

A R猫合わせ

彩藤ゼミ

発表者 和田悠暉
木村佳介

イベント内容と目的

- 目的
グリナード永山のお客様にデジタルコンテンツによるエンターテインメントを提供する※
※「グリナード永山学園祭多摩大学ゼミナール」イベントへの参加
- 内容
AR（拡張現実）と3DCGを使ったAR絵合わせゲームを行った

A Rとは？

A R（Augmented Reality：拡張現実）とは実際の映像にデジタルコンテンツを重ねて表示する技術

今回はマーカーの上に、3DCGを重ねて表示することに使った。

※技術的には、VuforiaとUnityを利用



ゲームの流れ

- 1:床にランダムに並べられたパネルを2つめくってもらう。
- 2:パネルの裏にあるマーカーをiPadで読み取ってもらい、表示される猫を確認する。
- 3:同じ猫が出た場合はゲームクリアとなり景品と交換する。
- 4:揃わなかった場合は1に戻る。

当日の様子



総括

- 地元の方をはじめとして他の地域の方にも楽しんでもらえた。中でも猫というキャラクターモチーフが子供たちから好評を得ることができた
- 幅広い年齢層の人にも楽しんでもらえた
- 買い物帰りのお客様が多く立ち寄ってくれた
- ARという技術を用いたコンテンツに触れてもらうことが出来た