



# メディア情報学実験

## 第3回

---

**CG制作実験B**

**メディア情報学コース**

**橋本直己**

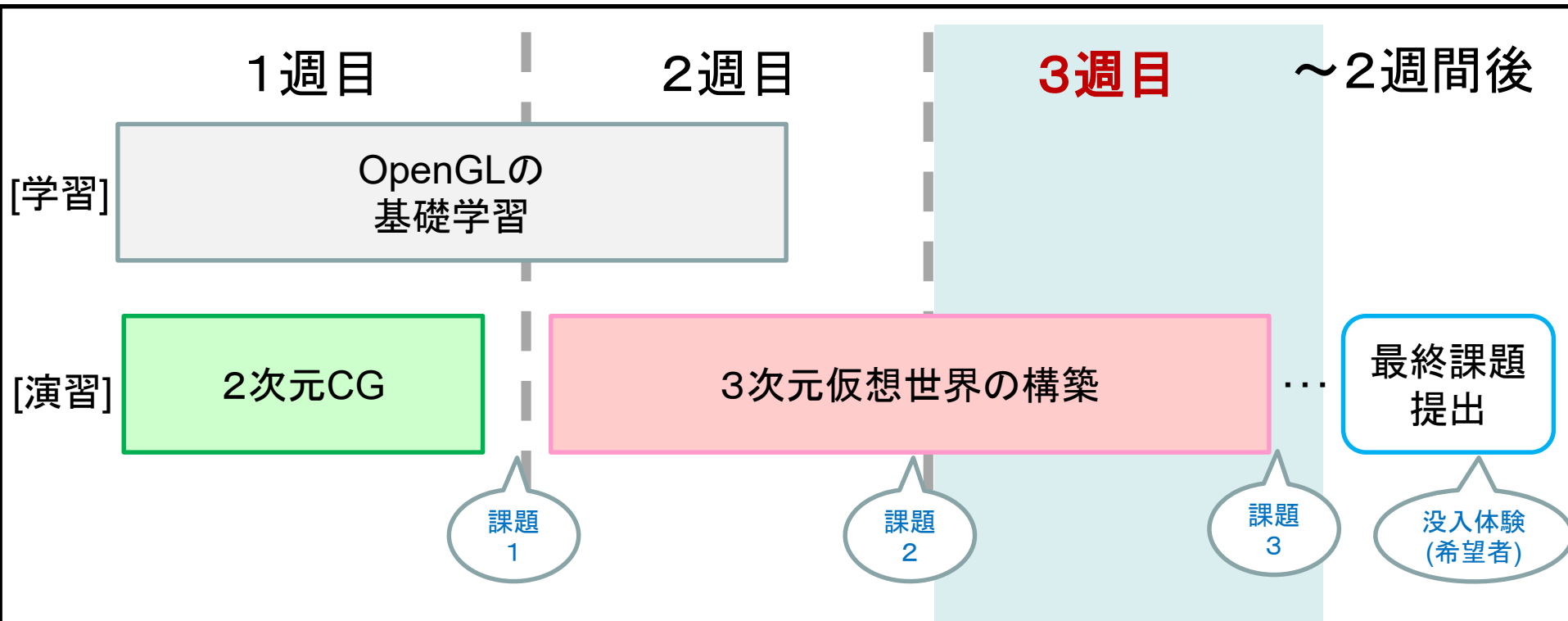
**naoki@hashimoto.lab.uec.ac.jp**



---

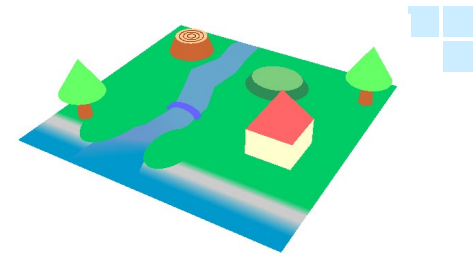
# 実験の進め方

- 基準スケジュール:

