

2025年度 芸術工学実習(D)5前半「XR・体験」

担当教員：中川隆 (nakagawaryu@sda.nagoya-cu.ac.jp)

TA：加藤奨, 日高健太

■ 実習の概要

本実習では XR を用いた表現の可能性について実制作を通して学びます。具体的には、開発環境 Unity、および、XR デバイスを用いて、課題を自由に解釈し制作に取り組みます。初回の合同ガイダンスでは、課題やスケジュール等について説明があり、その後、当実習選択者は Unity、XR デバイスのセットアップを行います。第 2～5 回は XR デバイスを用いた体験構築のための演習講義を行います。第 6・7 回は、担当教員、TA への相談、実制作作業を行い、第 8 回（最終回）の講評会で制作物を発表します。

■ 機材の貸出

実習期間中、受講者全員に下記の XR デバイスを 1 台ずつ貸し出します。

- ・ Meta Quest2 または Meta Quest3S *

* Meta Quest2/3S/3 のいずれかを既に所有している受講者には、自身で所有しているデバイスを使用してもらいますので予めご承知おきください。

■ 受講者定員（抽選有り）・必要機材

- ・ 定員 8～10 名（貸出可能な Quest2 の数に限りがあるため最大 10 名（Quest 所有者を含めた場合）とし、受講希望者が定員を超えた場合は抽選となります）
- ・ 開発環境となるコンピュータ（PC または Mac）は各自所有のものを使用となりますので、所有しているコンピュータが XR 開発に耐えうるスペックかどうかについては初回ガイダンスの課題選択時に中川に相談してください。

■ 実施場所

基本的には A305 で実施し、状況に応じて適宜 Zoom を用います。特に事前通知がない場合は A305 に 13 時に集合してください。

■ スケジュール

- 第 1 回 4/18（金）3 限目の各課題ガイダンスにてテーマ等発表，本課題の受講者は 4 限目に Unity、XR デバイスのセットアップ
- 第 2 回 4/25（金）[演習 1]「VR 空間の構築」，制作
- 第 3 回 5/ 2（金）[演習 2]「インタラクションの実装」，制作
- 第 4 回 5/ 9（金）[演習 3]「MR 体験の構築①」，制作
- 第 5 回 5/16（金）[演習 4]「MR 体験の構築②」，制作
- 第 6 回 5/23（金）相談 or 制作
- 第 7 回 5/30（金）相談 or 制作
- 第 8 回 6/ 6（金）講評会*

■ 全体講評会, および, 作品紹介ビデオについて

全体講評会の発表時間は1人5分間とし, その内, 冒頭の2分間を作品紹介ビデオの上映時間とします. つまり, 受講者は第8回の講評会当日までに作品紹介ビデオを完成させておかなければなりません. なお, 作品紹介ビデオは以下の仕様で制作してください.

- ビデオの長さ: 2分ジャスト (数秒の前後は許容) で制作
- 基本的に公開を前提としてビデオを制作してください. つまり, 著作権等に適宜配慮した上で制作すること.
- mp4 で保存し, 実習終了後に提出してください. 提出先は Discord で提示します.