

2016年3月号

特集：バーチャルリアリティ

3D映画などの技術開発進歩や、応用分野の急速な広がりの一部を特集にてサーベイすることはOE読者にとっても興味を注ぐかも知れません。

最近モーションキャプチャ、3DCG、高精細ディスプレイ、3次元デジタイザ、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)、立体視プレゼンテーションツール、GIS/デジタルマップ、ものづくり、建築物などへ積極的に応用されています。

No.	タイトル	執筆者
1	特集のポイント	OplusE編集部
2	バーチャルリアリティの基礎	東京大学
3	バーチャルリアリティ技術駆使の新しいものづくり	本田技術研究所
4	スバルのデザイン戦略と3D&VRデジタル活用	富士重工業スバル商品企画部
5	3Dバーチャルリアリティ技術の活用によるバリューチェーン	三菱重工業
6	デザイン開発における3Dツール活用事例	キヤノン
7	3D仮想メガネがゲームを変える	日経新聞ジャーナリスト
8	プラントや原子力関連設備の改修工事等3D/VR計測	3DSurveyplus
9	VRを使用した広域景観評価システム開発	大成建設
	私の発言	名古屋大学大学院 佐藤 健一

※特集予定は都合により変更になる場合があります。詳細は営業担当にお尋ねください。

発行日：2016年2月25日

申込締切：2015年1月18日

原稿締切：2015年1月24日