



AIRSHODOU



体感型、書道フィジカルインスタレーション『AIR SHODOU』



AIRSHODOU

Takeshi Yanagiya  
Chihiro Nishimoto  
Satoshi Maemoto  
Yuu Araya  
Chihiro Oobayashi  
Tamaki Yanagiya



SHAREFL

Share reference for team and more

インタラクティブな  
コンテンツづくりの  
ノウハウをシェア。

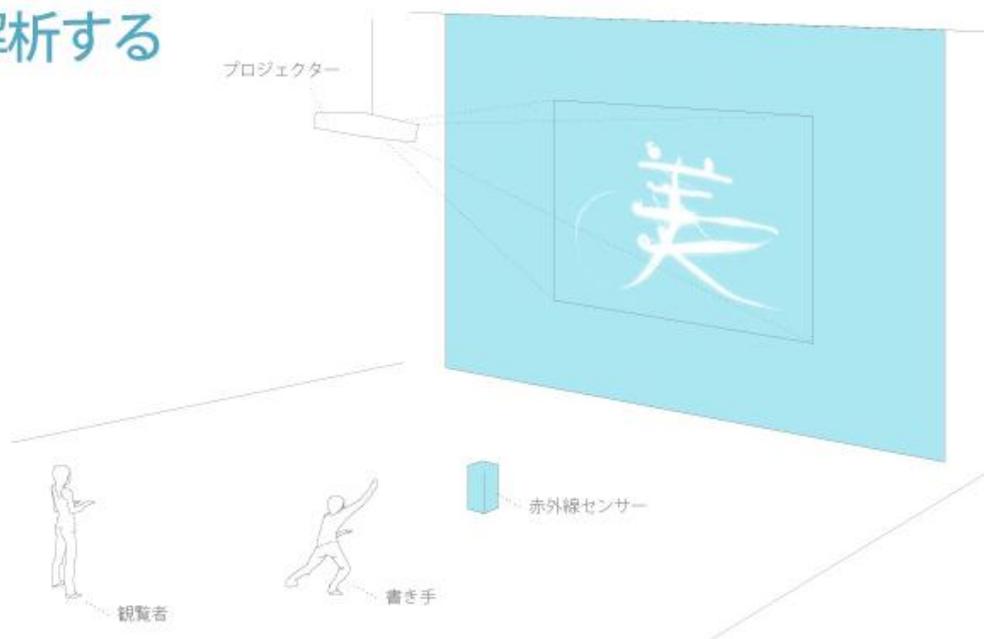


SYSTEM  
FRIEND

## 赤外線センサーで手のひらの位置を解析する 全身書道インスタレーション

空気に書道を描く体験を通じ、  
参加者が親しくなる場を作ります。

筆を使わずに全身を動かすことで体感できる書道です。  
書き手が描く見えない“書”を遠くの壁にリアルタイムに大きく写し出します。  
手のひらの動きと壁に映し出される“書”とがシンクロする体験を楽しんでもらいます。  
上下左右に手を動かすだけでなく、手前奥に動かすことで直感的に筆圧が変化します。  
足腰肩手に神経を集中する必要があり書き手がダイナミックな姿勢になるよう誘導されます。  
書き手と観覧者にワクワクや親みを生み、公共の場でコミュニティーを生成します。  
自由に参加した多くの書き手の思いを“書”データに残し集め配置し、閲覧してもらいます。



全身で“書”を描く AIR SHODOU。これまでたくさんの笑顔をつくってきました。



2011.5.28-29

AIR SHODOU in MIYAJIMA  
ITSUMOYA

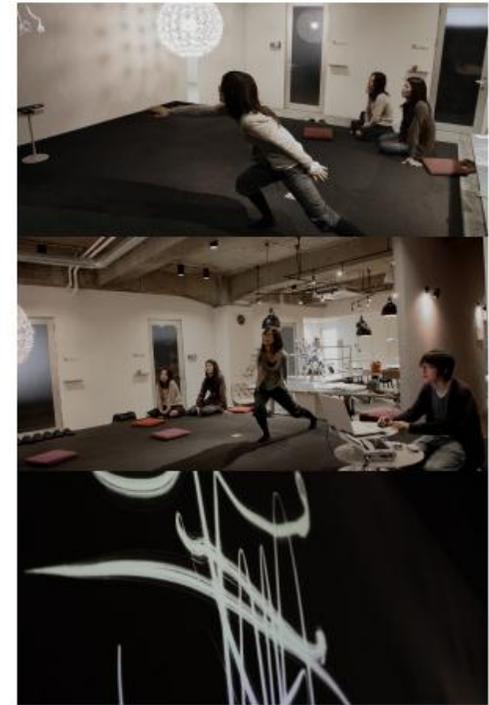
町屋の古民家を借り、障子をキャンバスにすることで  
町屋の情景にマッチさせた企画



