

インタースペース研究センター

基礎・応用講座

(Unity & C# 編)

東京大学生産技術研究所豊田・三宅研究室による、
UnityとC#の基礎・応用講座を開催します。
建築分野で近年利用が高まっているゲームエンジンUnityと、
プログラミング言語C#について、研究室内の講座を公開配信します。



参加資格： Unity、C#等を学びたい建築系、情報系等の学生

期間： 基礎講座 春季(4月-7月) 応用講座 秋季(10月-12月)

基礎講座

基礎講座は、UnityやC#に触れたことがない初学者を想定としています。ステップバイステップで経験を積んでいきながらUnityの世界を作っていくことで、自身の研究に活用するための土台作りと応用講座への橋渡しを行います。

目標：
Unity3D内でC#を使った開発ができるようになる

スケジュール：
・初回 4月23(水) 18:00-19:00
・以降毎週水曜同時時間帯 全12回開催

講義形式：
豊田研究室の学生を中心とした公開輪読形式

講師：
三宅陽一郎、石政龍矢

使用テキスト：
①荒川巧也 浅野祐一『Unity[超]入門』
②亀田健司『1週間でC#の基礎が学べる本』
上記に加えて、初・中級レベルの本をもう1冊予定。

応用講座

応用講座では、毎週、アーキテクチャ研究の観点からゲームエンジンの活用方法を紹介します。
各回トピックに基づいた簡単な演習を行い、ゲームエンジンを研究の新しいツールとして活用する基本スキルを習得し、独自の研究を進めることができます。

目標：
建築学と情報学に渡る研究を開始することができる

スケジュール：
・決定次第HPで案内

講義形式：
講師を中心としたハンズオン形式

講師：
Kent Lee、Solheiro Hermenegildo

トピック例：
①BIMファイルのゲームエンジンへの読み込み
②VRの構築、
③生成AIやLLMのプロジェクトへの統合

※応用講座は英語で実施予定

講座の詳細は右のQRコードから講座HP参照(随時更新します)

