

# 2026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：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 (Meta Quest 2/3/3S。以下「Quest」) を用いて制作に取り組みます。初回は Unity, Quest のセットアップを行います。第 2～5 回は Quest を用いた体験構築のための演習 (オンデマンド方式) に取り組みます。第 6・7 回は課題に取り組み, 第 8 回 (最終回) に課題制作物の紹介ビデオを提出します。なお, 課題は下記の通り XR を用いた自由制作ですので, 演習に取り組みながら並行して課題制作を進めることが可能です。

## ■ 必要機材

- ・ 本実習は XR デバイス (Meta Quest 2/3/3S のいずれか) が必須です。  
デバイス非所有者に対して, 最大で 10 名まで, 下記の学科保有 Quest を貸し出します (学科のデバイス保有台数が 10 台のため)。  
[貸し出し可能な台数: Quest2 が 8 台, Quest3S が 2 台の計 10 台]
- ・ 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します。

## ■ 受講者定員

- ・ 定員: **12 名**
- ・ 受講希望者が定員を超えた場合は, 以下の方法で選抜します。
  - 1) XR デバイス非所有者の受講機会確保のため, 非所有者が 10 名を超える場合は, 非所有者の中から抽選で最大 10 名を選抜します
  - 2) その上で, 受講希望者全体が定員 (12 名) を超える場合は, 全体から抽選で選抜します

## ■ 実施場所

初回は A305 で実施し, 第 2～7 回は Discord を通してのオンデマンド、または、Zoom によるオンライン方式となります。

## ■ スケジュール

- 第 1 回 4/17 (金) 機材貸出, Unity, Quest のセットアップ, 課題発表 (対面)
- 第 2 回 4/24 (金) [演習 1] 「VR 空間の構築」, 制作 (オンデマンド)
- 第 3 回 5/ 1 (金) [演習 2] 「インタラクションの実装」, 制作 (オンデマンド)
- 第 4 回 5/ 8 (金) [演習 3] 「MR 体験の構築①」, 制作 (オンデマンド)
- 第 5 回 5/15 (金) [演習 4] 「MR 体験の構築②」, 制作 (オンデマンド)
- 第 6 回 5/22 (金) 相談 or 制作 (オンライン)
- 第 7 回 5/29 (金) 相談 or 制作 (オンライン)

## ■ 出席について

初回は対面で出席確認し、2～7回はDiscord上で出席確認します。第8回については作品ビデオの提出をもって出席確認とします。なお、作品ビデオ未提出の場合は単位が認められませんので、予め注意しておいてください。

## ■ 課題

以下の条件に沿ってQuestを用いたXR作品を制作

- ・ 自身の興味とXRを組み合わせたテーマを自由に設定し、制作すること
- ・ 演習内容を転用しても構いませんが、なるべく自分の興味に寄せて制作すること
- ・ 制作した作品の紹介ビデオを作成し提出すること（ビデオの仕様について下記「作品紹介ビデオの提出」を参照）
- ・ 実装不可のものには取り組まないこと

## ■ 作品紹介ビデオの提出

最終回までに上記の課題で制作した作品の紹介ビデオを完成させ提出します。ビデオの仕様は以下の通りとします。

- ・ ビデオの長さ：3分以内で制作してください。
- ・ 作品を体験していない人にも作品の概要が伝わるように適宜字幕や音声で説明を加えてください。
- ・ mp4で保存し、提出してください。提出先はDiscordで提示します。
- ・ 提出締め切りは第8回の実習時間終了時16:10とします。

## ■ 最終日のQuestの返却について

第8回（最終日）の6/5は、16:10 - 17:30の間に借りた場所で返却してください。

以上、何か不明な点や質問等ありましたら中川隆まで気兼ねなくメールでご相談ください。