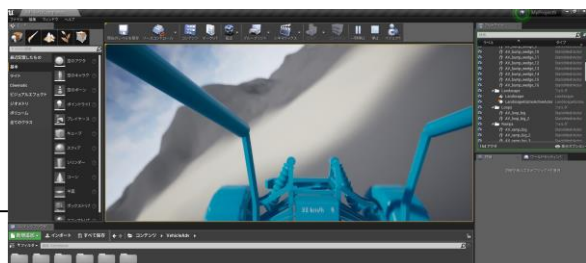


最先端VR（Unreal Engine4+a）でマルチ対戦ゲームを開発してみよう！

■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）コンテンツとして，マルチ対戦ゲームを開発します。



Unreal Engine 4

■学べること

- バーチャルリアリティ（VR）について
- Unreal Engine 4の使い方について
- ライドマシンまたは歩行マシンによる最先端の体感型コンテンツ開発について
- マルチ対戦ゲーム開発について

■実施日・内容

- 第1回（4時間程度）：バーチャルリアリティ（VR）について
ライド型コンテンツ，歩行型コンテンツ体験
Unreal Engine4とVR機器の使い方
チーム決め
- 第2回（4時間程度）：マルチ対戦型ゲーム開発
- 第3回（4時間程度）：マルチ対戦型ゲーム開発（続き），ポスター作成

■担当教員

システム工学専攻 脇田 航