



Image



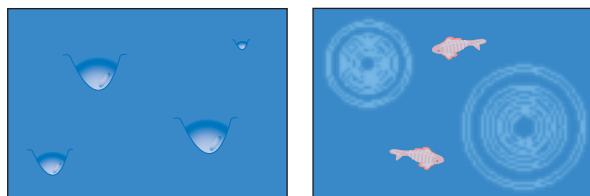
プロジェクターで天井と床面に映像を映す。カメラでユーザの手の状態を判断し、魚の行動を決定する。

Point

水滴が落ちそうになることで、つつい触りたくなる。自分の手を通して変化が起こる事で、興味を引かせる。見て、触って楽しむ空間を提供する。

Action

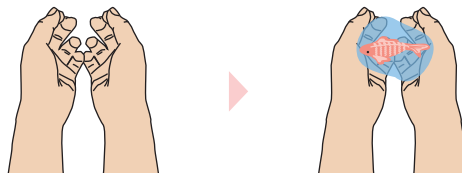
01. 天井に映し出されている水滴がどんどん大きくなり、限界までいくと床に映し出されている水面に落ちる。



天井の映像

床の映像

02. ユーザが水滴が落ちる瞬間に手をだすと、そこに魚の映像が映し出される。



03. ユーザが離す動作を行うと、手の中にいた魚が水の中に飛び込み、動き回る。

