

unity - インタラクティブコンテンツ を民主化するゲームエンジン-

参加費無料

築瀬洋平氏 (Unity Technologies Japan)

学外の方の聴講也大歓迎!

7月8日 (水) 13:15~14:45

14102教室 (14号館1F)

問合先:
コンピュータ理工学部事務室
〒603-8555
京都市北区上賀茂本山
075-705-1989

【講演要旨】

ゲームエンジンUnityは、オーサリング環境や物理シミュレーションエンジン、プログラミング環境などを含む統合開発環境として利用でき、家庭用ゲーム機やスマートフォン・タブレット端末、PCなど様々なプラットフォーム向けのゲーム開発に利用されている。また、3Dモデルやテクスチャ画像、サウンド、機能拡張などの部品をAsset Storeで流通させ、ゲームを含めた様々なインタラクティブコンテンツの制作・開発を促進させている。その制作開発効率の良さや機能の豊富さ、個人利用者（学生や教員個人を含む）であれば無料で利用可能なことから、最近ではゲーム開発に限らず、趣味的な個人開発者、企業や大学の研究開発現場に至るまで、応用範囲が広がっている。今回の講演では、Unityの数々の機能やこれまでの普及の経緯、具体的な活用例などを紹介し、今後の可能性を議論する。

