

# 移動プラネタリウム祭：コンテンツ2 (インタラクティブ)

## Mobile Planetarium Festival : contents 1 (interactive)

迎山和司 / 大澤英一 / 木村健一

Kazushi Mukaiyama / Eichi Osawa / Kenichi Kimura

加藤慎吾 / 袴田豪 / 長谷山誠 / 佐藤琢磨 / 野呂溪太 / 上田翔平 / 佐藤圭一郎 / 小林真弓 / 奥野良太 / 石戸伶奈 / 尾崎雄太  
Shingo Kato / Go Makemado / Makoto Haseyama / Takuma Sato / Keita Nono / Shohei Ueda / Keiichiro Sato / Mayumi Kohayashi / Ryota Okuno / Reina Ishida / Yuta Ozeki

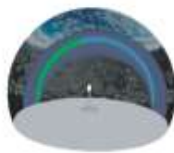
### コンテンツ内容

#### Contents

本プロジェクトでは、通年で様々なセンサーを使用したインタラクティブコンテンツを製作  
Producing some interactive contents using various sensors in whole year



マット型コントローラを使用した多勢参加型リズムゲーム  
Rhythm game that many people can play



マイクを使用した燃料溜めゲーム  
Game that store up fuel using mike



カメラを使用した隕石避けゲーム  
game that avoid the meteorite using camera

### 製作手順

#### Making process

##### (1) マット型コントローラ

###### (1) Mat controller



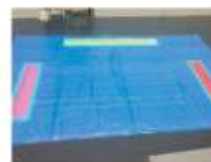
ブルーシートの切断  
Cut blue sheets



カーボン用紙とスポンジを貼り付ける  
Stick carbon papers and sponges



カーボン用紙を基板と繋げる  
Carbon paper connect substrate



ボタンの部分にスポンジと色画用紙を貼る  
Stick color papers and sponges

##### (2) 多勢参加型リズムゲーム

###### (2) Rhythm game that many people can play



ゲーム内で使用するファイルの製作  
Make files using in the game



Processing を用いてゲームの製作  
Make the game using Processing



Amateras Dome Player でドーム形式で出力  
Output it in a dome form using Amateras Dome Player

##### (3) マイクを使用した燃料溜めゲーム

###### (3) Game that store up fuel using microphone



ゲームで使用する映像の製作  
Make the movie using in the game



Processing を用いてゲームの製作  
Make the game using Processing



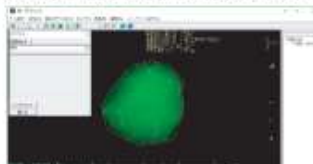
ゲームの調整  
Adjustment of the microphone



Amateras Dome Player でドーム形式で出力  
Output with Amateras Dome Player

##### (4) カメラを使用した隕石避けゲーム

###### (4) Game that avoid the meteorite using camera



隕石のモデルのファイルを読み込み  
Load model of meteorite



Processing を用いてゲームの製作  
Make the game using Processing



ゲームの調整  
Adjust



Amateras Dome Player でドーム形式で出力  
Output with Amateras Dome Player

### 成果

#### The present situation

マット型のコントローラ、またそれを使用したリズムゲームの完成  
Finished mat controller and rhythm game

マイク、カメラを使用したゲームの完成、また、2種を使用した映像番組の完成  
Finished game using camera and mike, finished movie using these games

2種のインタラクティブコンテンツを使用した上映会の成功  
Successful some screenings using these games

### 課題

#### Objectives

マット型コントローラの強度の強化  
Mat controller improve the strength

カメラ、マイクの2種のセンサーの精度精度の上昇  
Increase the precision of sensor of camera and microphone