

## 風穴

ゲーム学科 室橋直人 MUROHASHI Naoto



本作品は自分の体をコントローラーとして使い、都心のビルの間を飛び抜ける体験型の作品である。

本作品で使用している都市の3Dモデルは、Project PLATEAUのオープンデータとして公開されているデータを用いている。

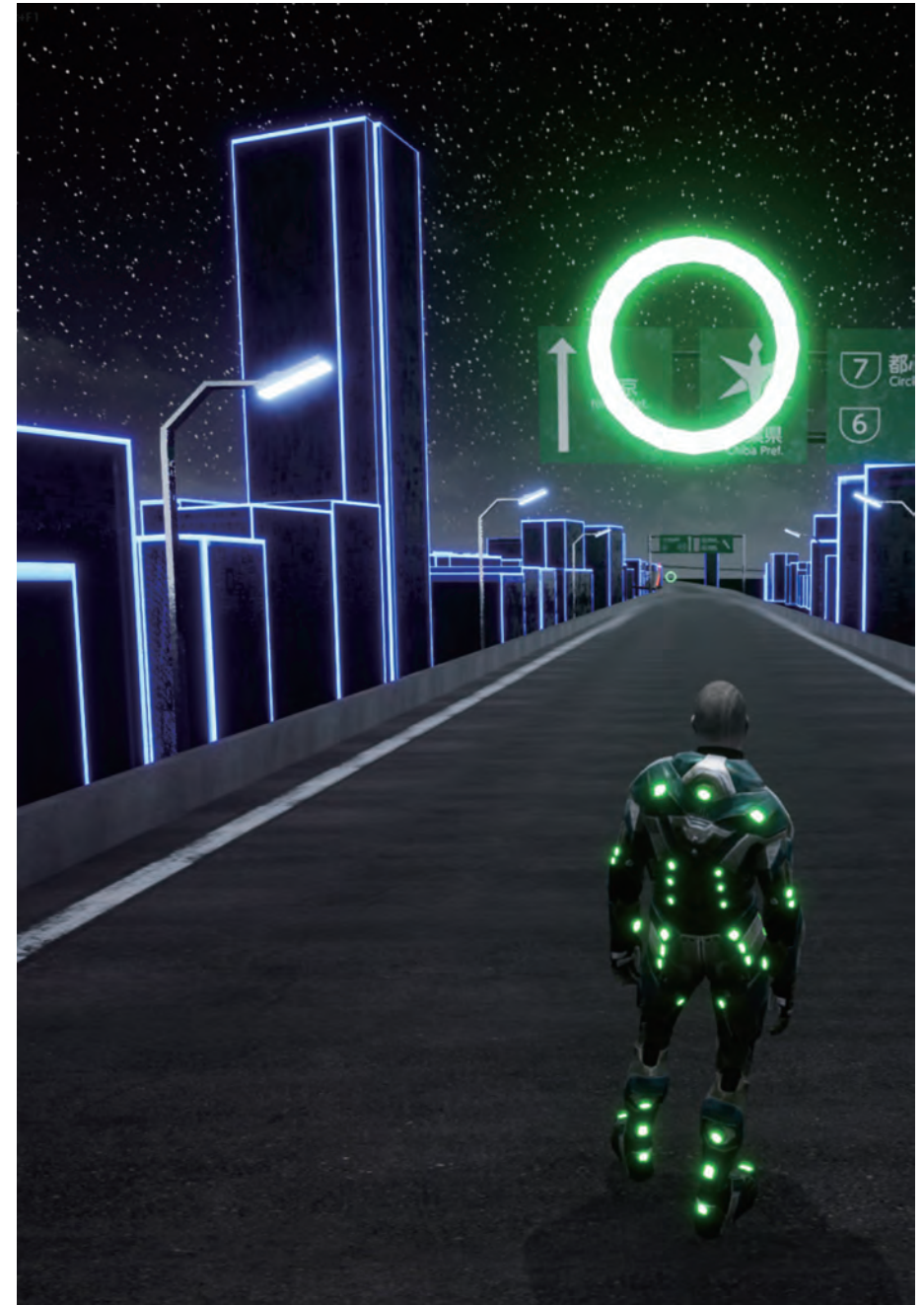
芸術学部フェスタ用に気軽さや手軽さ、衛生面を考慮してはじめた、非接触型のコントローラーを使った作品制作も三作品目となるが、ウィズコロナ・アフターコロナにおけるゲームデバイスのあり方を模索した作品でもある。

※Project PLATEAUとは国土交通省主導による、日本の都市の3Dモデル化を推進するプロジェクトである。



デザインプロダクションに入社し、雑誌広告からポスター・アパレル・不動産関係のグラフィックデザイン・WEB デザイン・アートディレクション等を行う。その後3DCGを学びデザインに活かしながら、専門学校や大学・企業でゲーム向けの3DCGを中心としたデザインワークの講師を務める。

2007年より東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野を担当。ゲームCG(モデリング・モーション)教育を行う。日本デジタルゲーム学会会員。芸術科学会会員



## Louver

Department of Game MUROHASHI Naoto



This work utilizes the body as a controller to jump between buildings in the center of a city. The 3D model of the city used in the work is created from data from Project PLATEAU that is open to the public.

This work, utilizing contactless controllers allowing for easy and hygienic use, is the third such work he has produced for the Faculty of Arts Festival, and is also a work that explores how game devices should be under the circumstances during and after the COVID-19 pandemic.

\*Project PLATEAU is a project led by the Ministry of Land, Infrastructure and Transport, encouraging the 3D modeling of cities in Japan.



Entered the Design Production company, participating in many fields, such as graphic design, web design, and art production that is related to magazine advertisements, posters, apparel, and real estate. After learning 3D CG and combining it with design skills, currently works as a design instructor at technical colleges and universities with an emphasis on 3D CG for games. Since 2007, has been responsible for the design field of the Department of Game in the Faculty of Arts at Tokyo Polytechnic University. Conducts game CG education (e.g., modeling, motion).

Member of the Digital Games Research Association of Japan and the Society for Art and Science.

