

# VRMLを利用した 学内案内システムの構築

学生氏名 一ノ関康博  
指導教員 皆川勝

# はじめに

- 武蔵工業大学全体のVRMLの体育館の修正
- 建設情報研究室内部のVRMLを新規に作成
- 両方のVRMLにナビゲーション機能を追加



VRMLをWebで公開し、武蔵工業大学の  
建物を分かり易くした

# VRMLとは

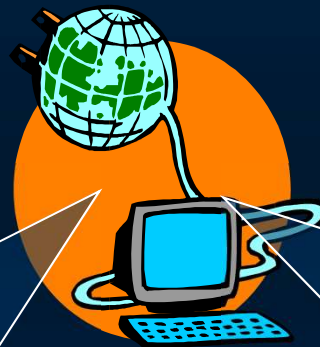
Virtual Reality Modeling Language

= 仮想現実設計言語

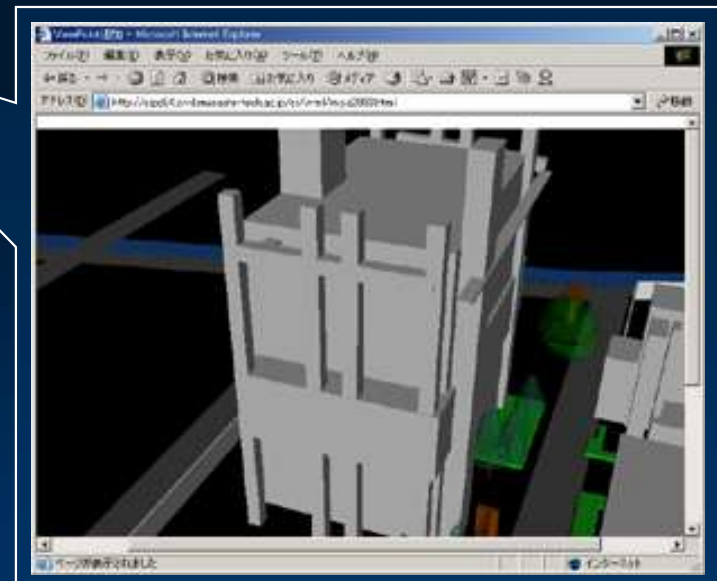
HTML



テキスト等の二次元情報



VRML



面,光等の三次元情報

