

京都の都市・建築を用いた没入型コンテンツをつくる
 コンピュータシヨナルデザインの先端を学び、

Theme

Virtual and Immersive KYOTO VR京都——実質的な京都を再構築する



Schedule

Wednesday 6 February - Friday 21 May, 2019
 2019年2月6日[水]-5月21日[金]

Venue

KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology
 京都工芸繊維大学 KYOTO Design Lab

Summary

このワークショップは、MITと合同スタジオとしておこなうため、3つのステージで進行します。

- ステージ1** 2月6日-3月20日
長倉先生のレクチャーに遠隔参加し、最新のテクノロジーを駆使した新しい表現技術や基本的な技術チュートリアルを学びます。初回キックオフのみ、参加必須(時差14時間)。
- ステージ2** 3月23日-30日
京都で約1週間のフィールドワークを日米混合でおこないます。期間中の参加必須。
前半|関西エリアの調査対象を決める 後半|グループ毎に必要なデータを集める
- ステージ3** 4月1日-5月21日
ステージ2で収集したデータをもとに、さまざまな表現方法により、建築の本来の価値を表現することを試み、成果を最終プレゼンテーション(5月21日を予定)で発表します。中間、最終公表への参加必須。

建築物とその表現方法の関係を再構築することを目的として実施しています。建築物のような芸術品は、空間の大きさや敷地から切り離すことができず、博物館での展示に向いていません。建築の意匠が敷地の歴史文脈と強く結びついているため、移築をしても本質の一部を失うことになるからです。

一方、例えば、模型・写真・ビデオ・図面の使用は、有用な表現方法ですが、これらの表現方法は、建物を細かな意味に分割してしまい、一

学習内容

- フォトグラメトリ・ソフトを使ったモデリング
- ゲームエンジン (Unity) を用いたインタラクティブ・コンテンツの制作
- パノラマビデオの撮影と編集
- AR/VRを用いた表現

般には理解し難いことがよくあります。建築とさまざまな表現方法のあいだにはどうしても乖離が生まれてしまいます。

そこで、このプロジェクトでは、その乖離を最小化し、建築本来の意味や価値を表現することを目指しています。これは、建築とさまざまなメディアとの本来の関係を取り戻すことでもあります。

建築・都市・デザイン、情報工学などを学ぶ学生を対象に、デザインツールの使用からコンテンツ制作までおこないます。

Workshop Leader

Associate Professor Takehiko Nagakura [MIT]
 長倉威彦 准教授 [MIT, Computation Group デイレクター]



定員=8名

全学年・全専攻の参加を歓迎します
 ※学内の学生のみ対象です

申込締切=1月28日[月]12:00まで

申し込みは下記QRコードから

