

芸術工学実習 D4 後半 ユーザインタフェース 2

小林桂

課題

- 1 自身が制作したものを使い、ユーザスタディに取り組む
- 2 RGB-D カメラ、または 3D モデルを活用したインタラクションをデザインする

いずれか一つを選択する。インタラクションデザイン論、ユーザインタフェースデザイン 1 で得た知識や経験を役立ててください。1 は D3 ユーザインタフェース 1 の制作物を使ってください。体験できる状態であれば D3 とは別の制作物を使っても構いません。この実習では、実験結果が悪くても成績に影響しません。

RGB-D カメラはカラー画像、赤外線画像、座標などさまざまな情報を取得することができるので、カメラから取得した情報を活用したインタラクションをデザインしてください。3D モデルは、スキャナーを使い実際のオブジェクトをスキャンしてください。機材が少ないため、希望者が多い場合は、複数人で 1 台使うことになります。

場所

M101、工場 2

スケジュール

- 第 1 回 11/20 課題説明
- 第 2 回 11/27 計画の発表
- 第 3 回 12/4 実験、制作
- 第 4 回 12/11 実験、制作
- 第 5 回 12/18 実験、制作
- 第 6 回 1/8 実験、制作
- 第 7 回 1/15 実験、制作
- 第 8 回 1/22 最終発表

発表について

発表時間は 3 分程度とします。

問い合わせ

keikobayashi@sda.nagoya-cu.ac.jp