

# 第6回 クリエイティブ・コーディング入門

## 外部ライブラリの利用（画像認識による生体計測）

## 今日の内容

- 外部ライブラリの利用
- MediaPipeを使った手の位置情報を取得
- 応用例：手の位置情報を用いた表現
  - パーティクルの生成
  - 距離を使った描画の制御
- その他の生体情報の検出例

# 外部ライブラリの利用

## CDNで外部ライブラリを利用する

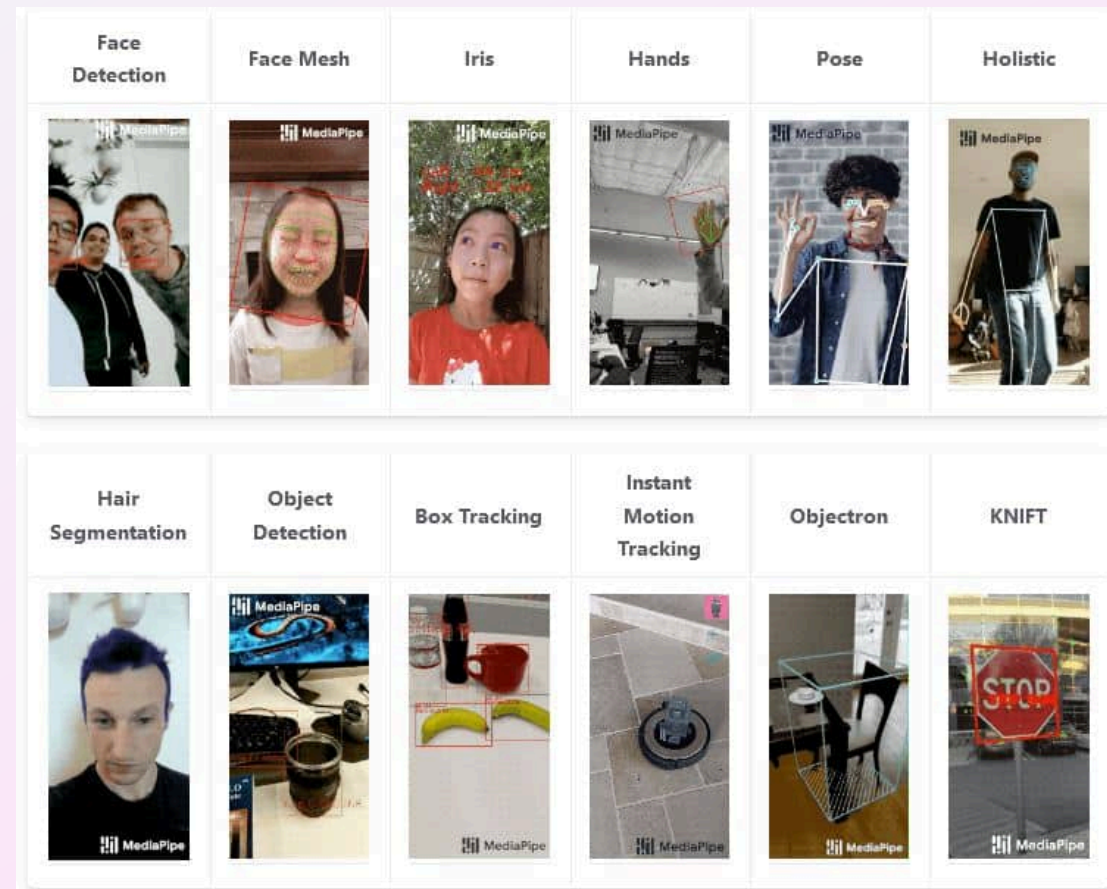
- htmlのscriptタグでCDNから読み込むことが可能
- p5.jsもCDNで読み込まれている

```
<head>  
  
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/ . . . /p5.js"></script>  
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/ . . . /p5.sound.min.js"></script>  
  
</head>
```

# MediaPipe

- Google提供の機械学習ライブラリ
- CDNで比較的簡単に利用できる
- 映像から生体情報を取得
- 音声認識などもできる

参考：[MediaPipeソリューションズ](#)



