



未来の先生展  
2017

# 3Dバトルロワイヤル

～作ったものを3Dスキャンしてバトル！～

体験形式

開催日時 2017年 8月 27日(日) 12:30-14:00

場 所 武蔵野大学有明キャンパス 1号館3F 304教室

ファシリテーター 加藤大直

## 内容

現実世界で作ったものを3Dスキャンして、仮想3D空間で対戦しよう！

ワークショップ前半は参加者皆さんが講師と一緒に立体物を作ります。中盤ではそれぞれの立体物を3Dスキャンし、3Dモデル化を行い、最後は3D空間で作った3Dモデルを使用して対戦開始！

本ワークショップでは現実世界で作ったものを簡単に3D化して、それを保存したりゲームや授業でも使用できるような形にできるよう体験型デモンストレーションを提供します。

## ここに注目！

手を使ったモノづくりから3Dスキャンを経て仮想空間でゲームが体験できる、まさにatom to bit (物質からデジタルへ)の体験が今ここに！

3Dスキャン可能なものの状態を知ることや、3Dスキャンってどうやるんだろう？という問いにも誰でもできるやり方を数種類ご用意。

対戦してからは、また手を使って改善したり面白くしたり、デジタルと現実の世界を行き来しながら新しい分野を体感してみてください！

## プロフィール

メインファシリテーター：加藤大直

Genkei.LLC

3Dプリンターやレーザーカッターを初めとしたデジタルファブリケーションツールや、提案からプロダクト制作まで提供する会社を2013年設立。

機器の提供を行いつつ、機械学習によるデザインと人間の六感とデジタルを融合させる研究、製作事業を行っている。デザイン思考やクリティカル思考から0から1を生み出すための事業創出コーチングも行っている。



## 参加者へのメッセージ

昨今VRやAR、3Dプリント技術が劇的に飛躍しつつあります。文化遺産の3Dスキャン保存から海外旅行のVR体験まで遂に一般生活で触れられるようになりました。これまで3Dはパソコン上でしか表現されなかったものでしたが、現実世界と密にかかわるようになり、これから更に教育分野に影響を与えていくこととなります。

本ワークショップでは実際に現実にあるものを3Dスキャンして取り込み、3Dモデル化したものを使用してどのようなことが出来るかを身をもって体験することが出来ます。ワークショップでの流れを把握すれば3DプリントからVRまで広く知見を広めることになるでしょう。