VR開発

VR開発の基本はゲームエンジンとなる　．→UnityかUnreal Engine

Unity（必然的にこちらになる）

モバイル対応が良好．低スペックの端末でパフォーマンスを出しやすい．

Gear VRやGoogle CardboardではUnity製がほとんど

HoloLens用アプリなども含めハードウェアサポートが先行される傾向．

Unreal Engine

グラフィックが良く映像向きで，コンシューマーやアーケード利用が多い．

Unityより文献数で劣るが，エンジン自体は新しく構成が洗練されている．

一般に，VR開発には→（スペックを書く）

VR Readyかどうかチェックするベンチマークソフト：Steam VR Performance Test

使用デバイス

使用PC(デスクトップ)

CPU:core i5(7世代？)

RAM:8GB

GPU:GTX950Ti

SSD:256GB

HDD:1TB

使用PC(Thinkpad x250)

CPU:core i5(5世代)

RAM:8GB

SSD:256GB

VRに使うHMDについて

Oculus Rift

HTC Vive

5m四方の「ルームスケール」を歩きながらVRを体験できる．

HTC ViveにはViveモーションコントローラーが初めから同梱されている．

参考文献：<https://tech-camp.in/note/technology/14950/>

比較

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | OculusRift | HTC Vive |
| 価格(4/11時点) | 45000円 | 64250円 |
| 発売日 | 2016年3月 | 2016年4月 |
| 画面解像度（片目） | 有機EL 1080×1200 | 有機EL 1080×1200 |
| コントローラ | OculusTouch(Amazon版は同梱) | SteamVRコントローラ |

総評

全体の価格だとOculusRiftが良い．フルトラッキングが可能なのはvive．マニュアル，セットアップはViveのほうが日本語対応で充実．卓球ゲームを作るという観点においてはOculusRiftで充分ではないかと考えられる．

購入リンク

OculusRift：[http://urx2.nu/V2I4](http://urx2.nu/V2I4" \t "_blank)

HTC Vive：<https://www.vive.com/jp/product/>

今後について

「VR」という観点から手ごろなスマートフォンを用いてUnityでスマホVRの動作確認をしてみる（学校にスマホVR用ゴーグルはあるため）

VR機材を調達頂けた場合，手元に来るまでその機材での使用方法の調査をする

RATEL様のほうと中期的な視野でプロダクトの企画デザイン・コンセプトなどのお話をしたい．