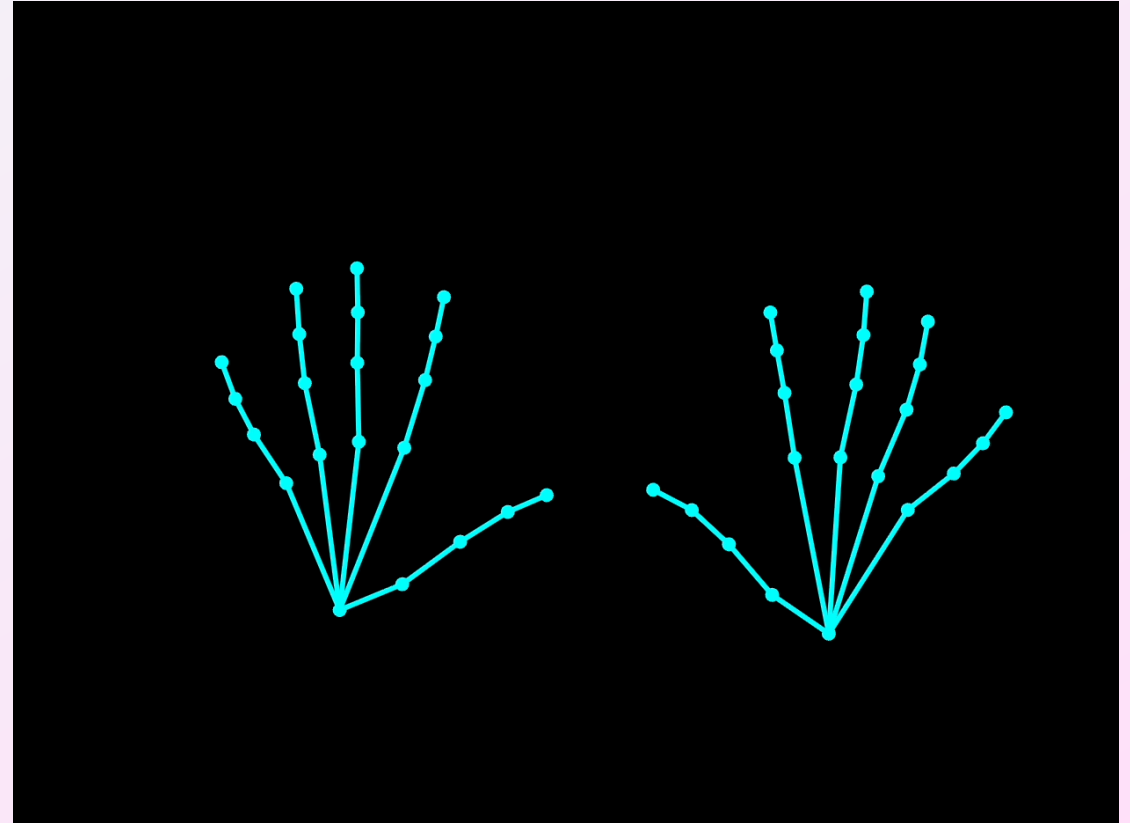
## MediaPipeを使った生体計測

- 手や顔、姿勢などを複数の点（点群）として取得
- 座標情報（landmarks）が主な出力
- 計測や可視化表現に向いている
- 今回は主に「手の計測」を扱う
  - 姿勢や顔の計測もほぼ同じようにできる

# MediaPipeを使った手の検出

# 手の位置情報を取得

## サンプルコード





## MediaPipeを使う手順

- `createCapture()` でカメラ映像を取得する
- `Hands` クラスを使って手の検出モデルを初期化する
- `onResults()` で認識結果を `handsRes` に保存する
- `async/await` による非同期処理で `hands.send()` を繰り返し実行する
- `draw()` 関数で手の位置情報を使った描画を行う

## index.htmlでライブラリを読み込む

- Hands用ライブラリを追加すると Hands クラスが使える
- p5.js → MediaPipe → sketch.js の順で読み込む
- 読み込み順を間違えるとクラスが未定義になる