# 作成方法

武蔵工業大学

建設情報研究室

斉藤氏のVRMLを入手

測量

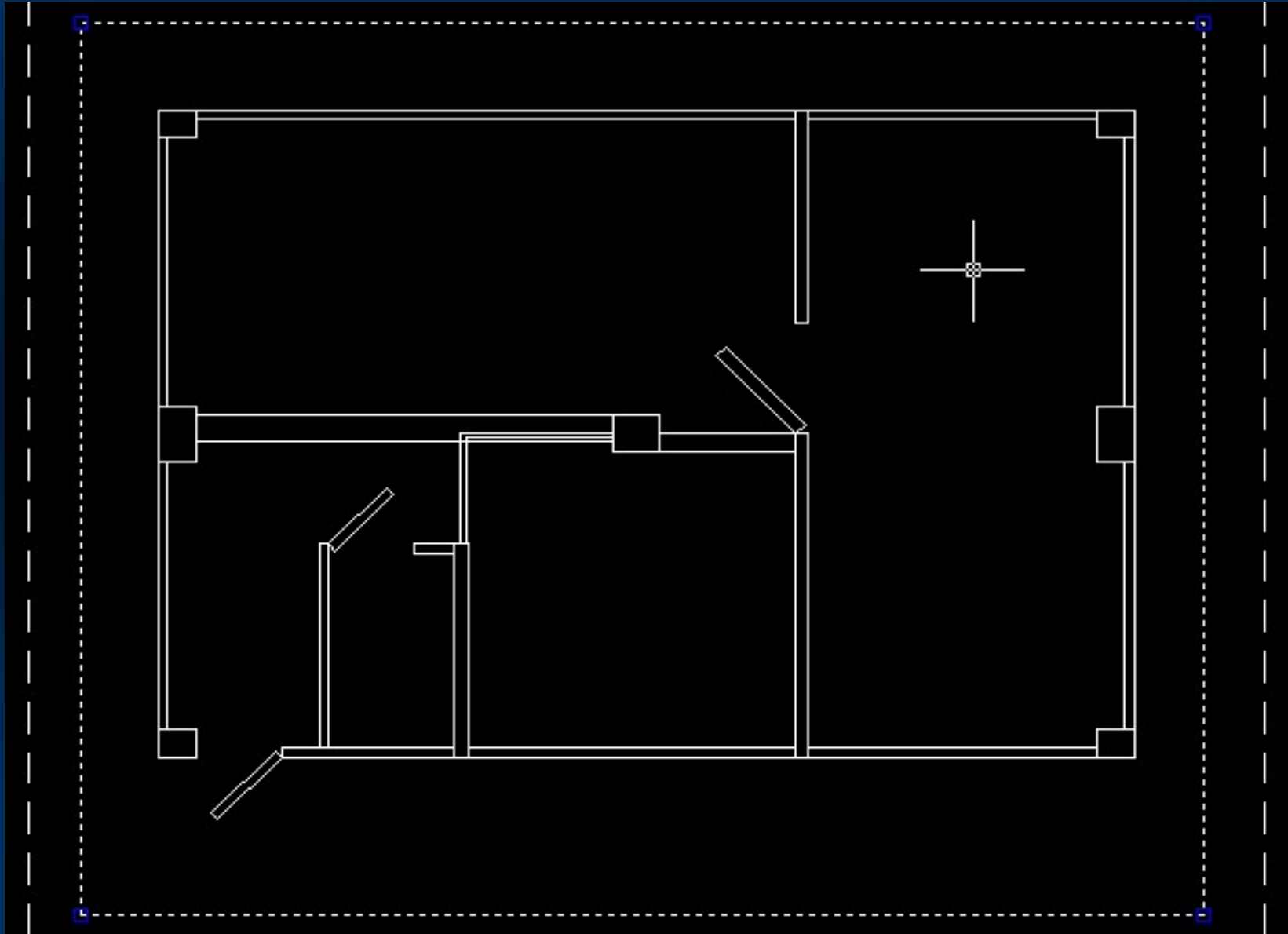
14号館の完成予想画像を入手

CAD(AutoCAD)による二次  
元図面作成

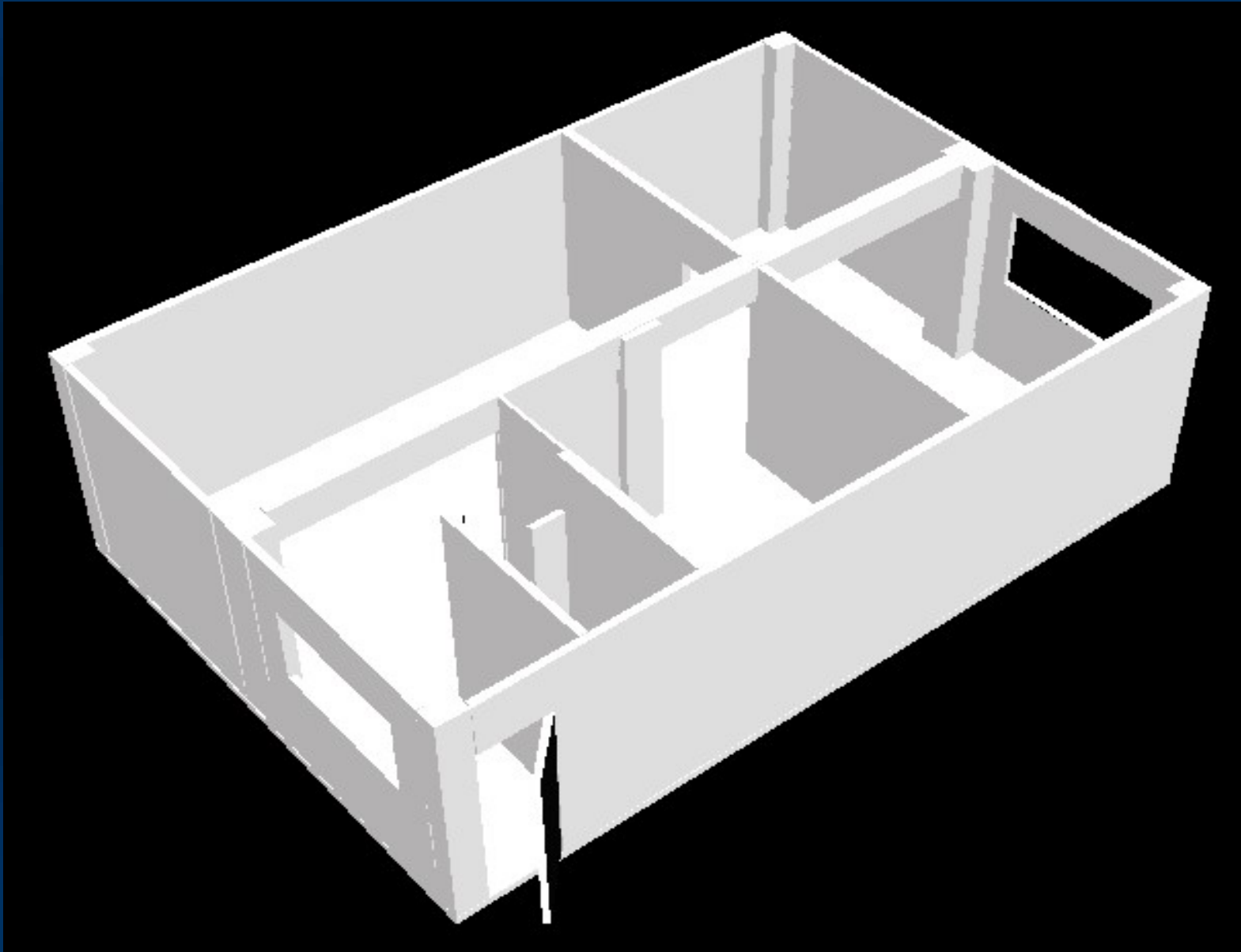
