

VR を用いて、拡大解釈した未来大から建築と歴史を知ってもらおうミュージアムを制作する

制作した VR ミュージアム「FUNRIUM」



コンセプトアートをもとに、未来大の校舎を拡大解釈することで生まれた、未来大を水族館に見立てた体験型 VR ミュージアム



- ☑ ガラス張りで見える水槽に見える
- ☑ 照明によって水族館に見える
- ☑ 海の生物の名前がつけられた教室

タイトルの決定
FUN + AQUARIUM
= FUNRIUM

これらの特徴から、水族館のような世界観によって、今まで見えなかった未来大の魅力発見や興味を促し触発につながると考えた。

建築+水族館モチーフのロゴを制作

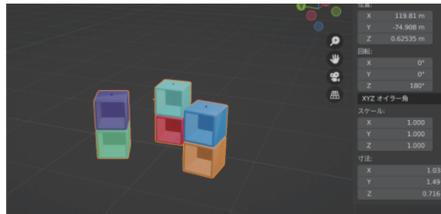


展示部屋 ◆ 家具の紹介

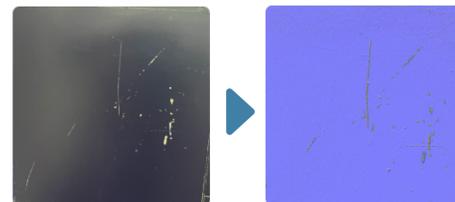


FUNRIUM では、未来大の「建築」と「歴史」を知ってもらうために未来大オリジナルの家具・インテリアのモデルと、過去と現在の使われ方を展示している。

◆ 家具のモデリング



Blender を使用して家具・インテリアモデルを 11 種制作。テクスチャには実際の家具の写真を使用し、よりリアルな質感を再現。



実物の写真からノーマルマップを作成

◆ ギミックの実装



展示物に触ることができないという従来の博物館の課題を解決するために、ギミックの実装によるインタラクティブな展示を実現した。

◆ ギミックのデザイン

VR 上で、分かりやすく操作しやすい UI デザインを考案する必要があったため、実際に、VRChat で様々なワールドを訪れて UI デザインの調査を行った。



立体的にすることで直感的な操作が容易にできるようにした

◆ キャプション



家具に関する情報として、実物の写真、学生目線の情報をまとめたトリビア、家具の設置場所などを制作し、画像ファイルで出力した。

その他の部屋



受付をイメージした情報ライブラリー お土産ショップをイメージしたミュージアム

動画や配信を鑑賞できる大講義室

写真館



未来大をさまざまな地点から撮影した写真



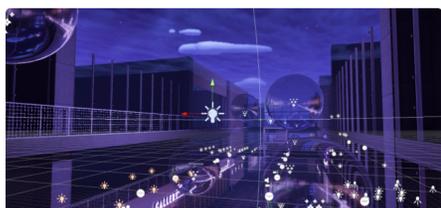
未来大関係者以外の人でも、大学の教室や施設などの様子を知ることができる。

未来大の建築に関する年表



開学前の 1994 年～ 2005 年までの年表を展示している。建築工事や建築関係の受賞歴を知ることができる。

ライティング



目指したいコンセプト

- ☑ 水族館
- ☑ 海の中
- ☑ 近未来なネオン
- ・ポストプロセス+フォグ+ライト
- ・パーティクルや映り込みの演出
- 全体的に青～紫になるように設定



現実的な配置では展示物を動かしたい VR の展示方法には不向き



不自然な影や光源が存在する、悪い意味での「3D 感」が出てしまう

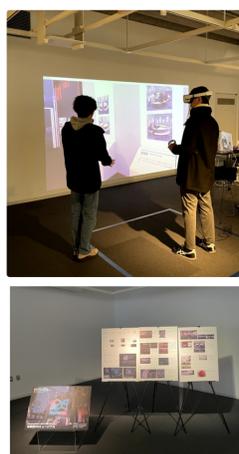


展示物を照らすライトと影を落とすライトを使い分け、存在感と見やすさを両立



見やすさを維持しながらライトで照らされているという没入感を両立

FUNKNOWN 展示



FUNRIUM を VR で体験できる展示

開学に関わった先生方、学外の方にも楽しんでいただいた。学生の中には「なぜ講堂が KUJIRA なんだろう」と疑問を持っていくれた人もいた。

触発が生まれた