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/p5@1.11.11/lib/p5.js"></script>  
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@mediapipe/hands@0.4.1675469240/hands.js"></script>  
<script src="sketch.js"></script>
```

## グローバル変数を用意

- インスタンス用の変数や配列を用意
- `processing` は非同期処理の重複実行を防ぐために用意

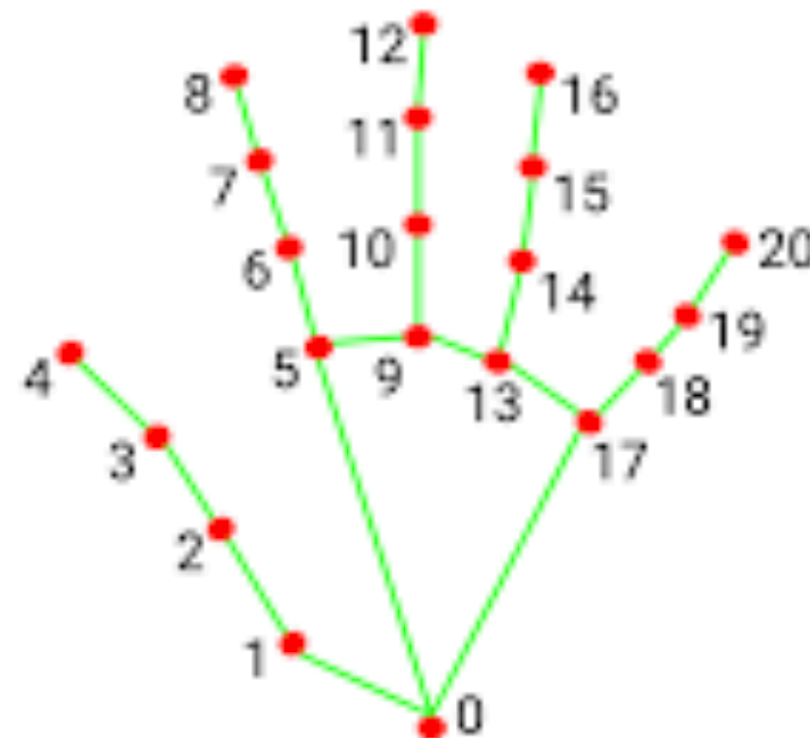
```
let cam; //カメラ用のインスタンス変数
let hands; //MediaPipe Hands用のインスタンス変数
let handsRes = null; // 毎フレーム更新される認識結果を保存する
let processing = false;
```

## 手の関節の番号

- MULTI\_HAND\_LANDMARKS に配列番号で手の関節の位置情報が格納される
- 関節を line で繋げるための配列を用意

//手の形状をlineでつなげる配列を用意

```
const HAND_CONNECTIONS = [  
  [0,1],[1,2],[2,3],[3,4],  
  [0,5],[5,6],[6,7],[7,8],  
  [0,9],[9,10],[10,11],[11,12],  
  [0,13],[13,14],[14,15],[15,16],  
  [0,17],[17,18],[18,19],[19,20],  
];
```



0. WRIST	11. MIDDLE_FINGER_DIP
1. THUMB_CMC	12. MIDDLE_FINGER_TIP
2. THUMB_MCP	13. RING_FINGER_MCP
3. THUMB_IP	14. RING_FINGER_PIP
4. THUMB_TIP	15. RING_FINGER_DIP
5. INDEX_FINGER_MCP	16. RING_FINGER_TIP
6. INDEX_FINGER_PIP	17. PINKY_MCP
7. INDEX_FINGER_DIP	18. PINKY_PIP
8. INDEX_FINGER_TIP	19. PINKY_DIP
9. MIDDLE_FINGER_MCP	20. PINKY_TIP
10. MIDDLE_FINGER_PIP	

## setup関数でのカメラの準備

- `setup()` 内で `createCapture()` を呼びカメラを起動する
  - `{ flipped: true }` で鏡のような左右反転映像にする
- `cam.size()` でカメラ映像と `canvas` サイズを揃える
- `cam.hide()` でHTMLのvideo表示を非表示にする

```
cam = createCapture(VIDEO, { flipped: true });  
cam.size(640, 480);  
cam.hide();
```

## setup関数でのHandsのセットアップ

- インスタンスにモデルファイルを読み込む
- `setOptions()` で最大手数や検出精度を設定する

