

## テーマ No. 15

### インタラクティブコンテンツの設計・試作と評価

#### 北村研究室

概要：本研修では、3次元コンピュータグラフィックスをコンピュータ上で簡単に描画できるグラフィックスエンジン Unity を用いて、画面上のコンテンツをインタラクティブに操作するソフトウェアを設計し試作する。Unity の使用法や 2/3次元図形の描画などの基本的な手法について学習し、これらを用いたコンピュータグラフィックス・ソフトウェアのプログラミングの基礎を学ぶ。また、ヘッドマウントディスプレイやジェスチャ認識デバイスなど最新の入力インタフェースを用いたインタラクティブコンテンツの試作にも挑戦する。さらに、試作物を実際にユーザに使用してもらい、主観・客観的な評価を行う手順も学び、これらを通して、インタラクティブコンテンツについての幅広い理解と知識を得る。