

[特別講演]

エンタテインメント・伝統文化・医療分野での インタラクティブデジタルコンテンツの活用

水野 慎士^{1,a)}

概要：インタラクションに関連するCG，画像処理，センサ等の技術の発達により，インタラクティブコンテンツによって実現できることが拡大して，その需要や応用範囲も大きく広がっている．本講演では，今までインタラクティブコンテンツが使われてこなかった分野での応用やその実現法について，事例や実装法を含めながら解説する．

Utilization of Interactive Digital Contents in Entertainment, Traditional Culture and Medical Fields

SHINJI MIZUNO^{1,a)}

¹ 愛知工業大学情報科学部
Aichi Institute of Technology, Aichi Toyota 470-0392, Japan
^{a)} s_mizuno@aitech.ac.jp