```
hands = new Hands({ locateFile: (file) => base + file });
hands.setOptions({
  maxNumHands: 2, //検出可能な最大手数
  modelComplexity: 1, //モデル精度 (0:軽量～2:高精度)
  minDetectionConfidence: 0.5, // 手を検出する最低信頼度
  minTrackingConfidence: 0.5, // 検出後の手を追跡する最低信頼度
  selfieMode: true, //セルフイーモードを設定 (左右反転)
});
```

## setup関数でイベント処理を登録する

- 推論完了時に結果を受け取る処理を登録する
- カメラ準備完了後に推論ループを開始する処理を登録する

```
hands.onResults(function (res) {           // 推論完了時に呼ばれる処理を登録
  handsRes = res;                          // 最新の推論結果を保存
});

cam.elt.onloadedmetadata = function () {    // カメラ準備完了後の処理を登録
  requestAnimationFrame(processFrame);    // 推論ループを開始
};
```

## asyncを使って非同期処理にする

- `hands.send()` の推論に時間がかかるため、`await` で完了まで待機させる
- 描画ループ (p5.js) と推論処理を安全に同期させるための処理
- 重い処理でも画面更新が止まらないようにする

```
async function processFrame() {  
  if (!cam?.elt || processing) {  
    requestAnimationFrame(processFrame);  
    return;  
  }  
  processing = true;  
  await hands.send({ image: cam.elt });  
  processing = false;  
  requestAnimationFrame(processFrame);  
}
```

// カメラ未準備 or 推論中なら  
// 次フレームだけ予約して  
// 今回の処理は行わない  
  
// 推論中フラグを立てる  
// 推論完了まで待機 (非同期)  
// 推論終了 → フラグ解除  
// 次のフレームを処理



## draw関数で背景とカメラの映像を用意

- `background()` で毎フレーム背景をクリアする
- `image(cam, ...)` でカメラ映像をキャンバス全体に描画する
  - `image(img, x, y, width, height);`
  - 表示位置 (x, y) とサイズ (width, height) を指定できる

```
background(0);  
//カメラの映像を表示（コメントアウトでオフに）  
image(cam, 0, 0, width, height);
```

## draw関数で推論結果の有無をチェック

- 推論結果がまだ届いていない場合は以降の描画を行わない
- ランドマーク情報がない場合も処理をスキップする

```
// 推論結果が未取得、または手が検出されていない場合は処理をスキップ
if (
  handsRes === null ||
  handsRes.multiHandLandmarks === null
) {
  return;
}
```

## draw関数で手のランドマークを描画

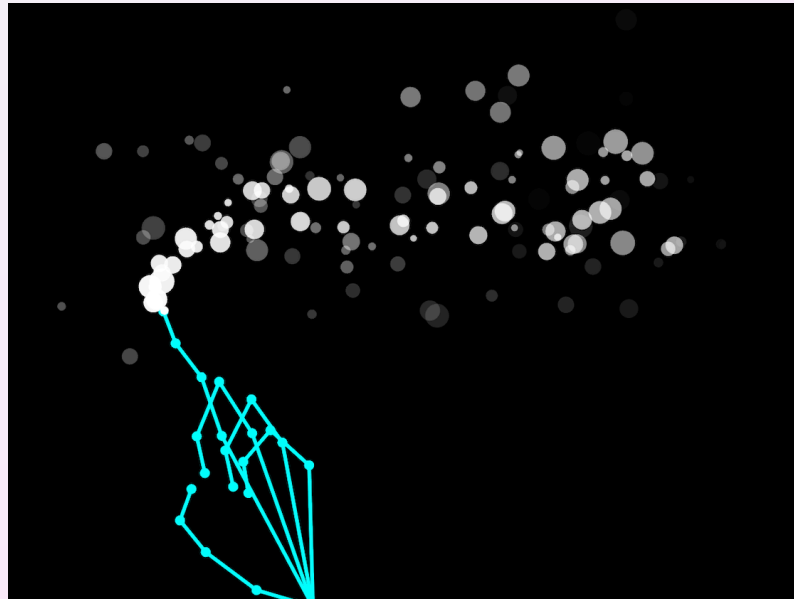
- `handsRes.multiHandLandmarks` に手のランドマーク（関節点）が配列で格納されている（例： `lm[0].x` = 手首の x 座標）
- 値は0～1に正規化されているため、 `width` と `height` を掛けてcanvas座標に変換

