

Sense Glove VR セットアップガイド

VR インテグレーション

このガイドは、バーチャルリアリティ (VR) プロジェクトで Sense Glove を設定するために役立つガイドとして、使用者が Unity 環境に精通しており、VR プロジェクトでは何らかの形で位置トラッキングが可能であると仮定し作成されています。

Sense Glove SDK は、サードパーティのプラグインに依存せず、VR の有無にかかわらず、任意の 3D Unity プロジェクトで動作するように設計されています。したがって、Valve の SteamVR プラグインなどの VR ツールキットは付属していません。これらは、個別にインストールする必要があります。

セットアップ

VR シーンを設定する

システムの指示に従って VR プロジェクトを設定します。たとえば、HTC Vive HMD を使用する場合、プラグインは[ここ](#)からダウンロード可能です。

VR システムをテストし、正しく設定されていることを確認して次のステップに進みます。（特に [HTC Vive トラッカー](#) を使用する場合）

手のモデルをドラッグアンドドロップ

SenseGlove SDK の Prefab ハンドモデル、または独自のモデルを使用している場合、シーンにドラッグアンドドロップし、VR システムによってトラッキングされる GameObject に子として設定します。必要に応じて、トラックされたオブジェクトが手の方向と一致するように、モデルのローカル回転と位置を調整

します。アプリケーションによっては、手のモデルのサイズ（スケール）を調整する必要があります。

テスト

シーンを実行し、Sense Glove で手をコントロールできること、およびその位置がトラッキング対象オブジェクトの位置と一致することを確認します。

位置トラッキングのタイプ

Sense Glove を使用すると、手首の直接をトラッキングするか、前腕の位置をトラッキングし、Sense Glove の IMU により手首の向きを処理することが可能です。後者は、より大きな没入感を与えますが、キャリブレーションプロセスが必要です。

アプリケーションで指の動きのみが必要な場合は「SenseGlove_Object」または「SenseGlove_HandModel」スクリプトの「updateWrist」変数を「false」のに設定する必要があります。前腕と手首両方のトラッキングを行う場合は、両方のスクリプトの「updateWrist」変数をデフォルト値である「true」に設定する必要があります。

キャリブレーション

指のトラッキング

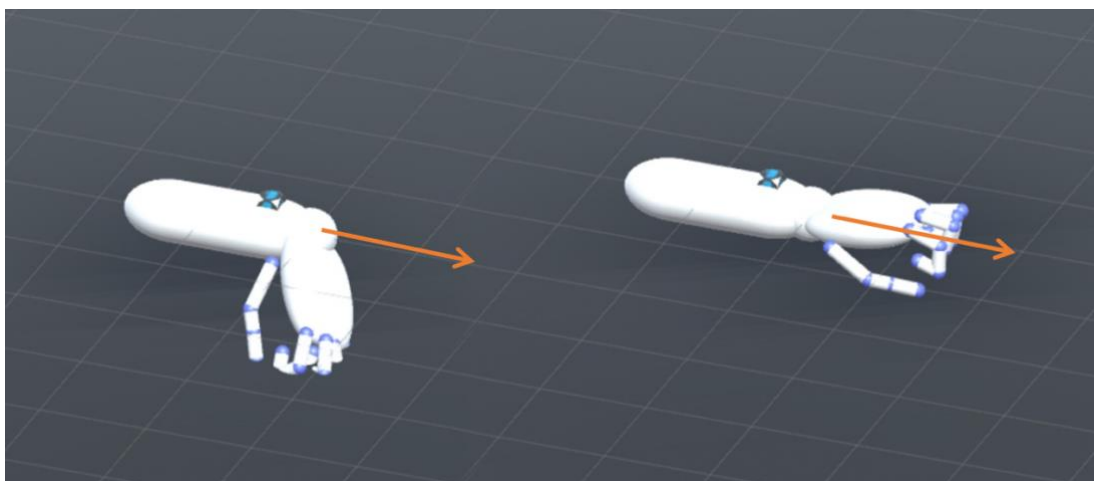
キャリブレーションシーンは GitHub の [SenseGlove>キャリブレーション](#) フォルダからダウンロード可能です。このシーンを実行すると、バーチャルハンドのパラメータを調整するプロセスを通じてユーザーを導きます。

このキャリブレーションの結果は、ディスク上の「マイドキュメント/SenseGlove/キャリブレーション/」ディレクトリに保存され、SenseGlove SDK 1.2 で構築されたすべてのアプリケーションで使用できます。

Unity SDK v1.2 では SenseGlove は補間モデルを通じて手のポーズを処理します。別のアルゴリズムを使用して指のトラッキングを改善する次のアップデートまでソルバーを手動で変更することはできません。

手首トラッキング/IMU

SenseGlove 内の慣性計測装置 (IMU) は、仮想世界を認知できません。手首のキャリブレーションにより前腕がどこにあるかを認知できます。キャリブレーション後、すべての手首の動きは、この前腕に対して実行されます。もちろん、手首の動きを使用していない場合、または SenseGlove に直接トラッカーを取り付けている場合はこのキャリブレーション手順は必要ありません。



手首のキャリブレーションは、「SG_HandAnimator」スクリプトの「`CalibrateWrist()`」

機能を介して呼び出すことができます。キャリブレーションメソッドは、SenseGlove に接続するときに自動的に呼び出されます。

トラブルシューティング

VHM がシーン内に表示されません。

- VHM の親がシーン内でアクティブであることを確認してください。たとえば、HTC Vive トラッカーは、電源をオンにしてプレイエリア内に入っていない限り、シーンに表示されません。

Prefab は見えますが、手と手首の両方の位置が変わりません

- Sense Glove がシステムに接続されていること、および正しい VHM に接続しようとしていることを確認してください：右のセ SenseGlove を右の VHM に接続します。
- シーン内の SenseGlove_Object スクリプトを確認します。接続方法が正しいバージョンの「FindNextGlove」、「FindNextRightHand」または「FindNextLeftHand」に設定されているかを確認してください。

ご質問などございましたら、弊社サポートまでご連絡ください。

Email: support@0c7.co.jp

Tel: 03-3560-7747