

ISBN 978-4-274-06750-1

図書分類コード：C3055 コン販研コード：B2-99

「WiiRemote プログラミング」

白井 暁彦 小坂 崇之 くるくる研究室 木村 秀敬 共著

B5 変判・並製、400 ページ（予定）、定価 2940 円（本体 2800 円）2009 年 7 月発行

◆WiiRemote を利用したインタラクティブ技術のプログラミング学習書◆

話題の家庭用ゲーム機「Wii」の特徴的なコントローラーである「WiiRemote」を PC で使うプログラミングが注目されている。高性能な加速度センサーや赤外線センサーを持ち、Bluetooth 接続で、プログラミング可能なデバイスを個人レベルで自作したり、入手したりすることはできなかった。WiiRemote の登場とともにそれが安価で手軽に入手可能になり、多くの人々が興味をもっている。

本書は、WiiRemote の応用に興味があるプログラミング初学者向けに、WiiRemote を PC から扱うためのプログラミングについて解説する。ハードウェア寄りのゲームプログラミング入門書として、ステップバイステップでソースコードを解説し、具体的なサンプルを開発しながら、インタラクション技術を独習できる。言語は C/C++、C#.NET および ActionScript 3、Processing などをサポート。

【このような方におすすめ】

- ・工学系/芸術系学生
- ・研究室配属直後の教育用
- ・メディアアーティスト
- ・次世代ゲーム企画者、プログラマ志望者
- ・産業応用アプリケーション開発者
- ・ホビープログラマ
- ・中学～高校プログラミング研究部向け課題図書

【主要目次】

1. WiiRemote のススメ
2. PC 上で利用する WiiRemote 事始め
3. まずは実験してみよう
4. C++ と C# で学ぶ WiiRemote プログラミング
5. WiiFlash を使ってみよう(ActionScript 編)
6. WiiFlash を使いこなしてみよう(Processing 編)
7. WiiYourself!と C++で学ぶインタラクション基盤技術
8. インタラクション技術の実践的開発プロセス
9. アイディアストック・演習問題集
10. 未来につながる WiiRemote



装丁デザイン

カバーイラスト：タナカユカリ

8 月 15 日ジュンク堂書店 池袋店にて
本書著者陣によるトークセッション開催予定！
<http://www.junkudo.co.jp/newevent/talk-ikebukuro.html>

【刊行によせて】

先端技術があっという間に大衆化する。ゲーム機器がもたらす革命は、家庭での娯楽を一変させるだけでなく、研究者にとっても新しい時代の到来を意味していた。WiiRemote の登場で、加速度センサー、高速赤外線センサー、Bluetooth 接続がお茶の間の技術になったのである。本書には、WiiRemote の安価で頑健で多機能という恩恵を PC でも享受するための試行錯誤が凝縮されている。プログラミングのノウハウはもちろんのこと、エンジニアとしての心構えや対話的システム開発のお作法、来たるべき未来への予言まで、本書のメッセージは多岐にわたる。また、新たな発想による応用例の数々に刺激を受ける読者も多いことだろう。本書に散りばめられたさまざまなヒントを、ぜひ活かしていただきたい。

——日本 VR 学会アート&エンタテインメント研究委員会委員長

東京大学工学部電子情報工学科准教授・苗村 健

メディアアート道はキビシく、メディア芸術の教科書はいかかわらず足りないけど、これからは魅惑と誘惑に満ちた禁断の書『WiiRemote プログラミング』がある—プログラミングといえば 25 年前になぜか FORTRAN でお絵かきを習ったきりですが（笑）。そんな私でも自信をもってお勧めできます！ ユニークでクリエイティブなプログラミングを楽しみつつ、WiiRemote から生まれる、賢く可愛くあやしくクールでおバカでオモロい作品を待っています。

—— 東京都現代美術館学芸員・

SIGGRAPH Asia2008 Art Gallery/E-tech 議長 森山朋絵

この本が読みやすくわかりやすいのにはちゃんと理由がある。白井君は工学部の学生時代から芸術系の学生に技を教え、コラボレーションし（その成果が第 10 章に登場する Fantastic Phantom Slipper）、さらにそのような場をより広げるために国際学生対抗 VR コンテストを支え、フランスでも語学と格闘しながら研究と制作を指導してきた。技術開発とコンテンツ制作の両方に携わる専門家というだけでなく、技術とアートをつなぐコミュニケーションのプロとして長いキャリアがあり、その底にあるテクノロジーとアートの未来に対する熱い思いは、本書からも伝わってくる。メディアアートを目指す人たちが、この本を使いこなして作品に新しい領域を開くことを期待している。

—— 早稲田大学文化構想学部教授・

UCLA Art | Sci Center 客員研究員 草原真知子

私の研究分野の 1 つであるメディアアートの世界は、WiiRemote などいくつかの新たなテクノロジーの出現によって新たなステージに入ったと私は思っています。その新たなステージとは、やる気とセンスさえあれば世界を振り向かせる力のある作品を作ることができる時代になりつつあるということです。そんな時代に待望の本が出現しました。わかりやすく書かれた本書で学ぶことによって、これまで見たこともない新しく楽しいインタラクティブな作品がたくさん出てくることを私は楽しみにしています！ もちろん「デジスタ」も待っています。ちなみに私も買って学びます！！

—— 「デジタルスタジアム」ナビゲーター 中谷日出

身体を動かすことは楽しい。身体を使ってコンピュータとインタラクションを行うための技術は学術分野では古くから注目されていた。このテクノロジーを誰もが安価に利用できる形で実現したものが WiiRemote といえる。この本を読み、実践することで、身体的インタラクションを使ったあの SF の、あのアニメのシーンを「自らの手」で楽しく実現できるようになるに違いない。工学系ワークショップの教科書としても最適。

—— 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授・

コンピュータエンタテインメント協会（CESA）理事 稲見昌彦

本書の冒頭で紹介されている国際学生対抗 VR コンテスト（IVRC）は、優れたデバイスの思いがけない活用によって、新進の参加学生作家がアイデアを非常にストレートに実現できる舞台である。本書は、IVRC のような世界の舞台で力強く羽ばたこうとする学生作家をはじめ、多くのプログラマーに向けて、基本的なセンスを含めて開発手法を教示しようとする貴重な一書である。大勢の IVRC 卒業生が、今や世界最高クラスの VR クリエイターとして各方面で大活躍し、IVRC は 21 世紀的「ものづくり体験」教育システムとして長年歴史を重ねている。このコミュニティが本書のような良書の発刊を支えたことを喜びとともに、本書の読者が、新たな挑戦者としてスターダムに登場することを期待する。

—— 日本 VR 学会評議員・IVRC 実行委員会 副委員長 武田博直