```
for (let i = 0; i < handsRes.multiHandLandmarks.length; i++) {  
  let lm = handsRes.multiHandLandmarks[i];  
  stroke(0, 255, 255);  
  strokeWeight(3);  
  for (const [a, b] of HAND_CONNECTIONS) {  
    line(lm[a].x * width, lm[a].y * height, lm[b].x * width, lm[b].y * height);  
  }  
  noStroke();  
  fill(0, 255, 255);  
  for (const p of lm) {  
    circle(p.x * width, p.y * height, 8);  
  }  
}
```

## 応用：手の動きを使って描画を制御

# 応用①：手の位置情報を使ってパーティクルを描画

## サンプルコード



## 指の位置からパーティクルを生成する

- Particleクラスをコピーして、手の位置情報を使ってパーティクルを生成

```
for (let i = 0; i < handsRes.multiHandLandmarks.length; i++) {  
  let lm = handsRes.multiHandLandmarks[i];  
  /* 中略 */  
  //人差し指(lm[8])の位置を使ってパーティクルを生成  
  particles.push(new Particle(lm[8].x*width, lm[8].y*height));  
}
```

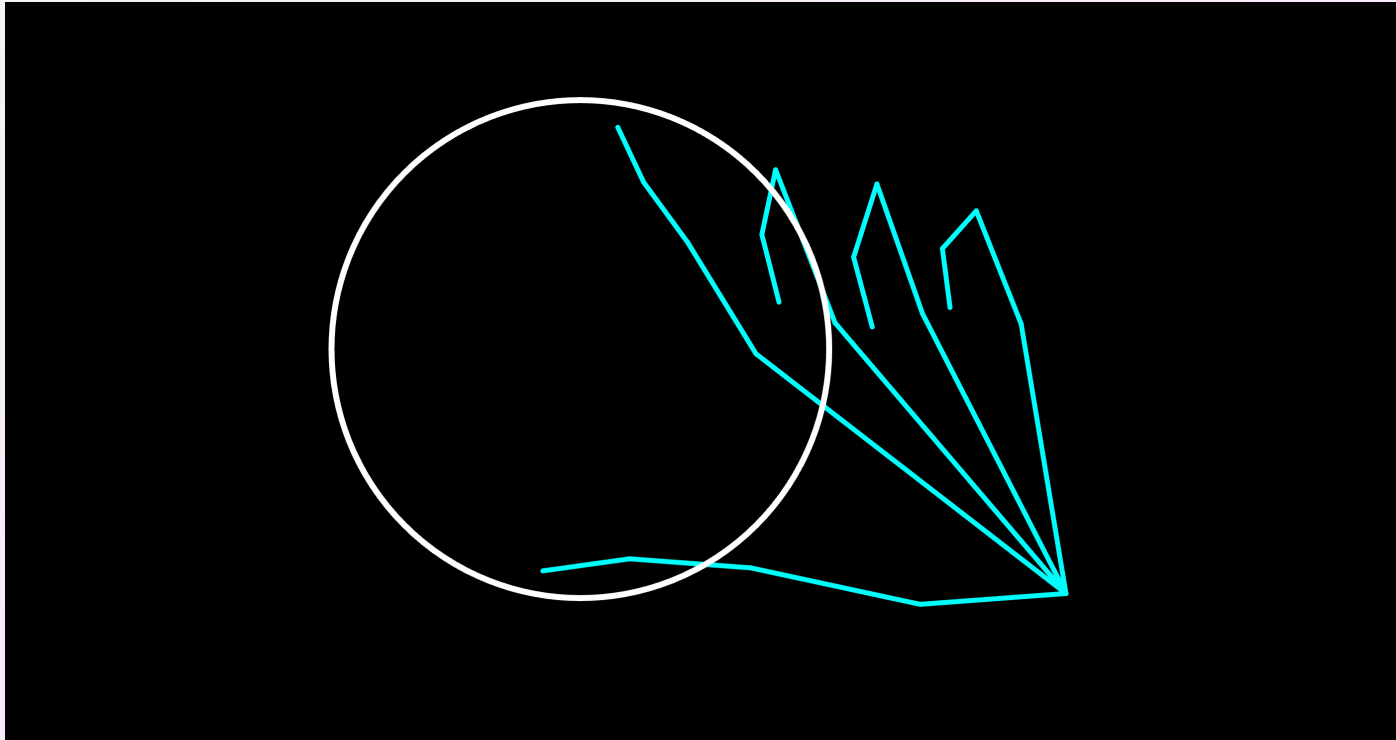
## フルスクリーンモードに設定（サンプルコード）

- `canvas(windowWidth, windowHeight)` でキャンバスをウィンドウサイズに
- 描画位置は `lm[a].x * width` などで自動的にキャンバスサイズに調整される

