

[i] 開発・制作・動作環境

PC Windows 7 64bit
Xbox 360 Kinect

[ii] 作品制作に使用したアプリケーション・ソフトウェア

processing1.5.1
PaintToolSAI
MicrosoftPowerPoint
Adobe Photoshop CS6,
Adobe Illustrator CS6

[iii] 開発内容・制作内容

ProcessingとKinectを併用したプログラムを作成し、使用する画像も全てペイントソフトなどを用いて自作した。また、プロジェクトの投影媒体として簡単な掛け軸を市販の素材を組み合わせで作成した。

腕の検知にはProcessingで扱えるKinect用のライブラリを使用し、一般的なプロジェクトで投影した。

次のページに続く

[iv] 作品の操作説明

壁に映像が投影され、その壁側にKinectというデバイスが設置されている。

- ① Kinectの前に立ち手を前後押したり、引いたりすることで手を検知させ、手の位置に筆のアイコンが表示される。
- ② 筆のところにKinectからの距離を示した数字が表示されるのでそれが1000以下になると線を描画できる。1000以下になった時に手を動かさないでいると墨がチャージされて、そのチャージ量で線の長さや描けるもの変わる。また、最大までチャージするとメニューを開ける。内容は以下の通り
 - ・「龍」 龍が描ける筆に切り替える
 - ・「魚」 金魚と鯉が描けるペンに切り替える
 - ・「虎」 虎と竹が描けるペンに切り替える
 - ・「背景あり」 自動保存された切り替え前の絵を画像として表示する
 - ・「背景なし」 表示されている自動保存画像を非表示にする
- ③ 筆の種類や描き方によって様々な絵が描け、その絵固有の動きをする。
- ④ 「背景あり」を使用することで切り替え前の画面を画像として保存できるので、組み合わせることで複合的な絵を作ることができる。(虎と龍など)