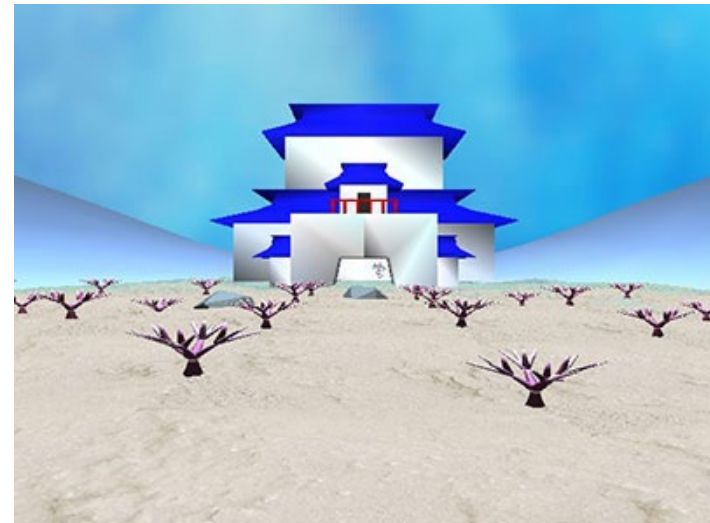
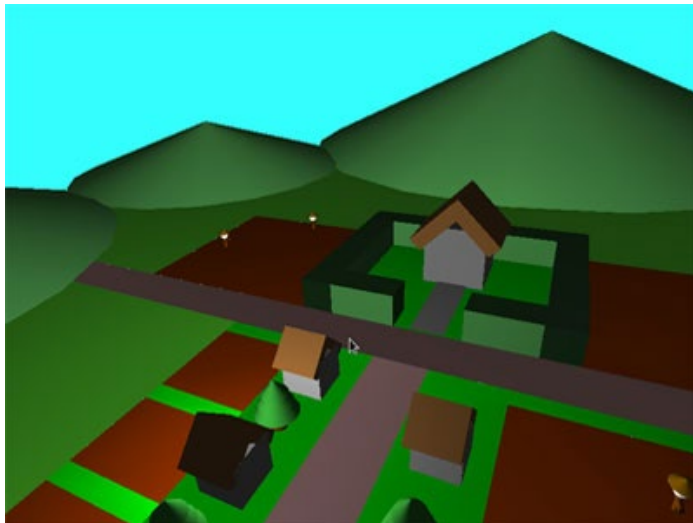


- 最終課題提出まで充分時間をとっていただきますので、納得のいく作品を仕上げてください。

# 本日の実験内容



- 引き続き，仮想世界の制作を進めてください
- 完成した作品を課題レポート③とします
- 希望者には「**没入体験**」を用意しています



# 仮想世界の条件(1) -テーマ毎-

## ① 自由に移動できる“**とある場所**”

特徴: 自由に移動

例) 公園, テマパーク, ゲームの1シーン等

### 【条件】

- キーボード or マウスで仮想世界の中を自由に移動可能にすること

## ② こだわって再現した“**とある物**”

特徴: 自由に観察

例) 有名な建物, キャラクター, 自分の持ち物・好きな物

### 【条件】

- キーボード or マウスで対象を自由な位置から観察できるようにすること

# 仮想世界の条件(2) -共通-

- 陰影処理 または テクスチャマッピングのどちらかを導入すること
  - テクスチャマッピングは高評価
- 3Dモデルを読み込んで使うのはOKだが、OpenGLで作成する部分も充分に含めること
  - モデルを読み込んで表示して終わり、はNG
  - 3Dモデルをどれだけ効果的に使ったかを評価

# 希望者向け:仮想世界への没入体験

- ・ **自分で創った仮想世界を体験しましょう!**
  - 最終レポート提出後に体験
  - プログラムはこちらで書き換えてHMD対応



※ 対応させられないプログラムもあることをご了承ください…

# 【重要】HMDを使った没入体験のための注意事項(1)

- プログラム中で視点移動を実現する方法として、本日「手抜きOpenGL」で扱った「gluLookAt関数」を使うことを推奨します。
  - ワールド座標系は動かさないでください
- gluLookAt関数を使うと、HMD(Oculus)との相性がよく、頭部動作に追従して世界を見渡すことができます。
- あくまでも推奨です。自分のプログラミングスタイルを優先してもらってもかまいません。

(その場合、Oculus体験が若干退屈になってしまうかも知れませんが・・・)

# 【重要】HMDを使った没入体験の ための注意事項(2)

- 皆さんのプログラムを我々スタッフが改造しますので、分かり易くプログラミングしてください  
(プログラム中に**コメントを付けてください**)
- 体験は最終レポート×切りから1週間後程度を予定。場所は橋本研の予定(西9号館)。
- 日程・時間は後日調整。





# 第3回目:レポート課題

---

- 課題:

1. レポート本体(PDF)

- 仮想世界の説明/操作方法/コンパイル方法/感想


2. ソースコード一式

- 条件を満たすこと(前のスライド参照)
- ソースコードはテキストのままでOK
- テクスチャファイルを使っている人は含めること

3. 画面のスクリーンショット

- 何枚でも可(良さが伝えられるように)

4. 実行ファイル (※メールでの提出は不要)

- パーミッションに注意(自分以外の人を実行できる場所に置くこと)
  - 置いた場所をレポート内に記述すること
  - テクスチャファイル等を忘れずに
- 

# レポートの提出方法

- メール添付で**3点**を提出  
※実行ファイルは添付不要！
- 本文に連絡先を記載
  - 氏名, 学籍番号, メールアドレス
- 提出方法
  - メール添付
  - 件名: **17xxxxx**, 氏名, 課題3
  - 送信先: **jikken@ims.cs.uec.ac.jp**
  - 没入体験希望者は, **件名の最後に【没入体験希望】**と明記

締切は  
**2週間後**

2組: 11/12(火)  
3組: 12/ 3(火)  
23:59まで

注) 17xxxxxは学籍番号