```
function windowResized(){
  resizeCanvas(windowWidth, windowHeight);
}
// fキーでフルスクリーンの切り替えをできるようにする
function keyPressed(){
  if(key == "f"){
    let fs = fullscreen();
    fullscreen(!fs);
  }
}
```

## 応用②：dist関数による距離測定による描画

### サンプルコード





## 人差し指と親指の距離を測って円のサイズを

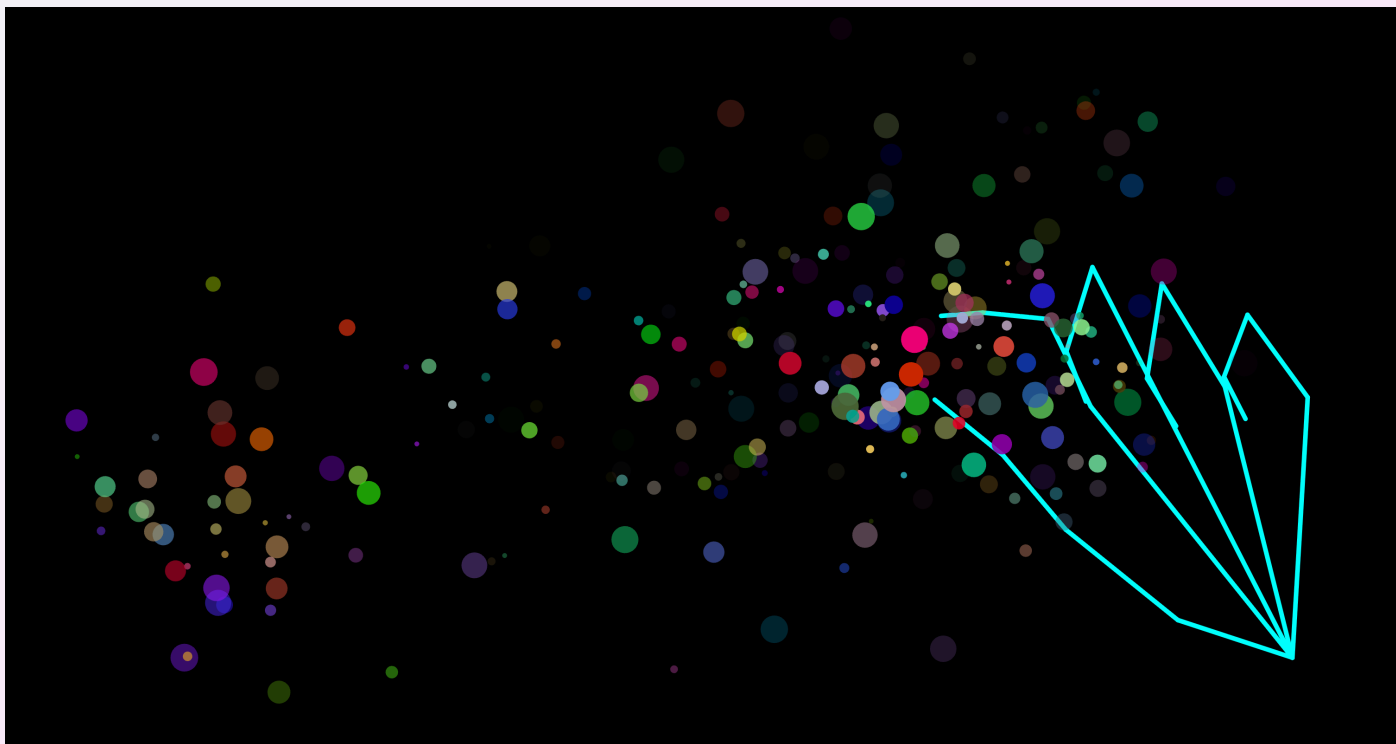
- 二点間の距離を `dist`関数 で取得して、`map`関数 で円のサイズに反映

