

研究概要

CGアニメーションとプロジェクションマッピングへの応用

プロジェクションマッピングはCGアニメーションを建築の壁やオブジェクトの表面に投影する新しいエンターテインメントである。CGで作るバーチャルな世界が現実の建物と重なりながら、音楽と共に華麗に変化するアートと技術を融合させたものである。

金沢工業大学の「工大祭」と野々市市の「カメラまつり」において、郭研究室は毎年プロジェクションマッピングを成功させている。学生たちは日々の研究成果を披露すると同時に、地域交流・地域振興のためにも力を発揮している。

また、郭研究室では、CGと画像処理に関連する基礎研究も進めている。プロジェクションマッピングに適するモデリング・アニメーション手法も研究している。さらに、実践を通して蓄積したイベント運営、学生教育の経験についての教育論文を発表した。



工大祭およびクリスマスイベントにおいて、郭研究室が行ったプロジェクションマッピング
(工大祭でのプロジェクションマッピングはwebで配信)

今後の展開やメッセージ

プロジェクションマッピングを習いたい学生が増えているが、有効な教育カリキュラムが存在しないのは問題があります。教育環境の構築と実践的な教材の制作を行いながら、プロジェクションマッピングに広く用いられるCGモデリング手法を研究しています。

研究者情報



郭 清蓮 教授

学部：工学部 学科：情報工学科
所属研究所：情報技術研究所
博士(理学)。東京大学大学院理学系研究科博士課程修了。ソニー(株)、三菱電機(株)、京都大学研究員を経て、平成12年本学准教授就任。平成28年現職。

Keyword

プロジェクションマッピング / コンピュータグラフィックス / アニメーション