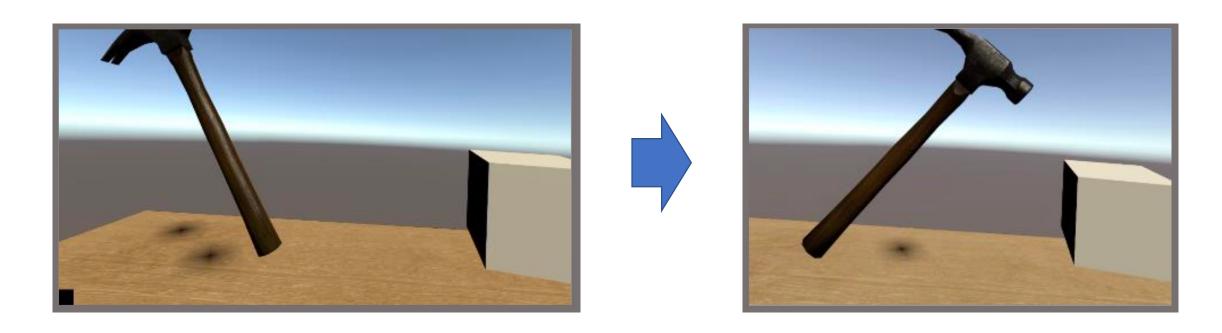
# 予備実験

### 予備実験

目的:手に追従して動く立方体を自分の手だと思うのか?



ハンマーを振り下ろしたときの脅威による発汗を測定

#### 予備実験

VR ヘッドマウントディスプレイ (Oculus Quest)

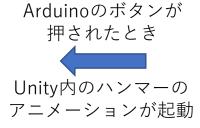


VR映像を提示

ハンドトラッキング (Leap Motion)



Unity



バイブレータ (Arduino)



ハンマーの衝突と同時に 手に振動を与える

発汗測定の開始タイミングを示した マーカーをディスプレイ上に表示

発汗測定機器

## 補遺 -Script

□ Cross

シーン遷移などの実験全体の管理

□Inducing

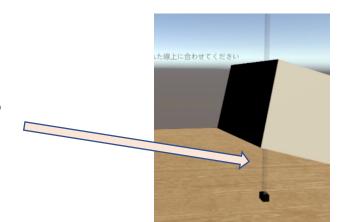
シーンに合わせて立方体オブジェクト(Rippoutai)のアクティブ状態をオンオフ

□ RippoutaiSize

LeapMotionのトラッキングデータをもとに立方体の動き方や大きさを表現する

□AtariHantei

立方体を適正位置に配置するためのタスクで、当たり判定の処理を行う



## 補遺 -Script

□Hammer ハンマーのAnimationを起動する 発汗測定の測定開始タイミングを示すマーカーのオンオフ

□Gizmo ハンマーが振り下ろされるときの回転中心座標をずらす

□SeialHammer Arduino上でボタンが押されたとき、ハンマーのAnimationのトリガーをtureにする

□SerialHandler Arduinoとのシリアル通信を行うクラス