```
const a = lm[4]; // 親指の先端 (THUMB_TIP)
const b = lm[8]; // 人差し指の先端 (INDEX_FINGER_TIP)
const ax = a.x * width;
const ay = a.y * height;
const bx = b.x * width;
const by = b.y * height;
const d = dist(ax, ay, bx, by);
let targetSize = map(d, 20, 180, 10, 500);
targetSize = constrain(targetSize, 10, 500);
smoothSize[i] = lerp(smoothSize[i], targetSize, 0.25);
const cx = (ax + bx) * 0.5;
const cy = (ay + by) * 0.5;
ellipse(cx, cy, smoothSize[i]);
```

## 指を摘んでいるときだけパーティクルを生成する (コード)

- `dist` で指の間隔が狭い状態の時だけパーティクルを生成するようにする

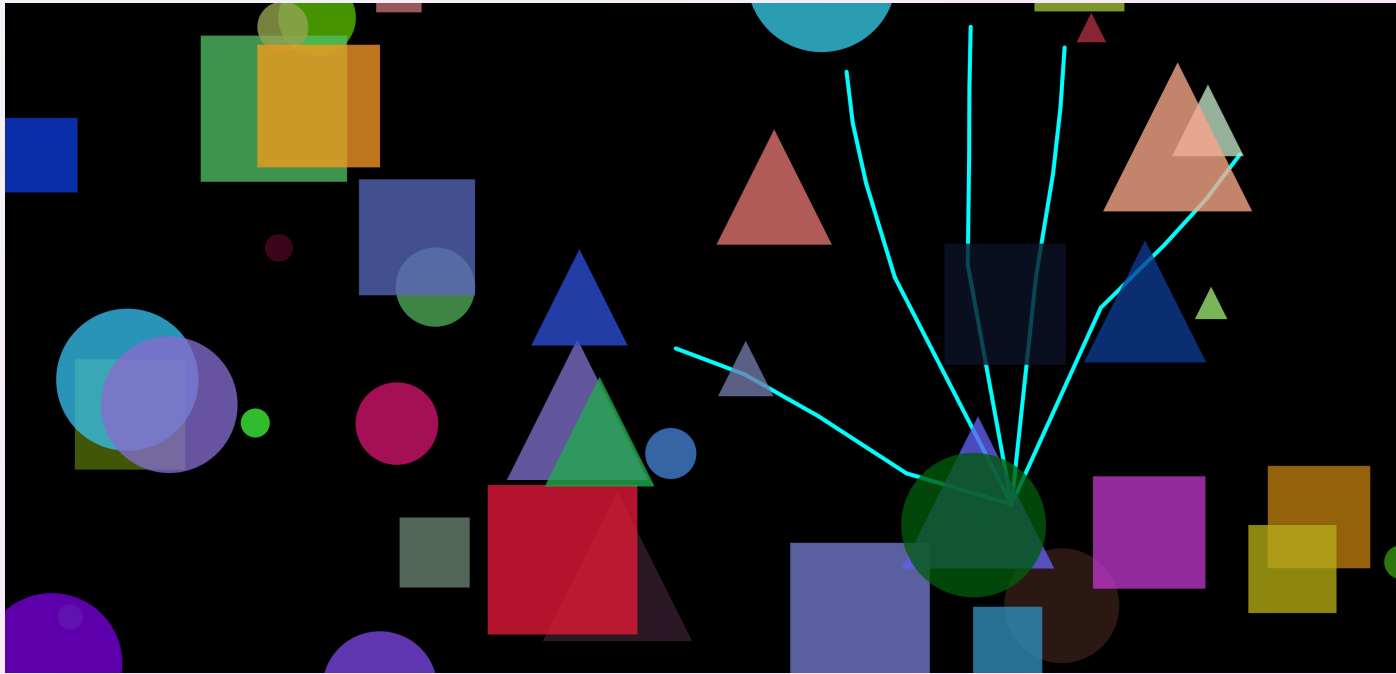
```
if(d < 150){particles.push(new Particle(cx, cy, d));}
```



## 指の開き具合でパーティクルのサイズを調整する (コード)

- `dist` を `map` でオブジェクトの倍率として利用

