

企画書

インタラクティブ・アート実習H班

情16-0171 小林光

情16-0251 高島隼也

情16-0485 森田涼弥

情16-0190 坂下奈々美

作品名

「のぞきみボックス（仮）」

作品内容

ドラえものの「どこでもドア」と「ハウルの動く城」に登場するを意識して、はこのようなものにドアをつけて、奥の面のディスプレイから画像や映像、Processingなどが切り替わるような仕組みをつくり、ドアを開けたときに違う世界、場所にきたような感覚を人に与える装置を作成する。万華鏡の新しい見方もできるかもしれない装置。



システム概要

- ディスプレを奥の壁に設置した立方体の箱を作成し、中の空間のドア以外の部分には鏡をつけることによって不思議な世界観を与えられるよう、装置の外部分を作る。
- ジャイロセンサーを利用し、ドアノブとは別に設置したつまみのようなものの角度で映像の切り替えがかわるシステム。
- 赤外線センサーor距離センサーを利用して、誰かが見ようとしたときにディスプレイが起動する

必要部品

- 立方体の箱
- ディスプレイ
- 鏡
- 距離センサー or 距離センサー (ジャイロ?)
- 赤青緑のLEDライト
- 切り替えるための装置

役割分担

- イメージ作成・・・小林
- システム・・・高島、森田
- 映像プログラム作成 (Processing)・・・坂下



企画書

情16-0432 細川梨那

情16-0159 小泉智之

情16-0415 福元颯

情16-0055 上杉佳奈

担当教員 松下先生

作品名

「殴ってくれてありがとう(仮)」

作品内容

私達はストレスを解消するシステムを提案する。私達を常日頃から悩ませるストレスは娯楽やスポーツや会話などで発散するのが一般的で、人によって方法は異なる。その方法の中で、私達は「物にあたる」というストレス解消法に注目した。

「物にあたる」というのは、一時的なストレス発散になるが、我に返ったときに、虚無感が残る。そこで、ものに怒りをぶつけることは本来良くない行いだという認識を覆し、ものを壊すことで共感、称賛、感謝してくれる装置を作成する。

システム概要

本システムでは、パンチングマシーンのようなものに打撃を加えることによって、起こるイベントでストレスを解消する。距離センサと加速度センサによってパンチの威力を測り、その威力によってpc上での発生イベントを変化させる。

