

東海大学情報通信学部における 「バーチャルリアリティ・同演習」の 紹介

濱本和彦

東海大学

情報通信学部 情報メディア学科

バーチャルリアリティ・同演習

- テーマ
 - バーチャルリアリティの概念と実装技術, その応用について
実習を交えながら学習する
- 授業内容:
 - 前半(中間テスト範囲)
 - VRの概念と歴史
 - VRの三要素(センサシステム, ディスプレイシステム, シミュレーションシステム)
 - 後半(期末テスト範囲):
 - 実習(情報の可視化(AVS), VRシミュレーション(omegaspace), 力触覚(GeoMagic Touch), 振動触覚の伝達(Tectile Toolkit), センサデバイス(Leap motionと立体視), 立体視(HoloStage他))
 - 複合現実感, VRと人間, VRの応用
- 評価基準
 - 中間試験30%, 定期試験30%, 実習レポート40%
- 教科書:使用せず

バーチャルリアリティ・同演習

- 2003年に3年次対象で初開講
 - 当時はCyberGloveやポヒマスセンサ、WorldToolKit、三管式の立体プロジェクタなどの利用
- 前半は講義が続くため、資料として、穴埋めの形式の資料を公開、講義を聞きながら埋める形で実施
- 実習について
 - オメガスペースとAVSは個別に実施
 - GeoMagicTouch、立体視(HoloStage等)、Leap Motion、Tehtile toolkitの4テーマは同時並行でローテーションで実施, 教員+TA2名で対応