



マンガ世界で新しい発見を

このチームでは映像技術を用いてインタラクティブなマンガの世界を作ることを目指している。ユーザにはマンガの世界の体験を通して「新しいコミュニケーション」、「新しい遊び」、「新しい表現」を見つけてもらいたい。

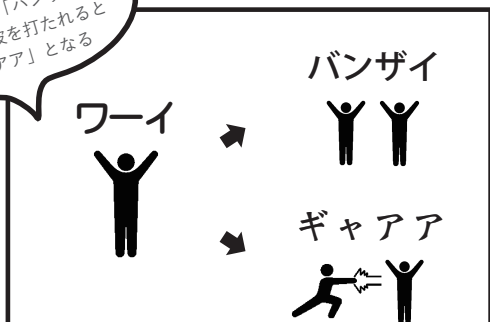
同じポーズでも、1人だと「ワイ」2人だと「バンザイ」かめはめ波を打たれると「ギャアア」となる

体験を元にマンガが作られる！



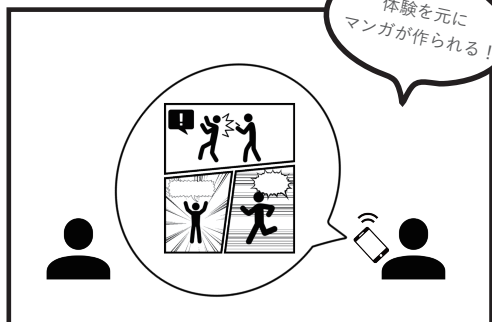
マンガの世界に引き込む

Kinect と Unity を用いてユーザの動きを画面の上の-avatarに反映させる。画面ではユーザの動きに合わせて効果線やオノマトペが表示される。これにより、ユーザを「マンガ」という現実と離れた空間へ引き込む。



みんなで作る新しい表現

同じポーズでも、その場の状況に応じてその反応が様々に変化する。これによりユーザは、マンガに欠かすことのできないストーリー部分を表現することができるようになり、ユーザ同士でよりコミュニケーションが生まれやすくなる。



体験がマンガとなる

Unity でユーザがポーズをとっている瞬間を画像として保存する。それらを Python を用いてコマ割りすることで、ユーザのマンガの世界での体験がマンガとして出力される。これにより、ここでの体験を形として残せたり他の人と共有したりすることができるようになる。

まとめ

システムブロック図

全体評価 同じポーズでも状況に応じて反応を変化させることで、マンガには欠かすことのできないストーリー部分が表現でき、またユーザ同士のコミュニケーションが生まれやすくなった。

今後の展望

人以外のアバターの追加 今後は犬やロボットなども体験できるようにすることでより現実とは離れた世界を実現する。

よりインタラクティブに 前後のストーリーに応じて違った反応を返したり、ユーザの動きがマンガの世界のあるあらゆるものに作用したりするようにする。

ユーザ本人をマンガに登場させる ユーザがマンガの登場人物になったことを実感できるようなマンガを作成できるようにする。

「体験ありがてんこ盛り」マンガは次回作に期待ください。