

# プロジェクションマッピングの研究

電子情報科 井上 龍信 上田 賢信 小野田 周治  
門田 直樹 児島 昂世 笹掛 遼 佐藤 雄太

## 背景

この技術は、建造物をはじめ、服や車などの投影物に視覚効果を与え、PR効果を狙える。ここ、石川でも鼓門や金沢城といった観光名所を利用し、行っているのをよく見る。

## 目的

石川県立工業高校の敷地内で行い、作品の展示やHPを通して宣伝する事で、学校のPRにつなげる。新しい技術について知り、学ぶことを目的とした。

## 経過

まず使用するソフトを探し、AviUtlとGrand VJ XT2を使用することにした。次に投影する対象を探した。平面だと味がなく、複雑だと難しいと考え、窓がいくつかあり凹凸もある工芸棟の壁に決定し、映像制作を開始した。

## 方法

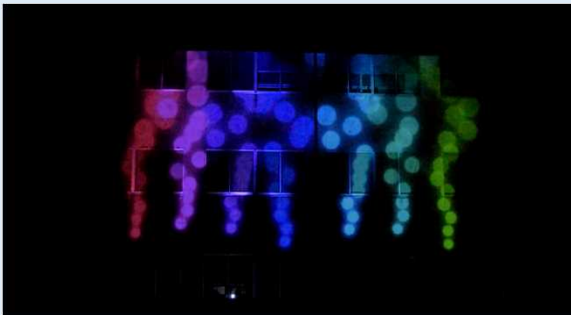
投影先の寸法を測り、それに合った映像を作る。映像制作はAviutlを使用することにした。作った映像はGrand VJ XT2を用いて、投影する。

動画像と音声を組み合わせて、一つの映像を作ることができる。

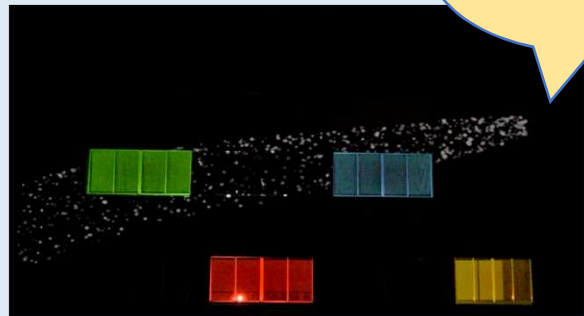
## 結果

映像を変形、加工し、物体に投影させることができる。

人が校内を歩いている様子を表現。よりリアルな表現を追求。



サンタはここに居ます。



サンタクロースを表現。サンタ自身をうまく映すことができなかった。

## 考察

正確な映像を作るには、窓のへこみなどのより細かな寸法を取ることと、何度も投影し、得た情報をフィードバックすることが重要である。