

[[Kyukon\(English\)](#)]



球魂はピッチングを体感できる実世界指向インターフェースです。センサの埋め込まれたボールデバイスを、のれん状スクリーンに投げ込むことで操作します。のれんに飛び込んだボールは、仮想空間のなかで変化球になり、ミットに飛び込みます。詳細については[公式サイト](#)をご覧ください。

発表，展示

- ・ [IVRC2005](#) に参加し，岐阜本戦で審査員特別賞をいただきました。
- ・ [日本バーチャルリアリティ学会 第10回大会](#)にて成果を発表しました。
- ・ [NICOGRAPH 論文コンテスト](#)にて成果を発表し，審査員特別賞をいただきました。

リンク

- ・ [公式サイト](#)
- ・ [IVRC memories](#)
- ・ [■森山和道の「ヒトと機械の境界面」■ IVRC + インタラクティブ東京 2005 開催](#)
- ・ [Slash Games 編「直撃！ゲーム最前線」バーチャルリアリティ&インタラクティブとは？ IVRC 東京予選大会](#)
- ・ [Slash Games 編「直撃！ゲーム最前線」全国の強豪が勢揃い！ 今年もやってきました「IVRC」全国大会](#)
 - ・ [球魂についての記事](#)

その他メモ

■魔球判定条件

- ・滞空時間が 120ms 以下で火炎魔球
- ・遠心力が 2g 以上なら回転魔球
- ・遠心力が 0.3g 以下なら分身魔球