

実物の影による仮想の影とのインタラクション手法の提案

岩崎 妃呂子¹ 伊藤 玲¹ 近藤 桃子¹ 杉浦 沙弥¹ 大葉 有香¹ 水野 慎士¹

概要: 本研究ではプロジェクタの前に人が立ったり物を置いたりすることでスクリーンに映し出される実物影と、CG で生成されてプロジェクタでスクリーンに投影された仮想影とのインタラクションを楽しむことができるシステムを提案する。このシステムでは虫かごを揺らすと虫かごの実物影から蝶の仮想影が飛び出してユーザの実物影に止まったり、じょうろの実物影から水の仮想影が溢れ出したりする。システムでは Kinect を用いてプロジェクタとスクリーン間にある物体形状を三次元的に取得している。これにより、スクリーンに写る全ての実物影を正確にシミュレーションすることができ、それに基づいて仮想影を制御することで、実物影を仮想影との様々なインタラクションを実現している。

A Proposal of a Method to Interact with Virtual Shadows by Real Shadows

HIROKO IWASAKI¹ REI ITO¹ MOMOKO KONDO¹ SAYA SUGIURA¹ YUKA OBA¹ SHINJI MIZUNO¹

Abstract: In this research, we propose a system, which enables users to enjoy interaction with virtual shadows generated by CG and projected to a screen by real shadows of a user and objects in front of a projector. When a user rocks a birdcage, virtual shadows of butterflies fly away from a real shadow of the birdcage and alight on the user's real shadow. When a user uses a watering can, virtual shadows of water come out from a real shadow of the watering can. The system scans 3D shapes of objects in front of the projector with a Kinect. As the result, the system can simulate real shadows on the screen generated by the projector. Interaction with virtual shadows by real shadows is realized by controlling virtual shadows based on the simulated results of real shadows.

1. はじめに

近年のコンピュータ技術の発達に伴い、CG 等を用いたデジタルコンテンツの制作が盛んになってきている。特に、センサ技術や画像処理技術、音声処理技術などを組み合わせることで、ユーザの動作に対してリアルタイムに反応するインタラクティブコンテンツが可能となり、広告媒体やコミュニケーションツール、エンタテインメントの分野で大きな注目を浴びてきている [1][2][3]。

一方、コンテンツにおける映像表現の一つとして、影を用いたものがいくつも見られる。影は物体に光を当てることで簡単に作り出すことができ、日常のあらゆる場面で目にするものである。そして、影絵のように影を効果的に

使ったり普段とは異なる見え方をさせることで、逆に大きな印象を与えることが可能となる。そのため、世界中で古くから現代に至るまで影絵を使った芝居が公演されており、舞台の演出としても影を使った例がいくつも見られる(図 1)。そして、近年はデジタルコンテンツとしても、ダンスパフォーマンス中のダンサーのシルエットを用いた演出手法 [4] や、人工的に生成した影の色や形状を変化させて身体表現を創出する手法 [5] など、映像表現として影を取り扱ったものがいくつも提案されている。

そのような背景の中、本研究では影による影とのインタラクション手法について提案する。これは物に光を当てて生成された実物影によって CG で生成された仮想影を操作するものである。実物影と仮想影は同じスクリーン上に生成されており、見かけ上はほとんど区別が付かない。そして、虫かごの実物影から蝶の仮想影が飛び出したり、蝶の仮想影が人の実物影に止まったりするなど、実空間には存

¹ 愛知工業大学 情報科学部
Faculty of Information Science, Aichi Institute of Technology,
1247, Yachigusa, Yakusa-cho, Yoyota, 470-0392, Japan



図 1 舞台演出で使用される影絵 (“WASABEATS 2015” より)

