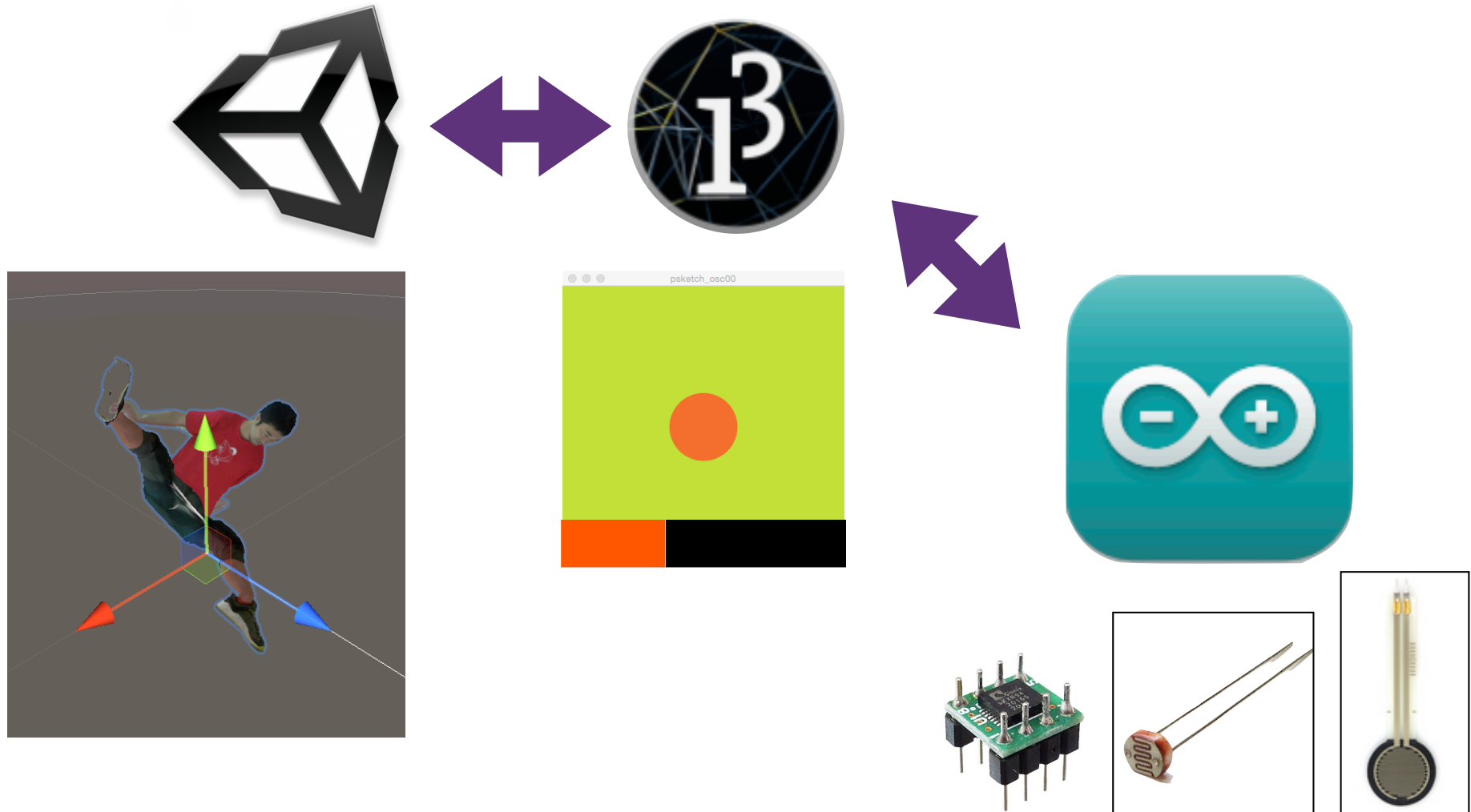


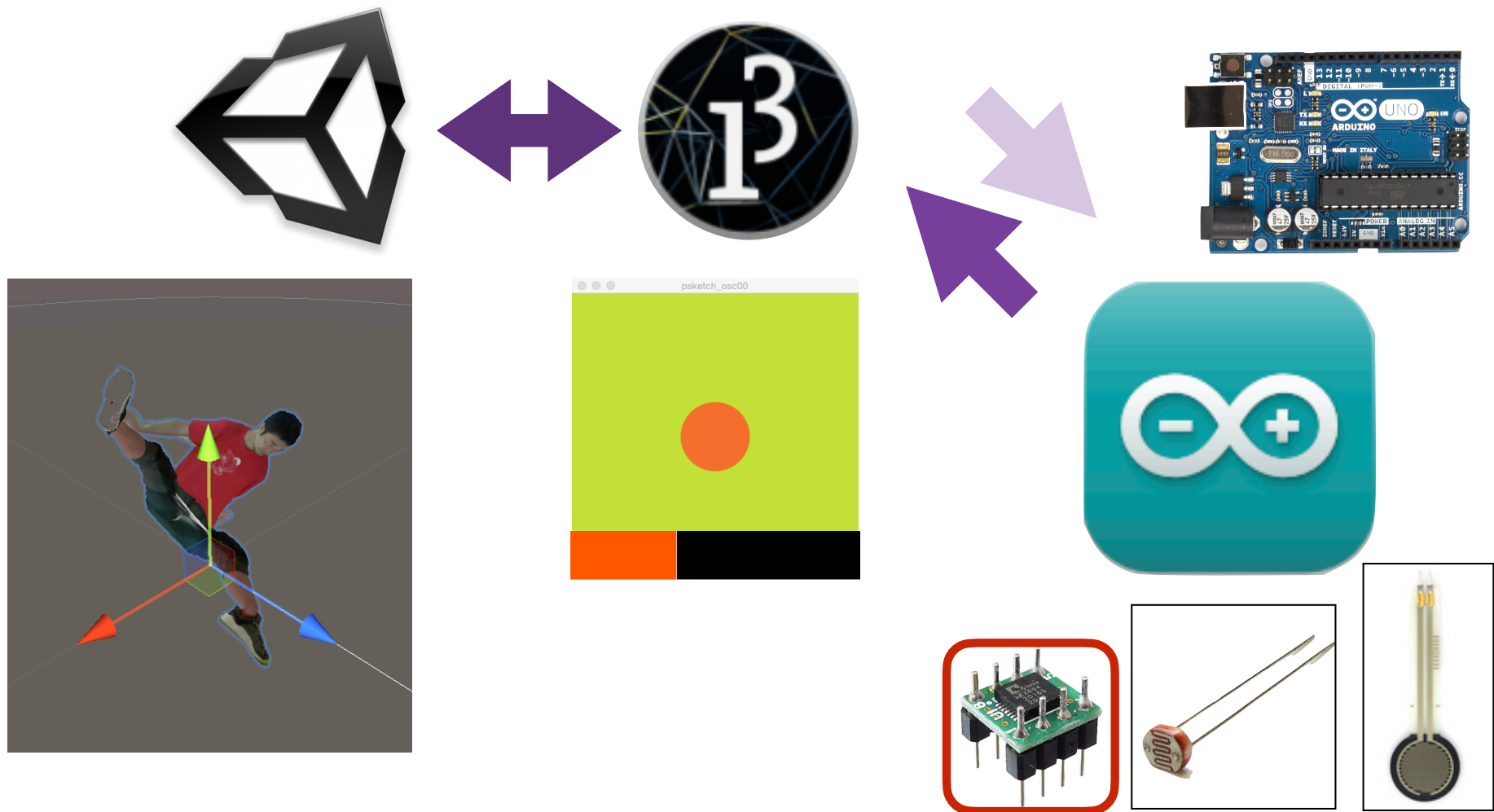
自由課題

OSC通信を用いて、UNITY-PROCESSING-ARDUINOを結び、フィジカルなインタラクションによって、自分自身のアバターを動かすインタラクションを作成してください。



条件

- (1) UNITY - PROCESSINGは双方向とし、UNITYの画面とPROCESSINGの画面を同時に映して、それらの相互作用が視覚的に体感できるようにする。
- (2) ARDUINOの側で使うセンサの数・種類は自由。ただし、加速度センサを必ず使うこと。
- (3) UNITYの側では自分のアバターを必ず動かすようにしてください。



講評会

日時・場所

2024年1月25日（木曜日）14時開始 [工場 2]

順番

順番は当日決めるので、誰から始まっても良いように各自準備をしておくこと。発表者以外は全員がオーディエンス（体験者）となります。

発表方法

スライドなどを用意する必要はありません。口頭で、実演しながら（実演してもらいながら）、体験のポイントや条件をどう満たしているか等の説明をしてください。

評価

まずは課題の条件を満たしているかを確認します。そのうえで、設計のオリジナリティー、フィジカル体験・視覚体験の面白さ、システムの頑健性などが主な評価項目となります。