3DCG(3D Studio VIZ)による編集

VRML97形式で書き出し、公開

# CADによる二次元図面作成



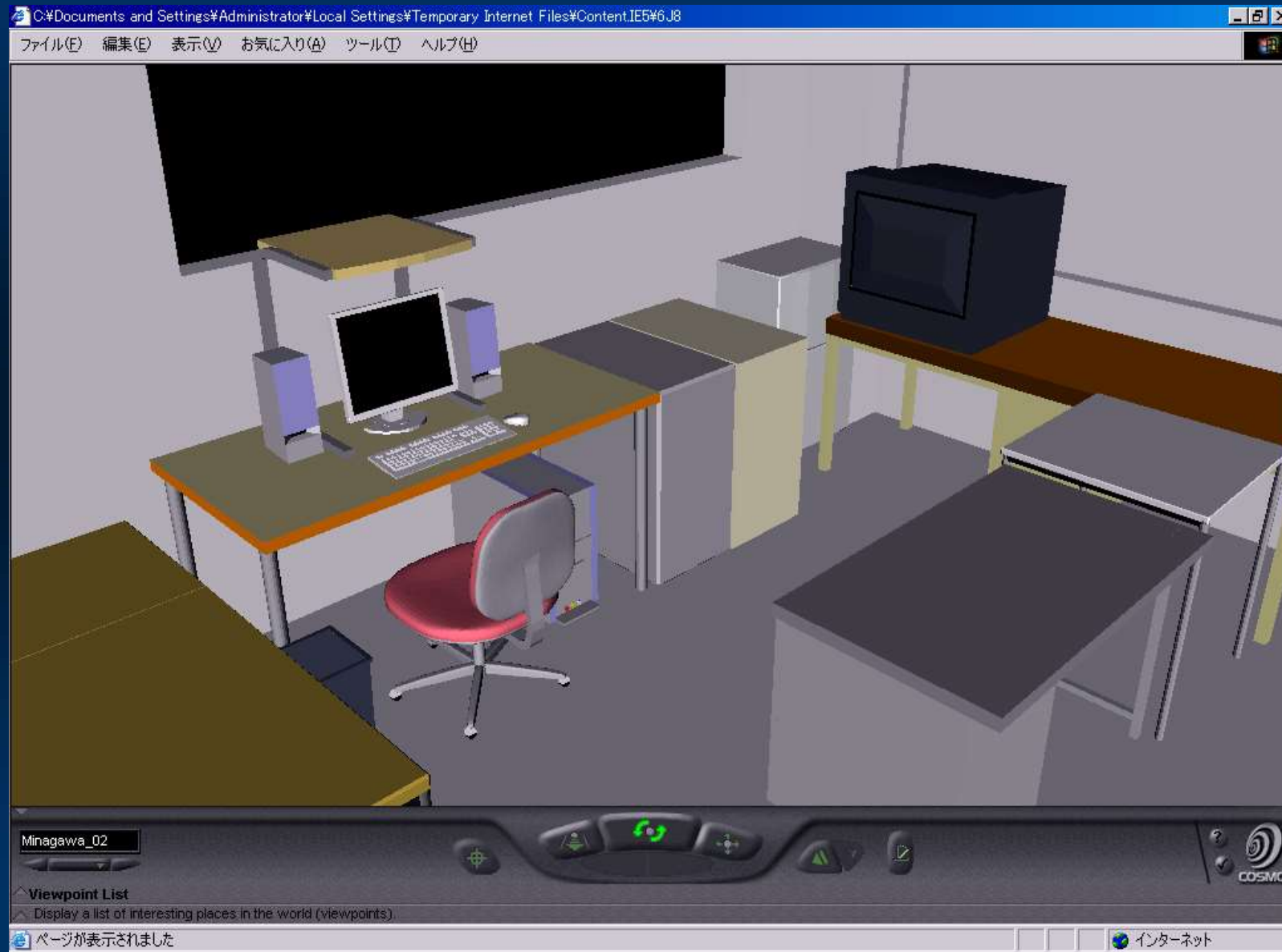
# 3DCGでの読み込み・編集



# 内装の作成



# カメラの複数設定



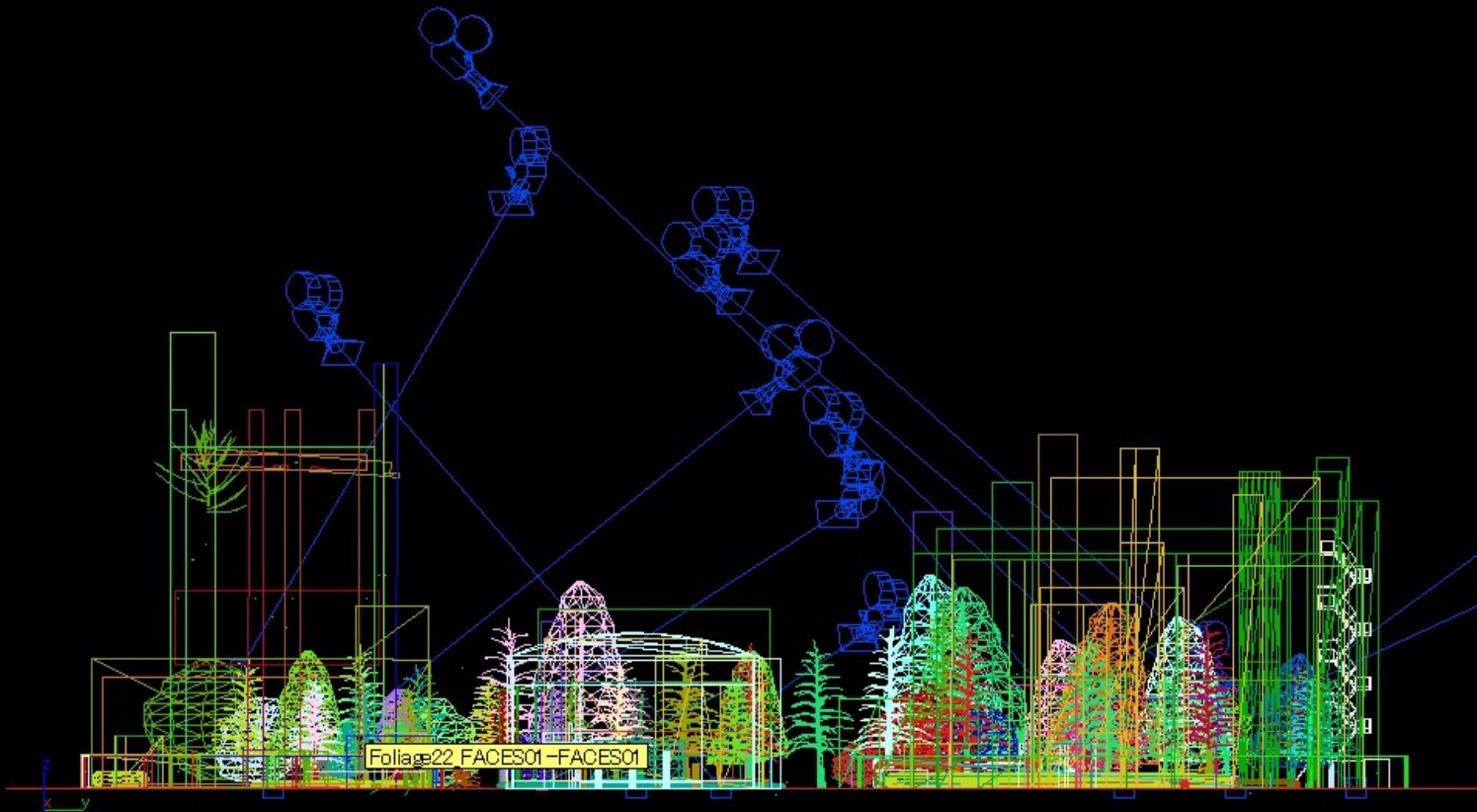