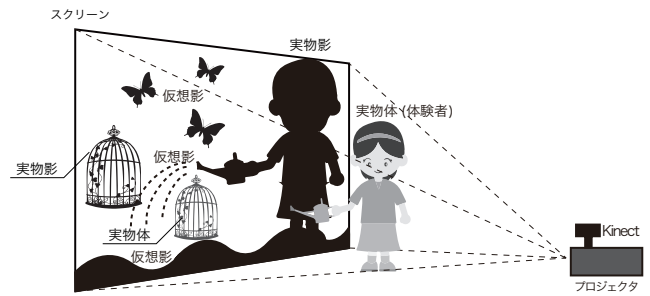


図 3 提案システムの概要

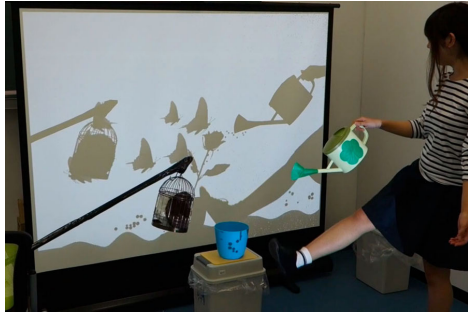


図 2 提案システムの実行例

在しない物と影の中でインタラクションすることが可能である。図 2 に提案システムの実行例を示す。

影によるインタラクション手法は他にもいくつか提案されている。Xu らは実際の影を利用したインタフェースを提案している [6]。ただし、これはインタフェースという目的のために手の影だけを利用しており、体全身や他の物体の影によるインタラクションは想定していない。“BIG SHADOW” はエンターテインメントを目的として影とのインタラクションを表現している [7]。ただし、影はすべて仮想的に生成されている。それに対して、本研究で提案する手法では人の全身像や様々な物体に光を当てて生成された実際の影によって仮想の影とのインタラクションを実現している。そのため、いつもと同じ影がいつもと少し異なる振る舞いをするため、人に対してより大きな印象を与えることが考えられ、エンターテインメントやデジタルサイネージへの活用が期待できる。

2. システムの概要

提案システムは、プロジェクタ、スクリーン、Kinect、PC、そして影を生成するための物体で構成される。プロジェクタは物体の影を生成するための光源、および映像の投影の 2 つの目的のために使われる。図 3 にシステムの概要を示す。

ユーザや物体がプロジェクタとスクリーンの間に入ると、その実物影がプロジェクタによってスクリーン上に生成される。また、PC で CG を用いて仮想影を生成してプロジェクタで投影する。そのため、スクリーン上には実物影と仮想影が合わせて映し出される。

そして、ユーザが物体を動かしたり自身が動いたりすることで実物影を動かすと、仮想影が生成されたり仮想影とのインタラクションを楽しんだりすることができる。例えば、虫かごを揺らすと虫かごの実物影から蝶の仮想影が飛び出して、ユーザの実物影に到達するとその場所で止まる。また、じょうろを持って傾けるとじょうろの実物影から水の仮想影が溢れ出し、水の仮想影が植木鉢の実物影に注がれると花の仮想影が成長する。そして、ユーザが植木鉢を持ち上げると、植木鉢の実物影と共に花の仮想影が移動する。

システムでは実物影と仮想影とのインタラクションを実現するため、Kinect を用いて影を生成するための物体の三次元情報を取得して、スクリーンに生成される実物影のシミュレーションを行っている。

3. 影を生成する実物体の三次元的スキャンと識別

3.1 スキャンデータ

提案システムではプロジェクタ付近に Kinect を設置する。プロジェクタは実物影の光源として使用しており、Kinect をプロジェクタ付近に設置することで、実物影を生成するために配置したすべての物体を三次元的にスキャンすることができる。

システムでは Kinect からのスキャンデータとして、毎秒 30 フレームで深度画像、色画像、人の関節点三次元座標を取得する。深度画像の各画素は三次元空間中の座標に相当する。そして、各フレームの情報を用いて実物影を生成するために配置した物体の三次元形状と位置の取得と物体の識別を行っている。

3.2 実物体の識別と三次元情報取得

提案システムのプロトタイプでは、影を生成する実物体として、虫かご、じょうろ、植木鉢、および人を用いている。以下に影を生成するための各物体の三次元情報の取得と識別について述べる。

