

CAVE によるインタラクティブ絵本の制作、および 海外での CAVE コンテンツの制作授業の事例について

羽太 謙一

女子美術大学芸術学部メディアアート学科

女子美術大学では、2002 年の 6 月に CAVE を導入し、CG および VR の研究・教育に利用している。卒業制作、プロジェクトなどで毎年数点の CAVE コンテンツ作品を制作しているが、今回はメディアアート学科第一期生、鍵和田歩美の卒業制作作品「Syabon Cycle」を紹介する。また、2004 年 9 月に中国の広州美術学院で行った CAVE コンテンツ制作授業の事例を報告する。

「Syabon Cycle」CAVE で見る立体絵本 - 作者：鍵和田歩美 2005 年 3 月

これまで女子美で制作した CAVE コンテンツは、歴史的建造物などの仮想空間内を観客が自由に移動し、鑑賞することは可能であった。この作品「Syabon Cycle」では、さらに CAVE 空間内にアニメーションとインタラクティブの要素を加えることを目的としている。CAVE 内でアニメーションをスムーズに動かすためには、色、形、動きなどを単純化する必要があり、テーマとしては「立体絵本」を選択した。この作品の狙いは「絵本の世界に入り、自分の意思で自由に読みすすめられる」というものである。CAVE 空間内でシャボン玉を見つけクリックすると、色と形による新しい世界が展開していく。シャボン玉は生命の象徴で、色や形が変化しても、すべての生命は同じ一つの命だということを表現している。

広州美術学院での CAVE コンテンツ制作授業

2004 年 9 月に、中国の広州美術学院において CAVE コンテンツの制作授業を行った。課題は「25 の部屋」で、25 人の学生が VRML1.0 で 3mX3mX3m の仮想空間をデザインし、各部屋を連結させて CAVE で鑑賞するというものである。広州では PC 上で VRML まで制作し、女子美に持ち帰って CAVE に移植、CAVE での動作状況をビデオに録画して広州に戻すというものであった。授業は午前中の 3 時間を利用して 3 日間行ったが、ほとんどの学生は時間外にも制作し、クオリティを高めるために最終日に徹夜した学生も数人いた。質的レベルの充分高い作品ができたが、CAVE 移植後にスケール感、テクスチャーの量とサイズ等に問題が生じたケースもあった。



図 1 Syabon Cycle



図 2 広州美術学院での授業風景