
**クウジット、『電腦コイル AR』拡張現実感企画に AR 技術を提供
～ソニーの拡張現実感技術「SmartAR™」を利用した導入事例第一弾～**

<http://www.koozyt.com/>

クウジット株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉 隆彦)は、「電腦コイル(原作・監督・脚本:磯光雄 製作:電腦コイル製作委員会)Blu-ray Disc Box Director's Edition(限定版)」に封入される特典、『電腦コイル AR』に AR (Augmented Reality: オグメンテッド・リアリティ=拡張現実感) 技術を提供します。クウジットは、ソニー株式会社の拡張現実感技術「SmartAR™」*1 技術供与により、「KART(Koozyt AR Technology)」マーカレス AR ソリューションとして、商用展開を開始します。『電腦コイル AR』は、その第一弾となります。

『電腦コイル AR』は、『電腦コイル Blu-ray Disc Box Director's Edition(限定版)』封入特典のブックレットと、PC に接続された Web カメラを使用して AR をお楽しみいただけます。Web カメラでブックレットの『電腦コイル AR』のページを撮ると、PC の画面上にサッチーが登場し、ブックレットに手をかざして動かすと、ブックレット上の空間を壊すことができます。サッチーは壊れた空間を直すために動きまわります。*2

*1 このプレスリリース巻末の、「SmartAR™」について をご覧下さい

*2 詳細は、専用サイト (<http://www.tokuma.co.jp/coil/ar.html>)をご参照ください



「電腦コイル AR」イメージ

クウジットは、90年代から同社創立メンバーにより研究を続けてきた、最先端の位置情報や AR 技術を生かした、新しい空間や行動・体験メディアの開発を行っています。クウジットは、拡張現実感技術「SmartAR™」とともに、自社の AR マーケティングサービスやソリューションの表現力の向上に尽力して参ります。

クウジット代表取締役社長の末吉隆彦は、下記のように述べています。

『電腦コイル AR』は、原作の世界観をベースに、現実の AR 技術の最先端を体験できる企画です。今回、コンテンツが電腦コイルということもあり、また、工学ナビの橋本氏、東京大学の鳴海助教、西坂氏、慶應大学の稲見教授らと一緒に取り組むことができ、AR 技術に携わるものとしてたいへん記念すべきプロジェクトとなりました。また、クウジットとしては、「SmartAR™」技術を取り入れたマーカレス AR 技術ソリューションの商用展開第一弾ということで、今後の展開にご期待頂きたいと思っております。

クウジットは、今後もリアルとネットをつなぐ技術で、人の行動や体験をデザインし、わくわくするような新しいユーザー価値を提案、創造してまいります。

以上

【本リリースに関するお問い合わせ】

クウジット株式会社 広報 メールアドレス: pr@koozyt.com

<参考資料>

■ 「電腦コイル AR」概要について

【必要なもの】 必要動作環境を満たした PC と Web カメラ

『電腦コイル Blu-ray Disc Box Director's Edition(限定版)』封入特典のブックレット

「電腦コイル AR」ソフトウェア

※ 詳細は、専用サイト(<http://www.tokuma.co.jp/coil/ar.html>)をご覧ください

【プログラム開発】 橋本 直(独立行政法人科学技術振興機構五十嵐デザインインタフェースプロジェクト/工学ナビ)

鳴海 拓志(東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻)

西坂 信哉(東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻)

【協力】 稲見 昌彦(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)

【AR 技術協力】 クウジット株式会社

※「電腦コイル AR」は、ソニー株式会社が開発した拡張現実感技術「SmartAR™」を利用しています。

■ 『SmartAR™』について

ソニー株式会社が開発したマーカーレス方式と呼ばれる画像認識技術を利用したAR技術です。特長としては、高速トラッキング技術により、対象物に対して、高速かつ高い精度でAR合成を表示することができます。

【クウジット株式会社】: 「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり2007年7月に設立されました。リアルとネットをつなぐユニークな技術で、人の行動や体験をデザインし、社会に貢献することを目指しています。「PlaceEngine」技術のライセンス提供、場所や空間に連動した情報配信サービス「ロケーション・アンプ」、体験・行動デザインメディア「GnG(GET and GO)」、および位置情報やAR技術ソリューションの企画・開発・運営を行っています。

※「SmartAR™」は、ソニー株式会社の商標です。

※その他の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。