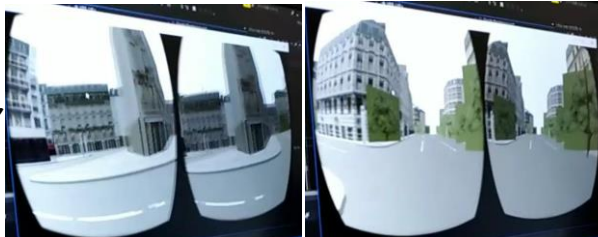


Unreal Engine4+aで最先端のVRコンテンツを開発してみよう

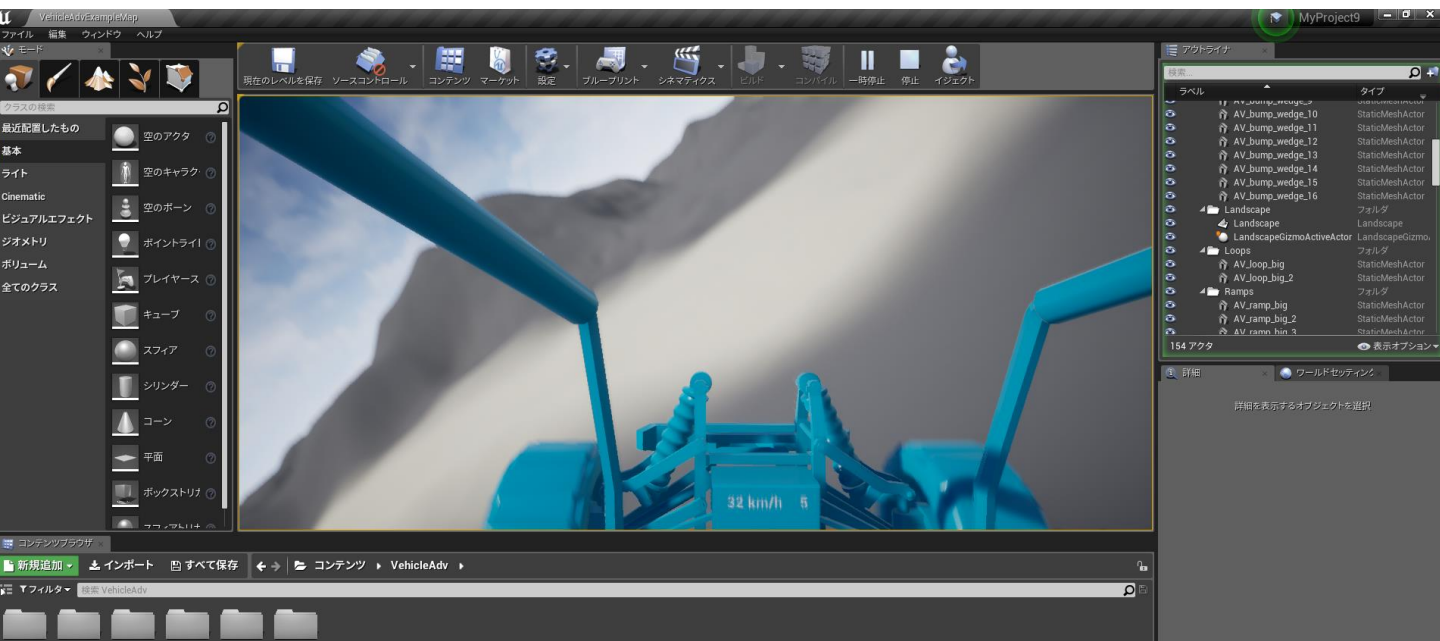
目標

物理エンジン (Unreal Engine 4) , ヘッドマウントディスプレイ (HMD) , ライドマシンや歩行マシンによる最先端の体感型バーチャルリアリティ (VR) コンテンツを開発します。



学べること

- Unreal Engine 4の使い方
- ライドマシンまたは歩行マシンによる最先端の体感型VRコンテンツ開発



Unreal Engine 4

実施日・内容

※具体的な日程は相談して決めることができます。

- 第1回 (4時間程度) : Unreal Engine 4とVR機器の使い方
- 第2~3回 (4~8時間程度) : 体感型VRコンテンツ開発

担当教員

システム工学専攻 脇田 航・齊藤充行・小野貴彦・小林康秀