3.2.1 虫かご

虫かごは固定された杖の先端に取り付けられており、ユーザが触れることでその場所で揺れる。そのため、虫かごの

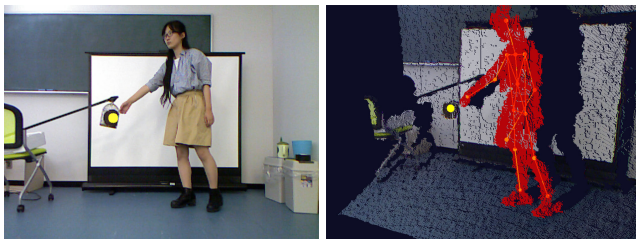


図 4 虫かごの識別結果 (黄色の点)

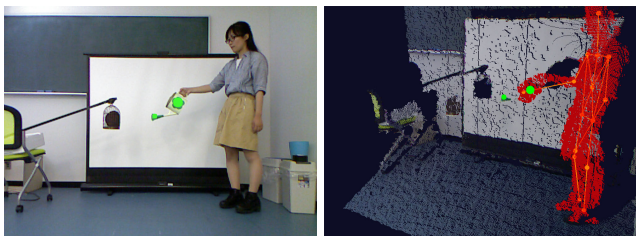


図 5 じょうろの識別結果 (緑色の点)

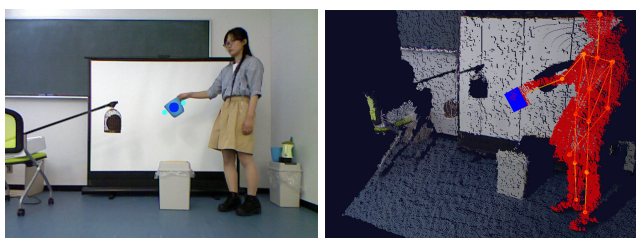


図 6 植木鉢の識別結果 (青色の点・四角形)

位置は大きく変化することはない。そこで、システムにはあらかじめ虫かごの三次元位置を与えておき、深度画像から虫かご三次元位置に近い座標を持つ画素値を虫かご領域として抽出する。そして、領域の中心の三次元座標を求める(図4)。

3.2.2 じょうろ

じょうろの識別は深度画像に加えて色画像も用いる。じょうろ先端の蓮口部と胴体部には、それぞれサイズの異なる色マーカが貼り付けられている。まず、色画像を用いて深度画像から色マーカの領域を抽出する。そして、領域のサイズによってじょうろの蓮口部と胴体部を識別して、それぞれの領域の中心の三次元座標を求める(図5)。

3.2.3 植木鉢

植木鉢の識別も深度画像に加えて色画像も用いる。植木鉢はじょうろの色マーカとは異なる単色で形状は長方形に近いものを用いている。まず、色画像を用いて深度画像から植木鉢の領域を抽出する。そして、領域中心の三次元座標を求める。また、植木鉢領域を包含する長方形領域を算出することで、植木鉢の傾きを求めている(図6)。

3.2.4 人

人がプロジェクタの前に立つと、システムは Kinect を用いて人の 15 カ所の関節点の三次元位置情報を取得する。また、各関節位置からの距離を用いて、深度画像の中から

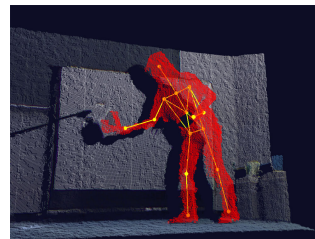


図 7 人の識別結果 (赤色の領域・黄色の点)

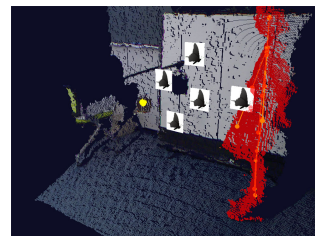


図 8 虫かごの三次元座標から蝶の CG 物体が生成される様子

人領域を抽出する。そして、抽出された深度画像の人領域の各画素の三次元座標を計算して、人の三次元形状データを生成する(図7)。三次元形状データは三次元空間中の点の集合である。

4. 仮想影のための CG 物体生成

4.1 概要

3章で述べた手法によって実物影を生成する物体の識別と三次元情報を取得したあと、各物体の状態を判定する。そして、判定結果に基づいて仮想影のための CG 物体の生成や制御を行う。システムでは実空間と同等の三次元 CG 空間を構築しており、仮想影のための CG 物体はこの CG 空間内に生成する。これにより、実物影を仮想影とのインタラクションを実現している

