



DXを活用したインタラクティブな 立体アート表現の研究

～デジタル時代における新たな芸術領域の創造～

研究シーズ概要

私の研究の目的は、デジタルトランスフォーメーション(DX)技術の導入により、従来のアート表現を超えた新しい立体表現世界の創出に挑戦することです。具体的には、デジタル技術と立体アートの融合によって、作品と観る者との間にこれまでにない新たな相互作用を生み出し、アートの可能性を革新的に広げることを目指しています。さらに、このアプローチにより、立体芸術の魅力を現代のデジタル環境に適応させるとともに、制作、展示、保存における従来の課題を解決することを狙っています。最終的には、これらの取り組みを通じて、従来の枠にとられない新しい芸術の世界を人々に提示し、デジタル時代にふさわしい立体芸術の発展に寄与することを目指しています。

利点・特長・成果

本研究は、DX技術を活用して新しい立体表現の世界を創り出し、作品と鑑賞者の新たな相互作用を追求しています。特に、AR技術を用いたインタラクティブな要素の導入によって、新しいアートの実現を目指しています。これにより、鑑賞者に今までにない体験を提供し、DX技術とアートの融合による新たな立体表現の可能性を探ります。伝統的なアートを現代のデジタル文化と結びつけ、新たな芸術領域の創造を目指しています。



図1 従来の塑像制作



図2 3DCGでのモデリング制作



図3 オリジナル原型
アクリル樹脂製



図4 3Dスキャン後
3DCGデータに変換・修正



図5 3Dプリンターによる
出力・エディション化



図6 オリジナル原型
アクリル樹脂製



図7 Clusterアプリ内での
バーチャル展示・アバター作



図8 3DCGソフトによる
モデリング制作



図9 3Dプリンターで出力・
キャストブレジンで铸造制作も可能



キーワード

彫刻、3DCG、3Dプリンティング、VR(仮想現実)、AR(複合現実)、メタバース、NFT

本技術に関し、対応可能な連携形態(サービス)

知財活用	可	技術相談	可	共同研究	可
施設機器の利用	可	研究者の派遣	可	技術シーズ 水平展開	否

開発段階

5	第5段階	製品・サービス化(試売/量販)段階	2	第2段階	試作(ラボ実験レベル)段階
4	第4段階	ユーザー試用段階	1	第1段階	基礎研究・構想・設計段階
3	第3段階	試作(実証レベル)段階			

SDGsの目標

8 働きがいも
経済成長も



12 つくる責任
つかう責任



17 パートナリシップで
目標を達成しよう

