
活動概要

体験拡張環境プロジェクトは、シンギュラリティなどの大きなパラダイム変化を見据えた上で、我々の体験を拡張する環境を創出することを目指している。本年度は、SUMMER SONIC TOKYO での SONICART 展示、Ogaki Mini Maker Faire への出展、NxPC.Lab などの活動と連携する形 360 度ライブ配信を行うイベント club360 への協力を行った。また、VR 開発環境の整備を行うのと合わせて、高度なグラフィック表現のための Kezzardrix 氏による shader 言語開発のレクチャー・ワークショップを開催した。メンバーは、平林真実（代表）、小林孝浩（研究分担者）、M1 大竹輝幸、永松歩、浜田卓之、綿貫岳海である。

外部展示

1 音楽フェスティバル SUMMER SONIC TOKYO, SONICART @2016.08.20-08.21

昨年に続き、卒業生の田部井君らが参加するアート集団 C-DEPOT の一部として SONICART にて展示を行った。今回はトンネル内での展示となったため、プロジェクタ 4 台と kinect、レーザーなどを持ち込み、主に天井部へのインタラクティブな映像表示を行った。本プロジェクトからは、永松、綿貫、浜田が参加した。



SONICART 展示

2 Ogaki Mini Maker Faire 2016.12.3-12.4

Ogaki Mini Maker Faire にてプロジェクトとして展示を行った。永松の VIVE を使った Generative な VR 作品、綿貫による iPhone VJ、浜田による新しい建築手法の提案、また、私の 360 度ライブ配信に視聴者からの反応を CG でフィードバックするアプリを展示した。入口すぐのブースであったこともあり、多くの方に見てもらうことができ、VR 作品を中心によい反応を得ることができた。



Ogaki Mini Maker Faire 2016

学会発表

1 インタラクシオン 2017 明治大学 2016.03.02-03.04

明治大学中野キャンパスで実施された情報処理学会インタラクシオン 2017 において、綿貫が iPhone VJ に関するインタラクティブ発表を行った。

「モバイル端末複数台を集合体的に利用した VJ 表現の提案」 綿貫岳海、平林真実、小林孝浩

イベント/活動

1 NxPC.Lab 関連 音楽イベント

NxPC.Lab による音楽イベント類については、体験拡張環境プロジェクトと連携しながら、発表や実験の場として利用している。内容については、平林真実の個人の活動報告に詳しく報告するが、プロ

ジェクトメンバーの永松が VJ および演奏、綿貫が VJ、浜田が会場デコレーションとして、多くのイベントにて活動を行っている。

1 NxPC.Live 新入生ライブ knocking! @IAMAS ギャラリー1
2016.06.23

2 TYPE 06 –Ambient Sunday@結音茶舗 大阪 2016.07.24

3 NxPC.Live Vol.24 OPEN HOUSE @ソフトピアジャパンせせらぎ
ステージ 2016.07.29

4 SUMMER SOCNI SONICART 展示 @SUMMER SONIC TOKYO (幕張メッセ)
2016.08.20–08.21

5 Club360 @ソフトピアジャパン地下駐車場 2016.10.22

6 NxPC.Live vol.25 Ogaki Mini Maker Faire@ソフトピアジャパン地下駐車場
2016.12.03

7 CLUBTRAIN @樽見鉄道 2016.12.17

8 NxPC.Live vol.26 IAMAS2017 @ソフトピアジャパン地下駐車場
2017.02.25

9 NxPC.Live Live in Tokyo @ラフォーレ原宿”Calculated Imagination 展”
2017.03.10

10 NxPC.Live vol.27 祝 @CIRCUS TOKYO 2017.03.11

2 IAMAS オープンハウス 2016.07.29–07.30

オープンハウスでは、プロジェクト活動紹介ビデオの他、M1 の習作としてのシステムとして、永松による VR を使った楽器となる作品、大竹によるスマホ VR を使った筋トレシステム、浜田による動く非常灯などの作品を展示した。また、NxPC.Live にも、永松、綿貫、浜田が参加している。

3 Kezzardrix 氏レクチャー&ワークショップ

高度なグラフィック表現に必須となってきている shader 言語による表現の現状についてのレクチャーと実際のコーディングをしながら学習するワークショップをこの分野で活躍している Kezzardrix こと神田竜氏により実施した。高度な内容となるため、ある程度の経験者に限定したが、東京や名古屋からも学外の受講者が来る濃い内容のワークショップとして実現できた。

4 IAMAS2017 修了作品・プロジェクト研究発表会 2017.02.23–02.26

プロジェクト成果発表として、永松の VR 作品、綿貫の複数の iPhone によるアニメーション表現、浜田の 3D プリンタの誤動作の建築手法への利用の提案、平林の音楽会場への IoT プラットフォームを適用事例のデモなどの展示を行った。