4.2 実物体の状態判定と CG 物体生成

4.2.1 虫かご

虫かごの状態として、揺れの判定を行う。3.2.1項で得られた虫かご中心の三次元座標のフレーム間の移動量がしきい値を越えた場合、虫かごが揺れていると判定する。

虫かごが揺れている場合には、虫かご中心に相当する三次元 CG 空間座標から蝶の CG 物体を発生させる。蝶の CG 物体は平面に蝶のアニメーション映像をテクスチャマッピングとして施して生成しており、三次元 CG 空間内を直線的に移動する。図8に虫かごの三次元座標から蝶の CG 物体が生成される様子を示す。

4.2.2 じょうろ

じょうろの状態として、傾きの判定を行う。3.2.2項で得られたじょうろの蓮口部と胴体部の三次元座標を用いて、蓮口部が胴体部よりも低い位置にある場合はじょうろが傾いていると判定する。

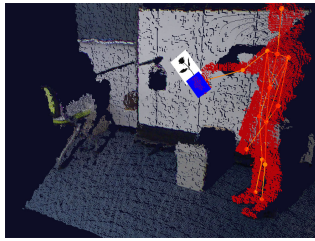


図 9 植木鉢の三次元座標から植物の CG 物体が生成される様子

じょうろが傾いている場合には、じょうろの蓮口部に相当する三次元 CG 空間座標から水滴の CG 物体を発生させる。そして、水滴の CG 物体が床面に到達した場合には、三次元 CG 空間に水面の CG 物体を生成する。

4.2.3 植木鉢

3.2.3 項で得られた植木鉢中心座標の三次元 CG 空間座標から植物の CG 物体を生成させる。このとき、植木鉢の傾きに応じて植物の CG 物体も傾ける。図 9 に植木鉢の三次元座標から植物の CG 物体が生成される様子を示す。

5. 仮想影投影とインタラクション

5.1 CG 空間と投影環境の構築

提案システムでは実物影を生成するための物体を三次元スキャンして、三次元形状データを取得したり三次元座標を取得したりする。次に、得られた三次元情報に基づいて仮想影のための CG 物体を生成する。そして、CG 物体はプロジェクタによってスクリーンに投影されて仮想影となる。このとき、仮想影は実物影の位置に合わせて適切に投影される必要がある。

これを実現するため、提案システムでは実空間と同じ CG 空間と投影環境を構築して CG 物体の表示を行う。まず、4 章で述べたように CG 物体は実空間と同等の CG 空間に生成されて配置されている。そして、CG の投影環境についても実空間と同等に構築する。すなわち、実空間のプロジェクタの位置に CG 映像生成のための視点を配置して、実空間のスクリーンの位置に CG 映像生成のための CG 投影面を配置する。これにより、実物体をスキャンして得られた三次元情報から CG を生成してプロジェクタで投影した場合、映像は実物影と一致して実物影のシミュレーションとなる。そして、実物体の三次元情報に基づいて生成した CG 物体も実物影に対応した場所に投影される。図 10 に実空間と CG 空間との関係を示す。

この手法を用いることで、例えば虫かごを揺らした場合に虫かごの三次元座標から蝶の CG 物体が生成されるが、プロジェクタで投影した場合には虫かごの実物影から蝶の仮想影が生成されるように観察される。また、植木鉢の三次元座標に植物の CG 物体が生成されるが、プロジェクタで投影した場合には植木鉢の実物影から植物の仮想影が生えているように観察される。そして、植木鉢をプロジェクタに近づけると生成される実物影は大きくなるが、このと

