

2023年度 芸術工学実習(D)5「XR（2）」

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

TA：古川雅也・山中文乃

■ 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、XR デバイス Meta Quest2, 小型マイコン ESP-developer, 開発環境 Unity 等を用いて、テーマ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、テーマや演習、スケジュール等について説明があります。その後、当実習選択者は Quest2, Unity のセットアップを行います。第 2・3 回は ESP-developer と LRA（小型アクチュエーター）を用いた簡易的な触覚刺激モジュールを制作する XR 実装基礎演習を行います。第 4～6 回は、担当教員、TA への相談、実制作作業を行い、第 7 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、受講者全員に以下の機材を 1 つずつ貸し出します。

- ・ Meta Quest2*
- ・ ESP-developer +LRA（アクチュエーター）

*Quest2 を既に所有している受講者には自分の Quest2 を使用してもらいます。

■ 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（Quest2 保持者を含めた場合）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時に中川または TA 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。LiveCampus で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 6/16（金）各課題ガイダンスにてテーマ等発表， Quest2, Unity セットアップ
- 第 2 回 6/23（金）XR 実装基礎演習（1），制作
- 第 3 回 6/30（金）XR 実装基礎演習（2），作品紹介ビデオの制作について，制作
- 第 4 回 7/7（金）相談 or 制作
- 第 5 回 7/14（金）相談 or 制作
- 第 6 回 7/21（金）相談 or 制作
- 第 7 回 7/28（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7回目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。作品紹介ビデオの制作に関しては第3回に説明しますが、大まかに以下の通り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。提出先は第3回に提示します。