```
targetScale = map(d, 20, 180, 0.2, 10.0);
```



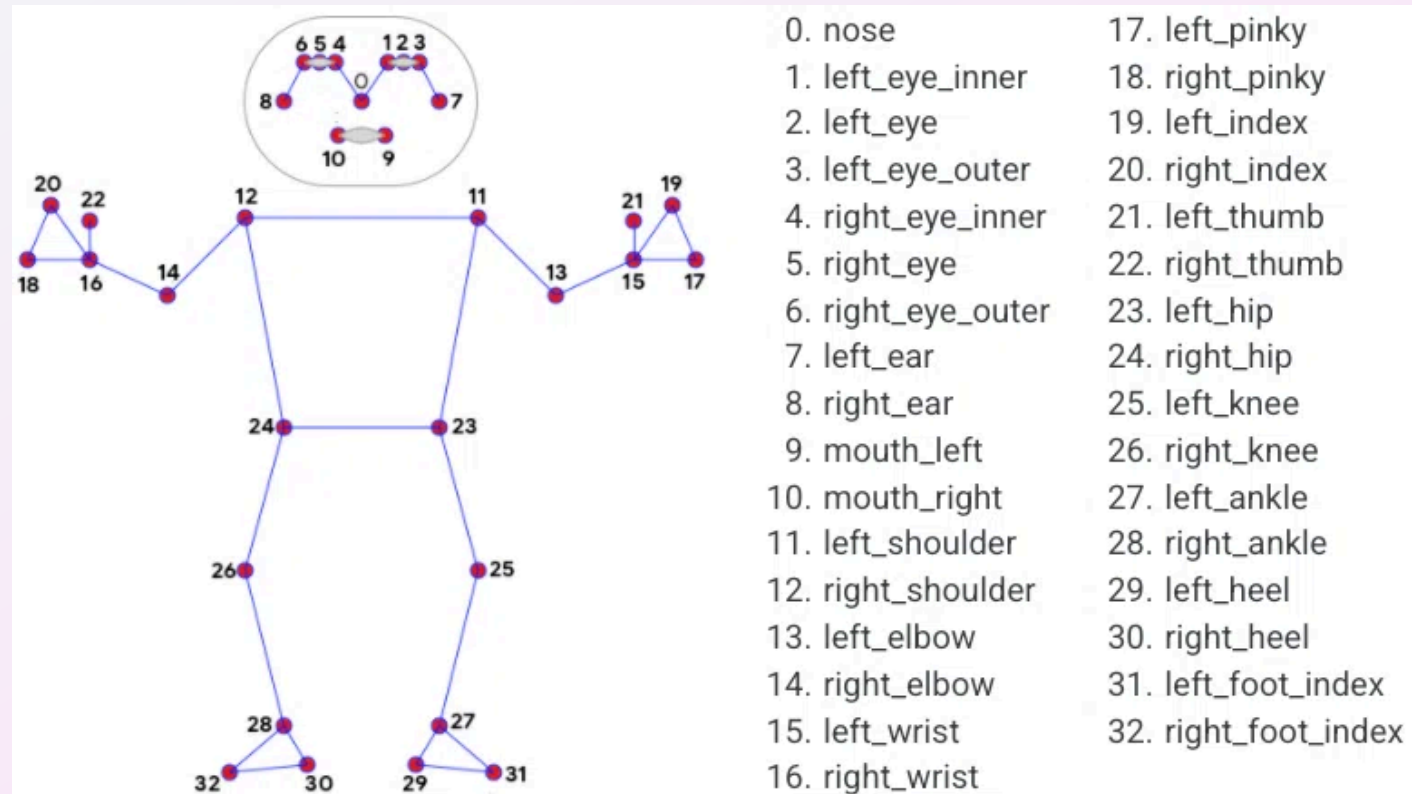
# その他の生体情報の検出

## 姿勢と顔の検出

- `hand` 以外にも `pose` と `face` のモデルが利用できる
- 基本的には `hand` のものと同じ
- 姿勢情報の検出 ([サンプルコード](#))
- 顔の検出([サンプルコード](#))

## 姿勢(Pose)のランドマーク

- hands と同じようにランドマークと配列番号が対応している
- 23個のランドマークが検出される



## 顔(Face)のランドマーク

- これも同様にランドマークと配列番号が対応している
- 478個のランドマークが検出される