2011.4.2

AIR SHODOU in OKAYAMA  
KOJIMA D\_MALL

書いた“書”をその場でTシャツすることで  
織維の祭りに合わせた企画



PRE EVENT

AIR SHODOU in HIROSHIMA  
NAKAMACHI SEED

書いた“書”をその場でTシャツすることで  
織維の祭りに合わせた企画のプレ



HIROSHIMA Nakamachi SEED







秋



テクノロジーとクリエイティブの祭典

# 明星\*和楽

MYOJOWARAKU



# Microsoft®

×



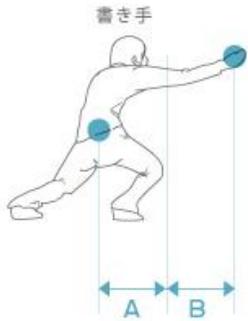
AIRSHODOU

Takeshi Yanagiya  
Chihiro Nishimoto  
Satoshi Maemoto  
Yuu Araya  
Chihiro Oobayashi  
Tamaki Yanagiya

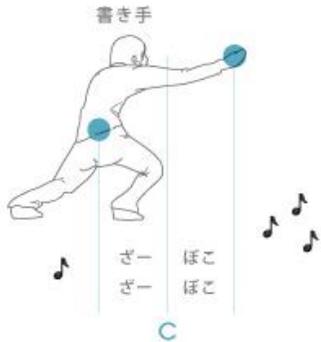
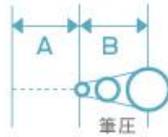


Takeshi Yanagiya  
Chihiro Nishimoto  
Satoshi Maemoto  
Yuu Araya  
Chihiro Oobayashi  
Tamaki Yanagiya

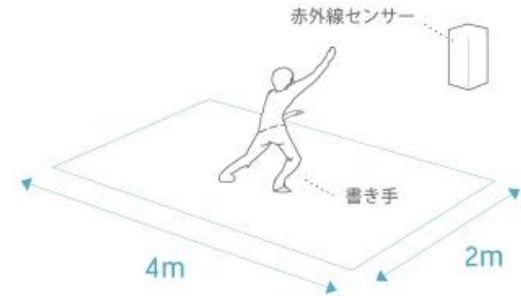
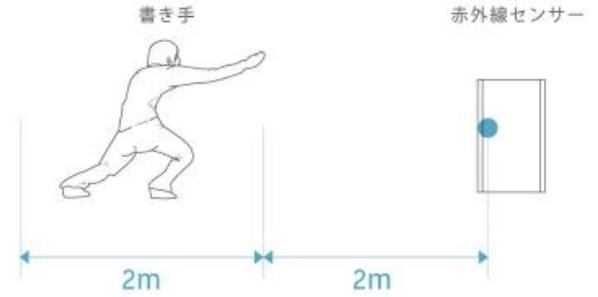
# HOW TO DRAW。



- A 手をあまり伸ばさない場合、描画されません。
- B 腰と手が離れるほど筆圧が高くなり太い線になります。



- C 描き始めの見えない壁を超えると水上の波の音が水中の音に変化します。



センサーの有効範囲は  
横幅4m、奥行き2mほどになります。

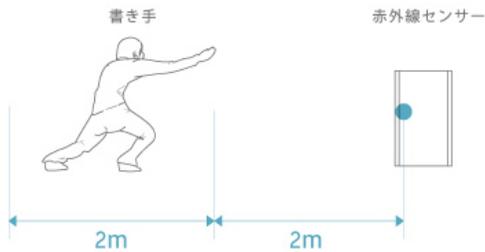
# SYSTEM。

## Presentation

ビューはADOBE AIRによるFlashプログラム。  
BackendへXMLSocketで接続し、  
リアルタイムにKinectのデータを表示。



ADOBE AIR™



KINECT  
for Xbox 360

## Backend

KINECT™  
for Windows®

Microsoft®  
Visual C++ 2010

VisualC++ 2010 で作成された  
プログラムよりMicrosoft Kinect SDKを  
経由し、Kinectの深度マップ、骨格情  
報を取得。

