

## 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・博士(理学)

工学部 情報工学科

所属研究所：情報技術研究所

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を経て、2000年本学准教授就任。2016年教授。

研究者情報URL

<http://kitnet10.kanazawa-it.ac.jp/researcherdb/researcher/RAAGJA.html>

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