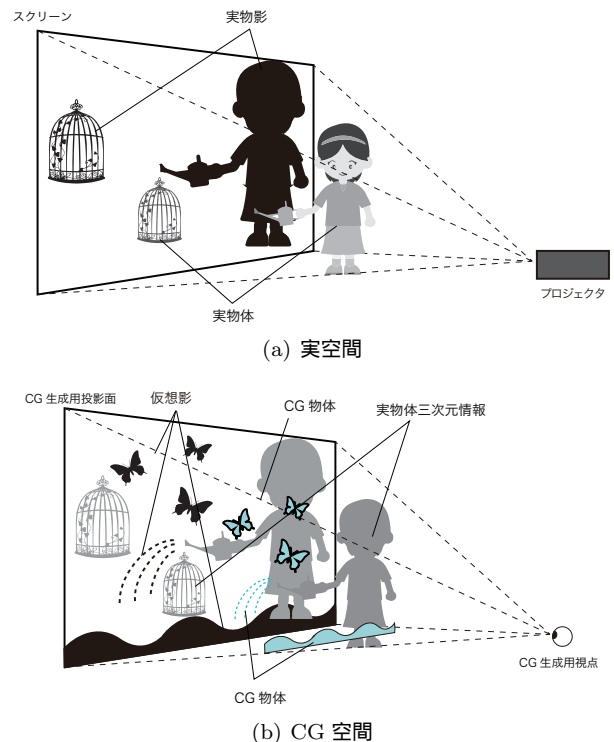


図 10 提案システムでの実空間と CG 空間の関係

き植物の仮想影も特別な処理を必要とすることなく、自動的に適切なサイズに変更されて投影される。

5.2 インタラクション

4 章で述べたように、提案システムでは実物体をスキャンして得られた三次元情報に基づいて仮想影のための CG 物体を生成する。それにより、虫かごの実物影から蝶の仮想影が生成されたり、植木鉢の実物影から植物の仮想影が生えたりすることは実現している。ただし、実物影と仮想影とのインタラクションを考えた場合には、実物体の三次元情報と仮想影のための CG 物体を CG 投影面に投影したあと、CG 投影面上での座標に基づいて仮想影を制御する必要もある。

5.2.1 実物影と仮想影とのインタラクション

人の実物影によるインタラクションは、3.2.4 項で生成した人の三次元形状データと関節点座標を CG 投影面に投影して行う。

蝶の CG 物体は CG 投影面に仮想影として投影されたあと、人の三次元形状データの投影像との接触判定を行う。そして、接触していると判定された場合には、CG 物体をその場所で停止させる。これにより、蝶の仮想影が人の実物影に止まっているように観察される。

植物および水面の CG 物体は CG 投影面に仮想影として投影されたあと、人の関節点座標の投影結果との接触判定を行う。そして、それぞれ接触していると判定された場合には、植物の CG 物体を揺らしたり、水面の CG 物体を波立たせたりする。これにより、植物や水面の仮想影が人



図 11 虫かごの実物影から蝶の仮想影が飛び出す様子

の実物影に揺らされたり波立たされたりするように観察される。

植木鉢の実物影とじょうろから流れ出た水滴 CG 物体の仮想影についても接触判定を行い、接触していると判定された場合には水滴が植木鉢に注がれていると判断する。このとき、植木鉢の実物影から生えている植物 CG 物体が成長する。

5.2.2 仮想影どうしのインタラクション

虫かごから飛び出した蝶の CG 物体の投影像は、植木鉢から生えた植物の CG 物体の投影像と接触判定を行っている。そして、植物の CG 物体が揺れていない状態で接触していると判定された場合には、蝶の CG 物体をその場所で停止させる。これにより、蝶の仮想影が植物の仮想影に止まっているように観察される。なお、蝶の仮想影が止まっている状態で植物の仮想影を揺らすことで、蝶の仮想影が逃げていくような状態が観察できる。

6. 実験

提案システムを実装してプロトタイプを開発して実験を行った。使用した PC は MacBookPro(Core i7 2.8GHz) で、C++を用いて開発しており、映像生成には OpenGL、深度画像や色画像の処理に OpenCV、Kinect の制御に OpenNI をそれぞれ使用している。