起こるイベントは、怒りに対する共感や行為の反応に相反する称賛や感謝である。

必要物品

- ・パンチングマシーンのようなもの（検討中）
- ・距離センサ
- ・加速度センサ
- ・Mac
- ・Arduino

役割

作成イメージ・装置作成担当 福元

イベント作成担当 小泉

イベントイメージ担当 上杉 細川

インタラクティブアート実習 企画書

情16-0524 吉田知弘

情13-0307 中井洸輔

情16-0396 東崎百音

情16-0263 滝川奈穂

担当教員 松下先生

作品内容

ピンポン玉を転がして距離で点数を決めるゲーム。

地点を設定し、どれだけその地点から近い場所にピンポン玉を置けるかで点数が決まる。

地点が近ければ点数は高く、遠ければ遠いほど点数は低い。

カーリングのような形で、ピンポン球を投げ近づけるように投げる。

システム概要

距離センサを使用し、ピンポン玉の位置を測定し距離に応じた点数を示す。

設定した地点から近い地点に泊まれば高い点数を示し、遠ければ低い点数を示す。

必要物品

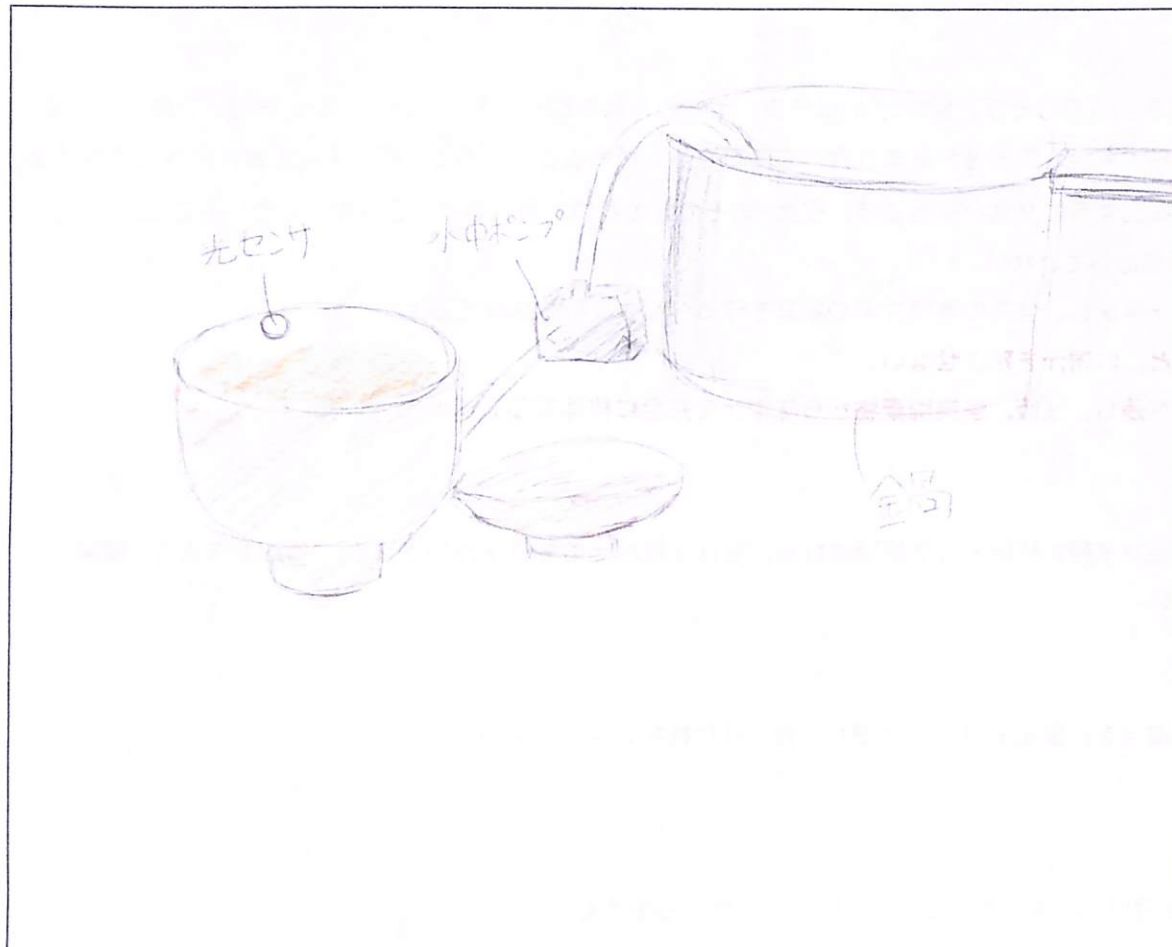
ピンポン玉,ダンボール,距離センサ

役割

マネージャー,ゲームエンジン担当 吉田

プログラマー担当 中井

ゲームデザイン担当 東崎 滝川



永遠に味噌汁が注がれる器

情16-0157 玄道俊

情16-0222 嶋村柚香

情16-0204 佐藤圭祐

情16-0066 梅田和希

INTERACTIVE ART

概要

子供やお年寄りが味噌汁を飲み終わり蓋を閉めたら、味噌汁が注がれるというシステム。

背景

全国のお母さん(若しくはご飯役の人)は日夜、家族のために想っておなべいっぱい味噌汁を作っている。にも関わらず家族や同居者があまり食べずにその多くが余ることがある。鍋の中に大量に余った味噌汁を全て食卓に出す前に夕食が終わる時、彼女/彼/その他の身体は疲れ切り、心はすさんでいることだろう。(なお、調査はしていない。)

この問題を解決し、全国の崩壊寸前の家庭を守るべくして私たちは立ち上がった。

もう二度と、味噌汁を残させない。

全国の食べ残し、残飯、産業廃棄物から味噌汁を完全に排除する。

課題

全国の家庭で無残に残飯として処理される、哀れな味噌汁の総量を減少させる。ご飯を作る人が精神的に安定しない。

解決法

作った味噌汁を総量を消費しない限り、食べ終われないようにする。

製作

Arduinoを用いて、よくある植物の自動水やり器を応用する。

費用

Description	Cost
容量の大きいお鍋	調達可能
蓋付きの味噌汁のお椀	調達可能
Arduino	ある
味噌汁への強い愛	金銭的成本無し
光センサ(光量の変化でお椀の蓋クローズを検知)	ある(でもカドミウム入り)
ポンプ、味噌汁引きホース	¥443
5v電源	¥714
Total	¥1,157

