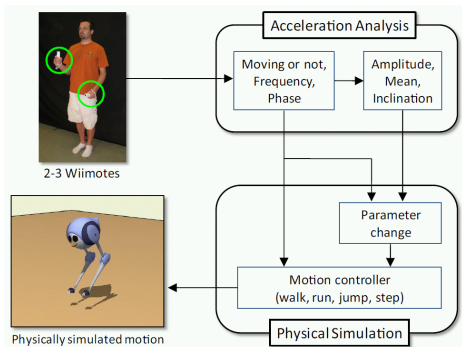


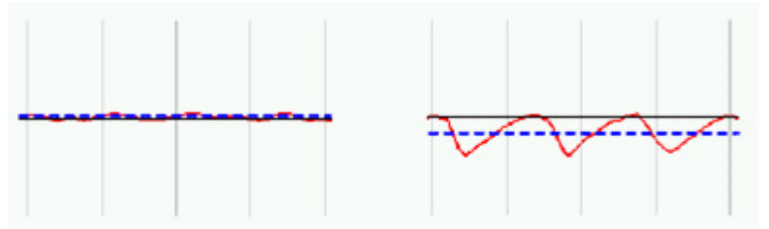
# キャラクタ操作のためのインターフェイス

## 加速度センサを用いたインターフェイスの設計とその考察

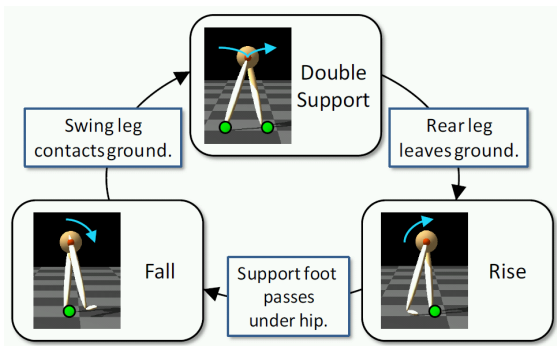
Carnegie Mellon University / 白鳥貴亮・Jessica K. Hodgins



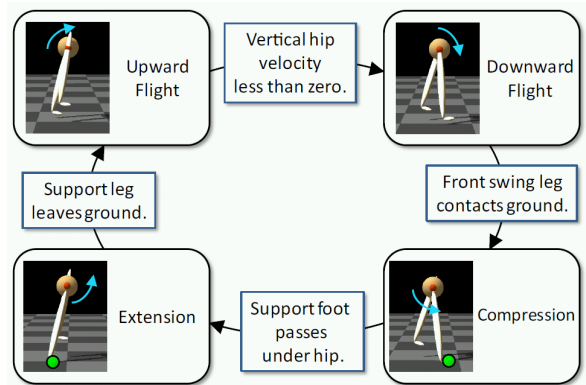
第 1 図 提案インターフェイスの概略図



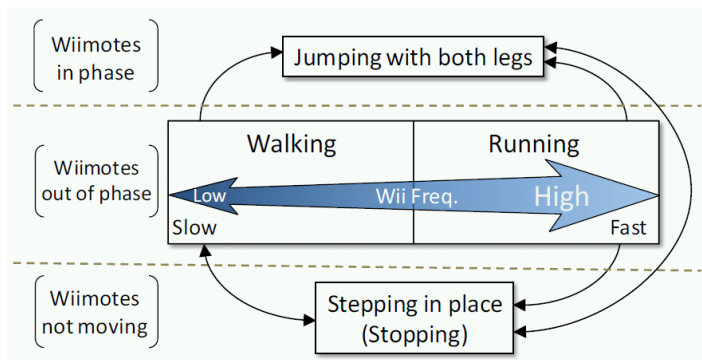
第 2 図 Wii リモコンを傾けずに振った場合(左)と傾けて振った場合(右)



第 3 図 歩行動作のステートマシン



第 4 図 走行動作のステートマシン



第 5 図 加速度データの特徴量と物理コントローラーのマッピング



第 6 図 インターフェイスのコマンドとそれに付随するキャラクタの動き。上から Wrist Interface, Arm interface, Leg interface, キャラクタの動きを示し、左から歩行、走行、ジャンプ、旋回のコマンドを示す。