提案システムにおいて虫かごを揺らすと、虫かごの実物影からまるで蝶の影が飛び出しているような様子が確認できた(図 11)。また、じょうろを持って傾けると、じょうろの実物影から水滴の影が流れ出た(図 12)。水滴の仮想影が植木鉢の実物影に入ると、植木鉢の実物影から植物の仮想影が成長していった。そして、植木鉢を持ち上げると、植物の仮想影が植木鉢の実物影に追従していき、まるで実際に植木鉢から植物が生えているような映像が生成された(図 13)。植木鉢とプロジェクタとの距離によって植木鉢の実物影のサイズは変化するが、植物の仮想影も同じように変換することが確認できた。

仮想影と人の実物影のインタラクションについても実現できることを確認した。例えば、虫かごの実物影から飛び出した蝶の仮想影が人の実物影に到達すると、蝶の仮想影はその場で止まり、まるで人の手に蝶が止まっている様子



図 12 じょうろの実物影から水滴の仮想影が流れ出す様子

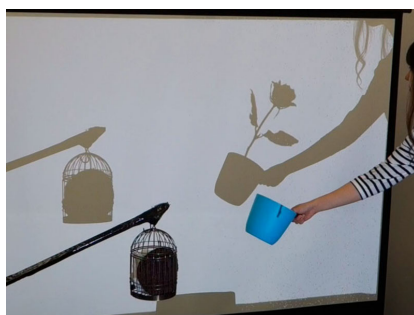


図 13 植物の仮想影が植木鉢の実物影に追従する様子



図 14 蝶の仮想影が人の実物影に止まる様子



図 15 植物の仮想影が人の実物影によって揺れる様子

が影になっているように感じられた(図 14)。また、植物の仮想影に人の実物影が触れると、その影に押されたように植物の仮想影は揺れだした(図 15)。じょうろからの仮想影によって溜まった床の水面の仮想影に足や手の実物影で触れると、水面の仮想影が波立ち始めた(図 2)。

7. まとめ

本研究では影を用いたインタラクティブデジタルコンテ

ンツを提案して，プロトタイプを開発した．提案システムでは様々な実物体の実影と仮想影とのインタラクションという新しい体験を実現しており，エンターテインメントやデジタルサイネージなど人の興味を引きつける場面での活用を検討している．

今後の課題としては，より多くの種類の物体の実物影を用いたインタラクションの実現や手などで作る影絵の拡張などが挙げられる．

謝辞 プロトタイプ用のアニメーション映像や実物影用物体を提供して頂いた(株)SUGOIの秋葉陽児氏，佐々木章介氏に感謝する．本研究の一部は科学研究費補助金(26330420)による．

参考文献

- [1] 松原孝志, ボンダンスティアワン, 松本和己, 徳永竜也, 中島一州: 3次元ジェスチャ操作による テーブル型インタラクティブデジタルサイネージの開発, 情報処理学会研究報告, Vol. 2014-DCC-6, No. 6, 8pages (2014).
- [2] S. Mizuno, R. Hirano, Y. Tsutsumi: GAYAIT: An Interactive Video and Sound Art System handling a Large Number of Video Clips and its Applications, 芸術科学会論文誌, Vol. 11, No. 4, pp. 149-156 (2012).
- [3] 大島直樹, 岡澤航平, 本田裕昭, 岡田美智男: TableTalk-Plus: 参加者の共同性や社会的なつながりを引き出すアーティファクトとその効果, ヒューマンインタフェース学会論文誌, Vol. 11, No. 1, pp. 105-114 (2009).
- [4] 千田真弓, 小原悠太郎, 菅野駿哉, 本村健太, 千葉則茂, ダンスパフォーマンスを拡張表現する高さを活かした映像インスタレーション, NICOGRAPH2013 論文集, pp. 121-124 (2013).
- [5] 西出篤史, 鈴木一穂, 林成紘, 板井志郎, 三輪敬之, 共創表現の遠隔支援 - 背景に着目した影メディア表現空間のデザイン -, ヒューマンインタフェースシンポジウム 2013, pp.17-20 (2013).
- [6] H. Xu, I. Kanaya, S. Hiura., K. Sato, *User interface by Real and Artificial shadow*, SIGGRAPH 2006 research posters, 2006.
- [7] Interactive Wall “BIG SHADOW”: 入手先 (<http://bigshadow.jp/>) (2006).