

空間をキャンバスに？

新感覚のゲーム？

仮想空間の共有？



提供価値

実証実験/PoC段階

- 複数人で同じCGモデルを共有して編集することを可能にしたり(都市開発シミュレーション)、壁や床から敵が出てくるなど空間全てをゲーム空間にしたり、紙やペンなど既存の制約に捉われず、空間に自由自在にメモや資料を設置し、閲覧可能(三次元ホワイトボード)などの新しい体験を提供

概要

- 本展示では国内のコンテンツ開発者の方々のxRデバイスを活用した Spatial Computingのデモを一同に展示しております。
- デバイス同士の位置を認識することによって、CGモデルの共有が可能です。
- 空間認識機能によって壁や床、家具などを認識することによって、デジタル空間と現実空間を融合したコンテンツを提供可能です。
- 手や視線の動きを利用することによって、コントローラを使用せずにCGモデルを持ち上げたり、貼り付けたりすることが可能です。

コラボレーションパートナー

xR市場の創出に向けて、デバイス貸出等を通して企業、大学の方々と協業しております。

株式会社ENDROLL、curiosity株式会社、株式会社x garden、株式会社MESON、慶應大学ほか