情16-0486 森野 穰
情16-0262 高山 初音
情16-0410 福井 あゆみ
情16-0454 三浦 俊介

企画書

■コンセプト

人が感じる恐怖を少しでも和らげる。スリルを体験させる。

どうにもならないコトも少し時間をおいたりすることにより少し楽になる可能性の探査。

内容：ストーリーゲーム

題名『神の見える手』(仮)

- 2Dスクロール上に1人の女性を配置。女性の位置は最後まで固定
- その後3に1人の男を配置
- 背景画像をスクロールさせ、男の位置は状況によって変化。
- 左コントローラーを操作し、女性を最後まで触れぬか？

ルール：女性に男性が接触するとゲームオーバー

：女性と男性が一定時間接触しないことでゲームクリア。

：男性の体力ゲージをゼロにした場合もゲームクリア。

ユーザー操作

- 背景に配置されている様々なオブジェクトを転倒させる。

- 左右の異なるタイプのコントローラによって距離とタイミングを操作

予想される操作によるフィードバック

- 転倒したオブジェクトと男性が接触した場合、体力ゲージの減少および、女性と男性の距離が一定数離れる。

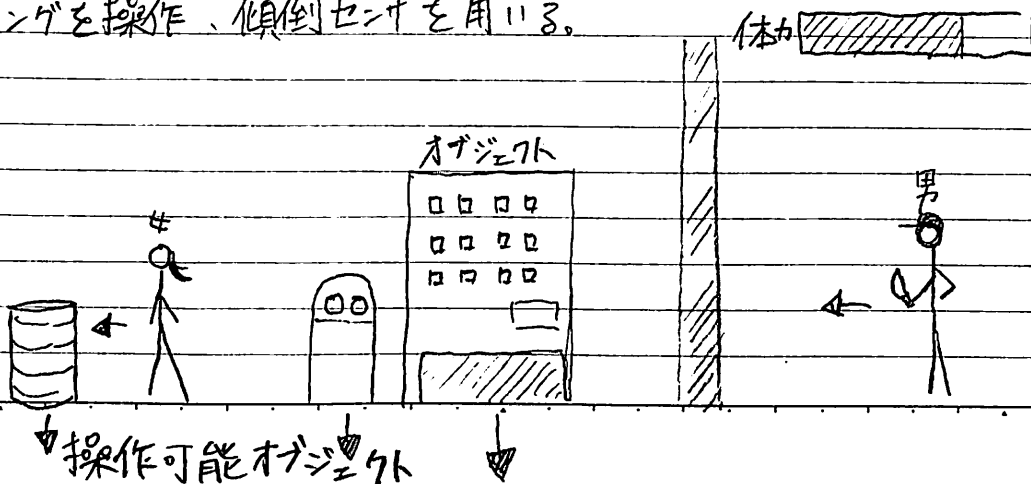
コントローラ (左)

距離を操作、距離センサーを用い 2Dスクロールの画面上と同期させる。

コントローラ (右)

タイミングを操作、傾倒センサを用いる。

イメージ画



インタラクティブアート実習 企画書

- 作品内容

今年も暑い夏がやってきました。夏の風物詩といえばスイカ、スイカといえばスイカ割りです。しかし、暑い夏に外に出るのも億劫、準備も片付けも以外とめんどくさいです。そこで室内でできて汚れることもないスイカ割りを提案します。

- システム概要

本システムでは、キネクトを用いてスイカを割る、振り落とす動作をとり、振り落とした速度又は圧力によってスイカの割れ方や割れた時の音を変化させる。プレイヤーは目隠しをし、PC 本体をスイカに見立てて距離センサーで距離をはかり近付いていくと音が大きくなり、一定量近付いたところで腕を振り落とすと割れるシステムを提案する。

- 必要物品

キネクト、距離センサー、目隠し

- 役割

来山 processing 花元、浜田 デザイン 近藤 キネクト

インタラクティブアート実習 企画書

No.

