

実空間と仮想空間をシームレスに融合する インタラクティブマルチメディアコンテンツ技術の開発

ー インタラクティブ積み木システム ー

伊藤雄一, 北村喜文(大阪大学), 菊池日出男(㈱システムワット)
渡邊君人(㈱クリプトワンソフト), 伊藤一男((有)アイ・テクノロジー)

システムを用いたアプリケーション例

体験者は必要な形状を組み立てて難関を突破する
例) 目の前に現れる, 大きな川を魔法のブロックを使って渡る

■システムの概要

仮想空間内で展開されるリッチなマルチメディアコンテンツを, コンピュータの知識がない子供や, お年寄りなど, 誰もが容易に直感的に扱うことができるシステムである. ユーザインタフェースとして実世界指向型のユーザインタフェースを用いる.

マルチメディアコンテンツとしては, 仮想世界内で展開される3次元コンテンツとし, ユーザは仮想世界内で利用したいオブジェクトの形状を手元のブロックを用いて組み立てる. システムは組み立てられた形状と類似する3次元モデルを候補としてユーザに提示し, ユーザは候補の中から所望のモデルを選択する.

選択が完了するとそのモデルに対応したマルチメディアコンテンツが再生され, ユーザは手元のブロックに実装された入出力デバイスを用いてリアルタイムにインタラクションを行い, マルチメディアコンテンツの展開を楽しむ.

