2005 年度卒業制作における CAVE コンテンツ制作

十河 悠、森川 彩香、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4年生、十河悠の卒制作品「mono 見遊山」と森川彩香の卒制作品「仲見世」を紹介する。

「mono 見遊山」 十河 悠

立体的に表現したマンデルブロート集合やジュリア集合の中を自由に歩き回る CAVE コンテンツ。マンデルブロート集合など、フラクタルは自然にも見られる形態だと言われている。そこで、CAVE で見られるようにすれば、山や渓谷を物見遊山するのに近い感覚になるのではないかと思い、制作した。また、フラクタルがシンプルな計算の繰り返しによって描画されていることを表すために、タイトルに"mono"という語を使ってみた。特にフラクタルを全く知らない人がこれを見てどんな印象を持つのか興味深いと思う。ボタン操作で拡大や複素定数の変更ができ、形が変化する。フラクタルの中を自由に歩き回って、面白いスポットを発見してみてほしい。

「仲見世」 森川 彩香

「火事と喧嘩は江戸の華」というように、江戸の町は活気に溢れていた。そこには何百という店が軒を連ねていた。店の形や売るものは同じでも、それぞれ違った店の味があったはずだ。当時評判だった二十軒茶屋の娘たちは、流行の着物に袖を通してお茶酌みをしていた。明け方まで吉原の遊郭で遊んでいた男たちは、妻への言い訳の品として浅草もちを買って帰ったというエピソードも残されている。一軒一軒の店には、それぞれの物語があった。そんな彼らの生活を、私は覗いて見たくなった。そして実際に仲見世を歩いてみたいと思い、CAVE での仲見世通りの再現を行なった。今でも残されている資料を基に、私の想像も加えて制作した。テクスチャーの透過とアニメーションを行うため、当初は C+OpenGL で制作をしていた。しかしデータが重く、仲見世通りを 20m 弱ほど制作した時点で、ほとんど動かなくなってしまった。そこで、VRML での制作に切り替え、現在の約 200m の仲見世通りを完成させることができた。

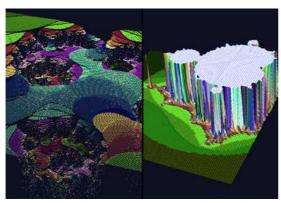






図2 仲見世