

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



研究概要

キーワード 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

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。

2014年から毎年金沢工業大学の学園祭「工大祭」において、鑑賞型や参加型のプロジェクションマッピングイベントを行っています。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・博士(理学)

工学部 情報工学科
所属研究所：情報技術AI研究所

中国西安電子科技大学計算機学科卒。東京大学大学院理学系研究科情報科学専攻研究生、修士課程、博士課程修了。ソニー、三菱電機、および京都大学大学院人間環境学研究所研究員。2000年本学准教授を経て、2016年現職。

研究者情報URL

<https://researchmap.jp/read0095413>