

XR関連技術の普及

Dissemination of XR-related Technologies

ものづくり支援センター 安田 星季・印南 小冬

■支援の背景

XR (Extended RealityまたはCross Reality) は、AR (拡張現実)、VR (仮想現実)、MR (複合現実) など、デジタル技術で構築された仮想空間を現実空間と融合するなどして、実在しないものをあたかも実在するかのように人に知覚させることができる技術の総称です。本技術により、3DCGモデルなどを実在するかのようにゴーグル型情報端末等 (以下、XRデバイス) のディスプレイに表示できることから、製造業や建設業など様々な業種において社員教育やDXによる業務効率化などに活用が進んでいます。

当センターが運営する「XR・CG活用研究会」では、道内企業などがXR技術に対する理解を深め、同技術の導入、活用検討の参考にできるよう、XR技術に関する初心者向けオンライン講習会を開催しました。

■支援の要点

1. XR技術の概要や代表的なXRデバイスの紹介
2. 当センターが行った関連研究成果の紹介
3. XRデバイス向けコンテンツ (以下、XRコンテンツ) 制作によく利用されるゲーム開発ソフト「Unity」を用いた制作実習



オンラインでのXRコンテンツ制作実習



実習で制作した簡単なXRコンテンツ
(ボタンを押すと空間に3Dモデルが現れる)

■支援の成果

1. 実習を通じて、XRコンテンツ制作の基本の習得が図られました。
2. XR技術全般に関する基本的な情報を提供することで、同技術の理解を助け、利活用促進を図ることができました。
3. 今後は、本取組に類した講習会等を道内各地で開催し、本技術の普及を図っていく予定です。