# Kinectより取得可能な骨格情報について。

Figure 3. Figure 3. Skeleton joint positions relative to the human body

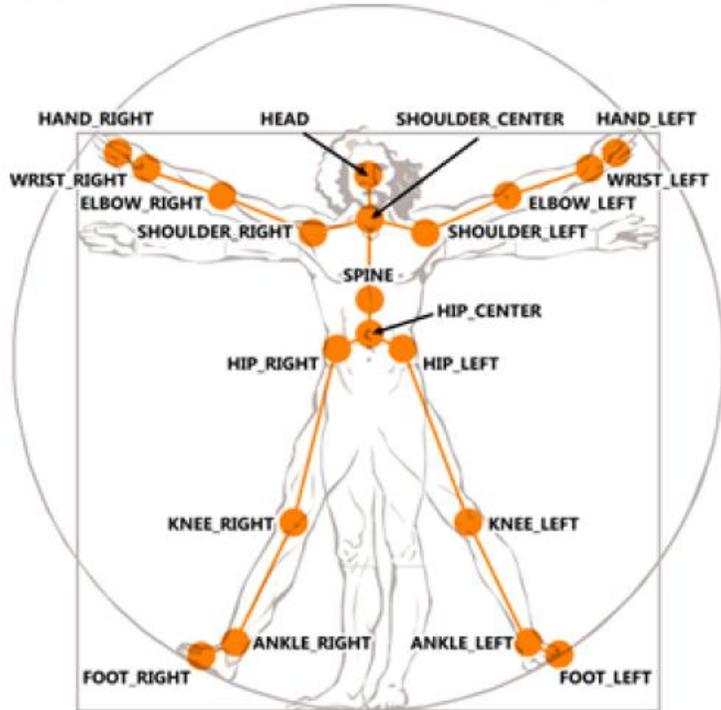
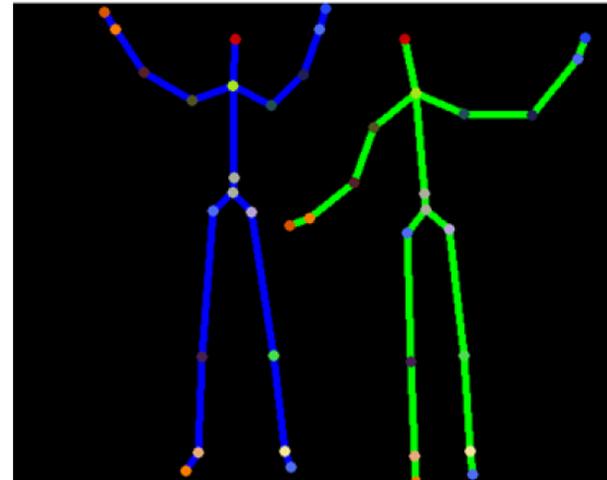
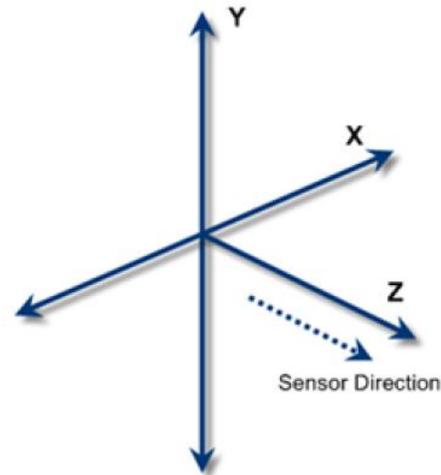


Figure 4. Figure 4. Active tracking for two players



人体の関節位置を3D空間座標でリアルタイムに取得可能です。

Figure 6. Figure 6. Skeleton-space coordinate system for the sensor array



## Kinectは人体モーションデータというビッグデータのクラウドへの入力デバイス

- Kinectからは毎秒30フレームの骨格3D座標データ、深度マップ、カメラ映像が大量に入力されます。
- モーションデータはネットワーク経由でクラウドへ送信し、蓄積・共有・再生といった用途に利用可能。
- Kinectは安価で家庭で子供から大人まで誰もが手軽に利用できるビッグデータの入力デバイスです。

2012年2月より商用利用が可能となりました！



# 株式会社システムフレンドについて

株式会社システムフレンドは広島市に本社を置くシステム開発会社です。  
インターネット関連のシステムや、さまざまな業種の企業の社内システムなどの開発をお任せいただいています。



システムフレンドはEC-CUBEのゴールド開発パートナーです。



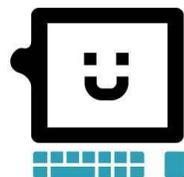
システムフレンドはグループウェアAipoのゴールドパートナーです。



洋菓子無花果  
ShopBank  
Tres Tres(トトレレ)  
などのEC系iPhoneアプリをリリースしています



Windows Phone 7 開発者もいます！



## SYSTEM FRIEND

**広島本社**  
〒731-5125  
広島市佐伯区五日市駅前3丁目3-14  
TEL:082-943-9530 FAX:082-943-9531

**東京オフィス**  
〒141-0031  
東京都品川区西五反田3-7-6  
レジディアタワー目黒不動前1103  
TEL:03-5719-3561 FAX:03-5719-3567

