

凹凸を再現したムーンライト

ゲーム学科 今給黎 隆 ゲーム学科 原 寛徳

工学部 工学科 電気電子コース 内田孝幸 インタラクティブメディア学科 久原泰雄



ゲーム学科 今給黎 隆

複数のゲーム会社でのプログラマー経験を経て、2016年より東京工芸大学芸術学部に着任。専門はコンピュータグラフィックとゲームに於けるエンジニアリング全般。着任前に関わったプロジェクトには、「龍が如く6」、「Ridge Racer 6」、「エースコンバット6」などがある。



ゲーム学科 原 寛徳

2007年、アニメーション学科ゲームコース開設とともに東京工芸大学に着任。

授業ではプログラミングや数学・物理を教えている。

子供の頃から電気やモーターを動かすことが好きで、よくわからない何かをいろいろ作っては壊していた。

その物づくりの経験を活かし?研究室ではセンサーを利用したゲームのコントローラやユーザーへのフィードバックのあるコントローラ制作指導を行っている。



工学部 工学科 電気電子コース 内田 孝幸

青山学院大学大学院理工学研究科電気電子工学専攻、博士前期課程を修了後、そのまま助手として居残り、ものいじり(作り)を続ける。

その後、本学に助手として就任、現在(教授)に至る。

主な活動は電子デバイス、有機電子デバイスの中の有機EL素子についての研究。さらに近年はフォトグラメトリによるフルカラー3D造形、植生のマッピングの研究に従事。



インタラクティブメディア学科 久原泰雄

2001年より東京工芸大学芸術学部にて教育研究に従事。専門はインタラクティブアート、ジェネラティブアート、スケラブルアート。近年は人工知能や人工生命を応用した芸術表現を研究し、作品制作を行っている。代表的な作品として、「AIアーティスト絵画ミラー」、「AI Photographer Rainbow Mutations」、「反応と拡散」などがある。



本作品は、2022年度 工・芸共同研究を進める中で、派生として生まれた作品である。ムーンライトというインテリアが市販されている。球形のライトで、地球から見える月の模様を再現するようにライトカバーの厚さを調整して、月のように光る照明器具である。しかしながら市販されているムーンライトの残念な所はその凹凸が月の表面とは大きく異なることである。月の暗さに応じてその表面を高く(厚く)することで、模様を制御している。遠くで光っている分には問題ないが、手元で見ると、月本来のクレーターの凹凸と大きく違う姿となっている。今回は、手元に置いたときにもリアルな月を感じられるように、月表面の凹凸は本来のクレーターの凹凸が見える姿に、そしてライトカバーの裏側の高さを調整することで、内側からライトで照らした際は遠くから月を見たときと同じように光る姿を再現した。