

# インスタレーション作品向けの デジタルポートフォリオの開発

情報メディア学科  
齋藤一ゼミナール  
1423094 玉木 隆也

## 背景

近年、芸術作品の中でも多様なメディアを活用した**インスタレーション**作品が多く作られるようになってきている  
インスタレーション作品はその性質から展示期間が終わると**撤去されてしまい二度と見ることができない**。

そこで、展示中の作品を集めたポートフォリオを作れば、  
展示が終わった後も作品を記録として残せるのではないかと考えた。

しかし、インスタレーション作品は一般的なポートフォリオの収め方では**作品の本質が伝わりづらい**。



## 仮想現実(VR)を活用したデジタルポートフォリオの開発

## 制作内容

### 全天球画像について

全天球画像とは**上下左右全方位の360度パノラマ画像**のことである。

ポートフォリオを作成するユーザーはまず iPhoneのアプリや、  
RICOH THETAで作品の全天球画像を撮影し、それを取り込む。

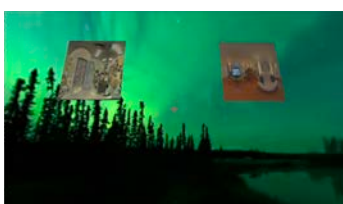
しかし、Unityに標準で備わっているSphereオブジェクトでは全天球画像を  
使用した際に**歪み**が発生してしまう。解決策として Dropboxで公開されている  
[Sphere100.fbx](#)をダウンロードし、使用する



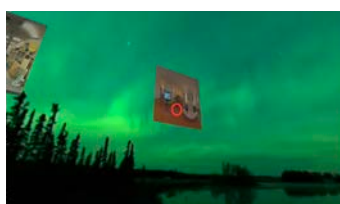
図1 Sphere100.fbxの使用例

### 使用方法

使用の流れは以下の通りである。



アプリを起動すると  
まずこの画面が表示され  
作品の画像が表示されている



中央に表示されているポイントを見たい作品の画像に  
合わせ続けると画面遷移し  
作品の全天球画像を表示する



全天球画像はこのように表示され  
全方位のパノラマ画像で  
作品を楽しめる



下を向き上図にあるマークに  
ポイントを合わせると  
最初の画面に戻る

## 評価

20代の男女4名に、実機でテスト、  
ヒアリング調査を行なった(図2)。

調査の結果、

- ・どちらを向けばいいのかわからない
- ・視点の高さが自分の身長と合わないなどの意見があった。



図2 テストプレイの様子

## まとめ・今後の課題

### まとめ

本研究ではVRを活用したインスタレーション作品向けの  
デジタルポートフォリオの開発を行った。

### 今後の課題

- ・ユーザーを意識したデザインの改善
- ・作品の製作者などの情報を表示するようにする