

# プロジェクションマッピングの研究

電子情報科 太田 尚希 長内 虎太郎 高野 淳之介

## 背景

テレビなどのメディアで注目されているプロジェクションマッピングに興味があったから

## 目的

新たな研究への道標とするため。  
多くの人を感動させるため。

## 方法

使用するソフトを探索

↓  
発見したソフトの使い方を学ぶ。

↓  
動画を作成し、物体に投影する。



## 使用したソフト

GRANDVJ2 XT  
Videomapper  
Aviutl



## 研究を進める中での問題点と解決策

立方体でのマッピングで  
上面に光が当たらなかったこと。 →

投影する物体の角度を変  
えることで、上面にも光が当たる  
ようになった。

ソフトウェアの説明が英語表記  
だったため、機能などを理解  
するのが難しかったこと。 →

翻訳をかけてみたり、ユー  
チューブの動画を見たりして  
使い方を学んだ。



## 結果

動画を作成し、投影することはできたが、当初の目標と比べて自分たちが思っていたものとは少し違うものになった。

今回使用した以外のソフトウェアを用いた場合どうなるのか興味を持った。

## 考察

無料ソフトウェアを用いたため、機能の制約は如何ともし難しく、作りたいものによっては有料ソフトウェアの使用を余儀なくされる可能性もあるだろう。

英語表記を日本語に直すことができれば、さらに効率のよい研究ができるだろう。