

30J1. UnityによるAR/VR/MR開発体験講座(New)

1. 研修要領

- ・募集定員 12名 (先着順: 演習用機材に数量制約があります)
- ・研修会場 出島交流会館 9F (展示交流室)
- ・講師 NPO法人 九州組込みソフトウェアコンソーシアム
(株シーディングソフトェック 代表取締役社長)
石井 勇一氏
- ・開催月日 H30年01月11日(木)・12日(金)
- ・実施時間・日数 9:30 ~ 16:30 (6時間/日)・2日間
- ・受講料 無料 (JISA/NISA共催研修) ※下記、教材料が必要です。
- ・教材料(税別) 5,000円

2. 対象者

IT系、組込系のソフトウェア技術者。VR/AR/MRのアプリ開発を行う方
(C言語の基礎を習得していることが望ましい)

3. カリキュラムの概要

「VR元年」と呼ばれた2016年を境に、PCおよびスマートフォン向けVR機器、ARKitやTangoなどのAR技術、HoloLensによるMRなどが相次いで発表/発売されました。

これまでもAR/VR/MR機器は存在しましたが、その多くが高度な専門知識を必要とし、高価で難解なツールが必要だったため誰でも気軽にアプリケーションの開発をするという事はできませんでした。

しかし、今はUnityと呼ばれる非常に強力で使い勝手の良い汎用ツールがあり、しかも誰でも簡単に入手できるおかげで、高度な専門知識が無くてもVRアプリ開発ができるようになりました。

現状ではVR/AR/MRの仕組みを理解し、より良いVR/AR/MRアプリの開発のノウハウに精通した人材はまだ少ないと言えます。

本コースでは、これからVR/AR/MRアプリ開発を行う方を対象にVR/AR/MRアプリの開発の流れやノウハウの講義とUnityを用いた演習を通じて体得して頂きます。

今後、更なる利用が見込まれるVR/AR/MRアプリ開発の流れを体系的に習得したい方にお奨めのコースです。

4. カリキュラムの詳細 2日間(12時間)

※カリキュラムは予告なく変更させていただくことがあります。

科目	時間	科目の内容
1.実機実演、体験	3.0	htc Vice、Oculus Rift+Touch、HoloLens、Fove 0、Zenfone AR、Gear VRなどによるxR体験会をします。ここではVR/MR/ARと呼ばれるものがどういう物なのかを実際に体験して頂きます。 <ul style="list-style-type: none">・VRアプリ体験・AR/MRアプリ体験
2. UnityによるxRアプリケーション開発の流れ	3.0	多くのxR(VR/MR/ARの総称)アプリケーションはUnityと呼ばれるゲーム用統合開発環境を用いて作成されています。この章ではUnityの概要とxRアプリケーションの開発の全体的な流れについて紹介します。 <ul style="list-style-type: none">・UnityにおけるVR対応概要・プラットフォーム別VR/AR/MRアプリ開発の流れ・xRアプリケーション開発演習

3. xRアプリケーション開発における注意点	3.0	<p>xRアプリケーションはそれぞれ特徴があります。VR/AR/MRそれぞれの特徴と注意事項について紹介します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PCVRアプリケーションにおける注意点 ・スマホVRアプリケーションにおける注意点 ・ARアプリケーションにおける注意点 ・MRアプリケーションにおける注意点
4.xRアプリケーションのネットワーク対応	3.0	<p>xR単独でも様々な表現ができますが、VR機器同士、MR機器同士、AR機器同士など相互にネットワークに接続するとアプリケーションの幅が大きく広がります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Unityによるネットワークの基礎 ・ネットワーク連携演習
計	12.0Hr	

5. 使用教材

- ※演習用機材は、TSUKUMO様にご協力いただいております。
- Vive (HMD ヘッドマウントディスプレイ: 12台) + PC(12台)
- ・Oculus Rift 2セット
 - ・HoloLens 1台
 - ・Tango端末(AR) 2台
 - ・Gear VR 2セット