

AR プラネタリウム

可搬型エアドームを用いた拡張現実感プラネタリウムの実現 製作コンテンツ
AR Planetarium : Creation contents and realization of AR planetarium with portable air dome

西村南海 / 大溝ひか理 / 土山 和也 / 山崎陽斗 / 近藤大記 / 高橋航輝 / 永倉一文 / 中西康太

本プロジェクトの目的

Purpose

私たちは、AR 技術の特性を活かしたドームへの新たな投影コンテンツの模索と制作を行い、函館地域においてそれらの上映会を行うことで、地域に根ざしたプロジェクトの確立を目的とした。そのために前期の活動として小学校低学年向けの教育用の映像を制作した。制作した映像を市民に向け上映することでプラネタリウムに親しみを持ってもらうと同時に、後期に作成する AR コンテンツに必要な技術の習得を目指した。

We aimed to establish community-based projects by exploring and producing new contents to project for dome making full use of the characteristics of AR technology for screening them in the Hakodate area. For that purpose, I made a video for education for elementary school lower grades as an activity in the previous term. By screening the produced images for citizens, we have them learn it and at the same time aimed at acquiring the skills necessary for the AR contents to be created later.

映像概要

Outline of movie

A グループ: 宇宙の旅

Agroup : Traveling of space



映像を通して、天体に興味を持ってもらうことを目的とした。

It is purpose that to learn about heavenly body by movie.

B グループ: 星座誕生アニメ

Bgroup : Constellation birth animation



アニメーションを通して、星座についての学習を行うことを目的とした。

It is purpose that to learn about constellation by animation.

上映会について

Screening

多くの市民にプラネタリウムやドームコンテンツを身近に感じてもらうために、映像及び制作予定のコンテンツを用いた移動式プラネタリウムの出張上映会も積極的に行う予定である。

We are also planning to actively carry out a screening of mobile planetarium using images produced to make planetarium and dome content familiar to many citizens and contents to be produced.

現在予定している上映会 plans of screening

実施日: 2017年8月7日(月)

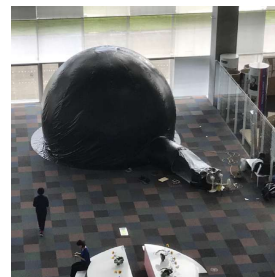
実施場所: 公立はこだて未来大学 体育館

定員: 100名

Date: August 7, 2017 (Monday)

Place: Future University Hakodate gymnasium

Capacity: 100 people

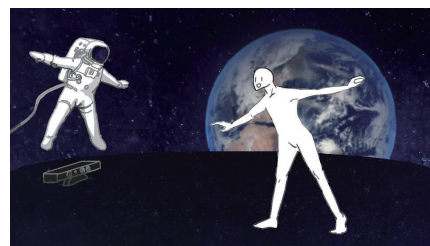


今後の展望

Plan

前期の活動で、ドーム用の映像を作る際に習得した技術を用いて、後期は Leap Motion や Kinect を用いたインタラクティブな AR コンテンツの作成を目標とする。

With the activity of the previous term, using the technique acquired when making the image for the dome, in the latter term, Creating interactive AR contents using Leap Motion and Kinect.



例: キネクトで様々なポーズをとることによって自由に行動できるようなコンテンツ。

Example: Content that can act freely by taking various poses with Kinect.