

# Hololens開発実習 目的まとめ

2018/07/15

# 個別の目的とマイルストーン

- \* UIとしてのMR
  - \* Hololensの使用で違和感を感じる
  - \* 今後の方向性(観点, 優先順位)の材料を得る
- \* Hololens開発
  - \* Hello Worldをする
  - \* 外部機器入力(センサ, カメラ, マイク)の取得
- \* Unity経験
  - \* 通信実装をする

# 目的の振り返り(1)

- \* UIとしてのMR

- \* Hololensの使用で違和感を感じる

- \* 視野の狭さを実感したが、同時に順応してしまうことも分かった

- \* 今後の方向性(観点, 優先順位)の材料を得る

- \* 今回Gazeに取り組んだが、注視点≠視線ということが分かった

- \* 音声やジェスチャー入力も先入観なく検証する必要があるそう

- \* 入力取得に対しての学習機能が必要か？

# 目的の振り返り(2)

- \* Hololens開発

- \* Hello Worldをする

- \* 何とか出来た

- \* 外部機器入力(センサ, カメラ, マイク)の取得

- \* 未達成. Hololens2のタイミングで取り組む

- \* Unity経験

- \* 通信実装をする

- \* やってみた. 今回は数秒に1回程度のポーリングだが, 勝手が違って相当手こずった. もう少し経験値が必要

# 実装時の参考

- \* 参考リンク(SharingとHttpClient)
  - \* <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/holograms-240>
  - \* [http://akihiro-document.azurewebsites.net/post/hololens\\_sharingposition/](http://akihiro-document.azurewebsites.net/post/hololens_sharingposition/)
  - \* <https://qiita.com/arcsin16/items/798175d2afab29dab5a9>
  - \* <https://assetstore.unity.com/packages/tools/network/http-client-79343>
  - \* <https://forum.unity.com/threads/httpclient.460748/>