Date 2018.6.27

メンバー : 中本 佳希
井上 須美
山下 星乃

• どんな体験をさせるのか? コンセプト

タイトル ズボラシステム (『動かなくていいイス』)

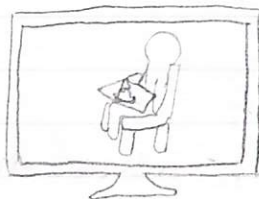
イスの各部位を触ると、画面の中で部位に対応した処理がなされる。

キャラクターに対して

- 例 :
- 肩をさねると、手が出てきて肩たたきをしてくれる。
 - (作業中などに 用台をこぐ動きをすまると、起こしてくれる)
 - ・ お腹をさすったりケーキを出してくれる。
 - ・ 伸びをしたり 寝室に連れて行ってくれる。
 - 足を振ったり 足ツボマッサージをしてくれる。

• どんなUI組みで?

• 圧力センサーや距離センサーを用いてイスの動きを検知する。



☆ 人は誰も一度は全自動で自分の身の回りのことを
☆ してくれるロボットがほしい! とか、もう1人の自分が
全部やってくれたらいいのに! と考えた経験があるはず。
『現実はどう思い通りに行かない』ので、それを擬似的
に体験させてくれるシステム

● どんな部品があるか

- 距離センサ
- 圧力センサ
- Arduino
- (Raspberry Pi)
- (振動センサ)
- (筋電位センサ)

Processing で実装

●メンバーの役割

中本 : センサプログラミング

井上 : Processing, ビジュアルデザイン(キャラクター)

山下 : Processing, ビジュアルデザイン(キャラクター)

インタラクティブアート実習

情 16-0427 藤原巧巳

情 16-0463 宮本誠人

情 16-0181 齊藤晃夫

作品内容

私たちの班には、眠れない人と起きれない人がいるのでねれない時にねれておきたい時間に確実に起きられる装置を作りたいと思いました

システム概要

本システムでは、眠れるように就寝前に体を動かして疲労することで睡眠を誘発する。
具体的には、自転車の空気入れと虫撃退ゲームを使うことで一定以上の運動をしてもらいその運動量に応じてディスプレイの中の風船が膨らみ、おきたい時間に破裂するという流れになる。

必要物品

空気入れ、距離センサー、ジャイロセンサー、ボタン、ハエ叩き、ゴキジェット

役割

プログラマー 藤原、宮本

ゲームデザイン 齊藤

インタラクティブアート実習企画書

情 16-0280 建田伸

情 16-0044 今江柚実

情 16-0245 平優花

情 16-429 宝力なつみ

作品概要

乾いた状態の洗濯物を置くと、自動で畳んでくれるシステム。理想では畳んだ洗濯物を重ねて置き、そのまましまえるようにしたいと考えている。現在の案として、畳み方はTシャツ、タオル1種類ずつ。Tシャツはハンガーを用いた畳み方、タオルは2本の棒を用いた畳み方を採用する。

システム概要

タオル専用とTシャツ専用の作品を作る。

問題点

- ・どこまでさせるか
- ・畳み方の種類
- ・洗濯物の種類
- ・どこにセンサを使うか

準備物

- ・ハンガー
- ・棒
- ・センサ（未定）
- ・processingの知識
- ・アクチュエータ

■メンバー

・情16-0308 鉄川 美紗樹

・情16-0328 中路 久梨子

・情16-0085 大堀 真子

・情16-0398 樋口 友梨穂

■企画内容

画面内のキャラクターと現実の人間の動きを連動させることで、キャラクターと一緒に運動をしてくれる。

■仕組み概要

3D 立体モデルを用意し、Vive Tracker のような、人の動きをトラッキングするセンサーを用いることで、現実世界との動きをリンクさせる。

可能であれば Oculus go のような装置を使うことで、VR 空間内でキャラクターと運動ができるようにする。

■必要なもの

- ・動きをトラッキングできる機械
- ・プロジェクター（キャラクターを映し出す画面）

■メンバーの役割

・モデルの用意 鉄川

・デザイン 大堀

・Processing 中路

・Vive Tracker 樋口