

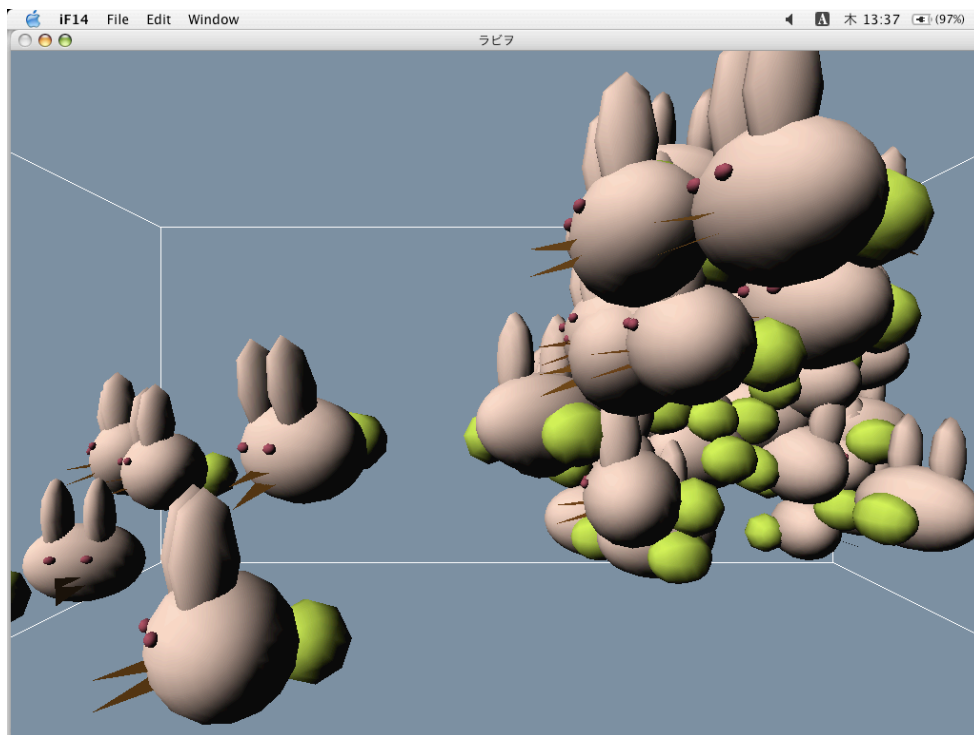
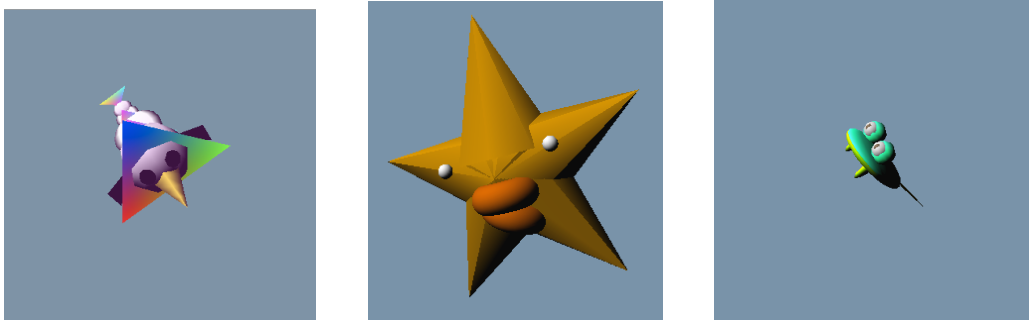
『Aquarium ～C言語によるCAVEコンテンツ制作演習～』

中川しおじ 羽太謙一
女子美術大学メディアアート学科研究室

女子美術大学ではメディアアート学科の3年時実技授業として毎年 CAVE コンテンツ制作を行っている。

C と OpenGL を用いて『Aquarium』というコンテンツを3週間の日程で制作する課題である。基礎演習から始まり、C と OpenGL の2次元演習、球の描画とマテリアル、直方体の描画とテクスチャマッピングの3次元演習を経て最終的に人工生命のデザインと CAVE への移植を行う。学生は3次元の人工生命の形状デザイン、移動方法、習性のデザインを通してオリジナリティを表現する。

本コンテンツは10月28日～30日まで行われた女子美祭にて一般公開を行った。また11月11・12日には本学科主催のメディアアートフォーラムでも公開し、好評を博した。



2006年度学生作品より