

重ね合わせディスプレイを用いたコンテンツ制作

研究 概要

キーワード 高臨場感ディスプレイ／立体画像／メディア表現

2枚の平面ディスプレイを奥行方向に重ねて配置した表示方式におけるコンテンツの制作方法に関する研究である。重ね合わせディスプレイは、前後面のディスプレイに異なるコンテンツを表示すると奥行き感が得られるとともに、前後面のディスプレイに明るさの異なるコンテンツを重ねて表示すると立体視も可能になる。

この表示方式では装置構成が特殊になり、それを克服する魅力あるアプリケーションが創出されていないため普及には至っていない。新たなメディア表現のツールとしての確立を目指し、具体的なアプリケーションを想定したストーリー性のあるコンテンツ制作から効果的な表現方法を見出すことを目的に研究を進めている。



図1 童話を題材としたコンテンツ制作例。

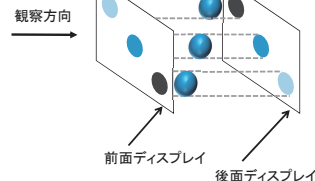


図2 輝度変調型奥行き融像錯視 (DFD) (三橋:画像と視覚情報科学、映像情報メディア学会)

今後の 展開や メッセージ

デジタルサイネージへの応用を想定してコンテンツを制作しています。重ね合わせディスプレイを使ったアプリケーションや装置に興味をお持ちの方、ご連絡をお待ちしております。

研究者 情報



中沢 憲二 教授・学術博士
情報フロンティア学部 メディア情報学科
所属研究所: 情報技術AI研究所

研究者情報URL

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/kyouinroku/a/BFAIA.html>
<https://researchmap.jp/7000018022>
<http://kitnet.jp/laboratories/lab00181/index.html>