# カメラのアニメーション

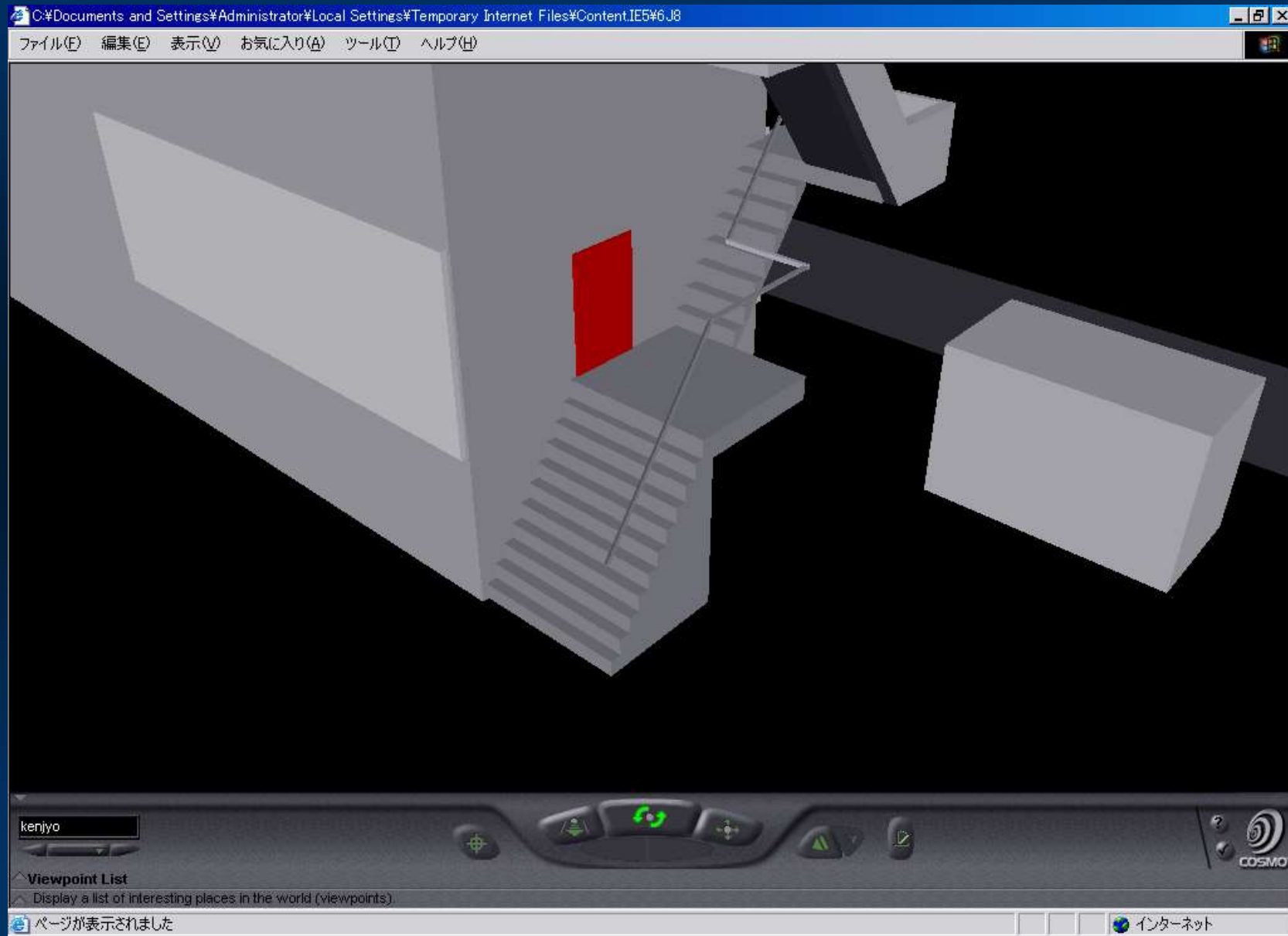


# 武蔵工業大学のVRMLの修正

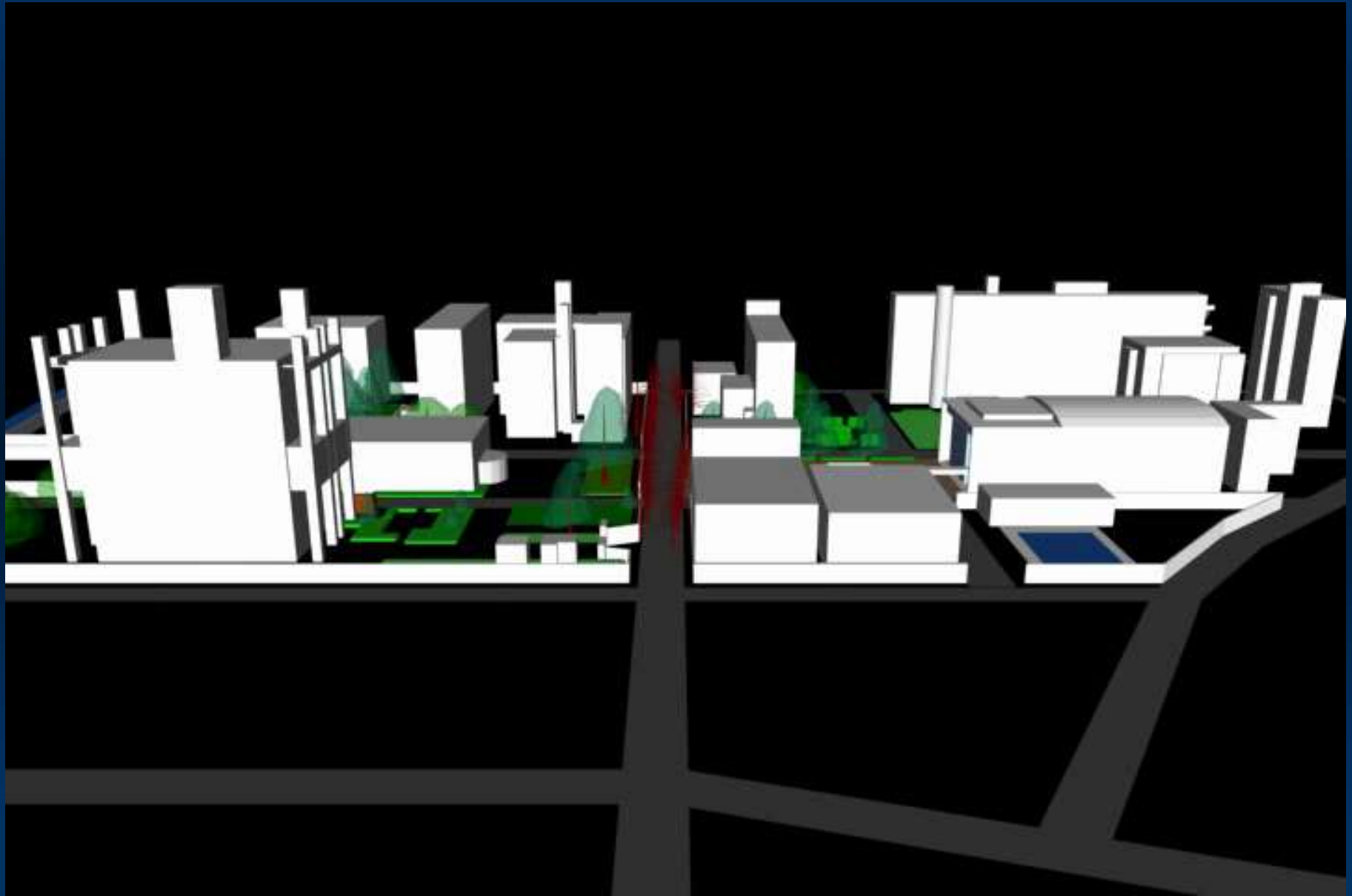
ライト



# カメラの複数設定



# アニメーションの設定



# おわりに

- VRMLは三次元情報の標準であり、3DCGソフトウェアで標準で読み込み、書き出しできる柔軟性のある三次元情報のフォーマットと言える
- VRMLの三次元空間内の面情報が増えると、閲覧者のパソコンの描画処理量が多くなり、VRML空間内の快適な移動を妨げるので、面情報を抑えた、リアリティのあるVRMLが理想であると言える。