



メンバー 武田涼太郎 Ryotaro Takeda 鈴木伽偉 Kai Suzuki 浅野雄信 Yoshinobu Asano 野澤侑平 Yuhei Nozawa 多賀広奈 Hirona Taga

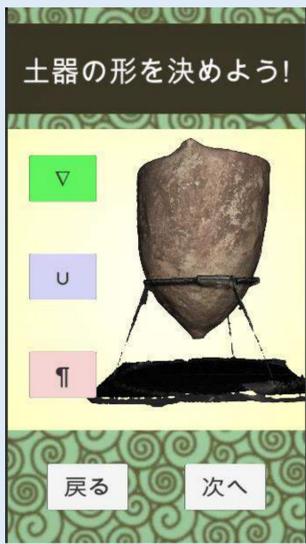
目的 Purpose

北海道には縄文時代の自然環境や人々の生活が解明できる遺跡が数多く存在する。そこから出土した縄文土器は弓矢と並ぶ縄文の二大発明と呼ばれ、当時の人々の生活を豊かにした。縄文土器一つとってもその形、色、縄目の模様などから、それがどのように作られ、使われたかが推測でき当時の生活を想像することができる。私たちは縄文時代について知識を深め、当時の生活を体験する中で土器などのモノから分かるコトの魅力に気づき、それを伝えることを目的とした。主に縄文時代に興味がない人を対象に、縄文時代をより身近に感じてもらえるようなアプリケーションを開発した。

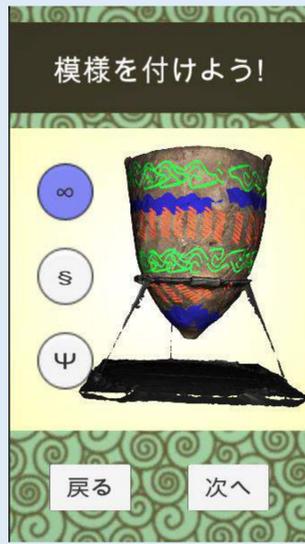
成果 Outcome

本グループでは、縄文時代の魅力をより多くの人に伝える手段の一つとして、土器制作を疑似的に体験できるアプリケーション“どきフレ”をUnityで開発した。このアプリケーションは縄文文化に興味を持ってもらうための入り口的位置付けである。アプリ内で土器を制作しながら、利用者自身が実際の土器の作り方を理解できる仕様とした。アプリの内容については以下の通りである。

どきフレ（どきにフレる）



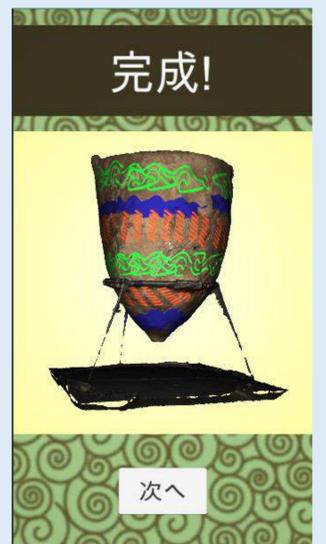
ボタンを押すことで3つの異なった土器の中から土器を選択できる。



3種類の模様を使って土器に模様付けができる。タップなどの指の操作で模様を付ける。



アニメーションで野焼きの作業を表現した。野焼きをした時間で土器の焼き加減が変わる。



作成した土器に名前を付けて保存する。

アプリケーションに用いた土器の3DデータはBlenderという3DCGソフトで中心座標や回転の度合いなどを編集した。またプログラミング言語はC#を用いて、模様付けや土器のプレハブ化（同じ機能を持ったオブジェクトの複製）を行うコードを書いた。



まとめ Conclusion

- ・体験活動を通して、当時の生活を推測することの面白さを知ることができた
- ・縄文時代への入り口的存在になるアプリケーションを開発できた
- ・縄文時代・縄文文化の魅力を伝えるという目的を達成できた