

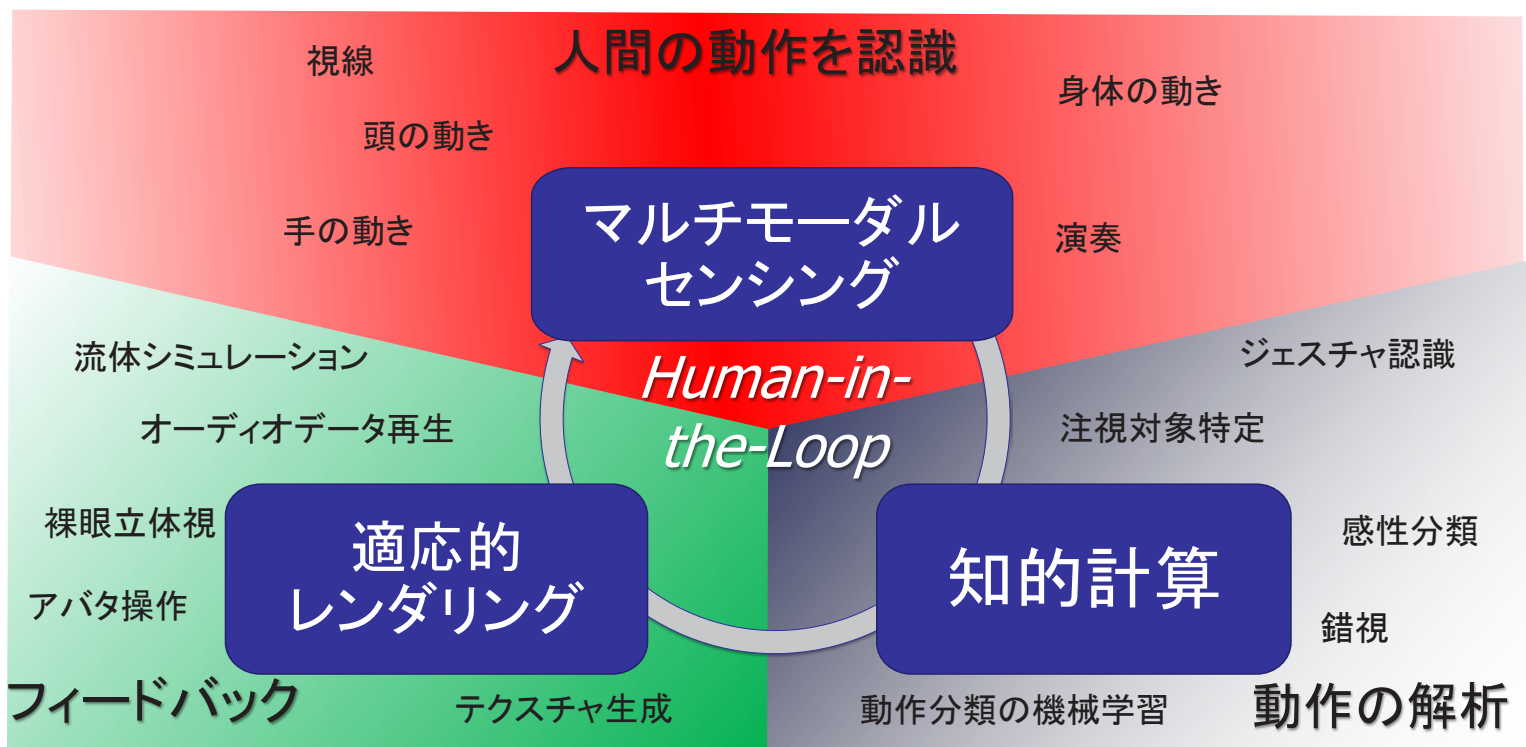


SAM : 知的環境メディア

1: 概念と方法論

知的環境メディアの枠組み

知的環境メディア(smart ambient media, SAM)とは、
マルチモーダルセンシング — 知的計算 — 適応的レンダリング
を利用して、我々の日常生活の諸活動を巧みに支援する表示手法の総称



参考文献

- F. Shimizu, I. Fujishiro: "Selection of Localized Audio Track Based on Eye-Tracking Technologies with Application to Musical Art Gallery", Proc. 5th IIEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing (IEVC2017), 5C-1 (2017).
Y. Hayakawa, Issei Fujishiro: "2D Fluid Shape Design by Direct Manipulation", Proc. 5th IIEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing (IEVC2017), 3B-2 (2017).
井阪 建, 藤代 一成: "L字型表示面を用いた錯視による裸眼立体映像生成" (動画付き研究速報), 映像情報メディア学会誌, Vol. 70, No. 6, pp. J143-J146 (2016).

研究者名

情報工学科 教授 藤代 一成

お問合せ先

fuji@fj.ics.keio.ac.jp
http://fj.ics.keio.ac.jp



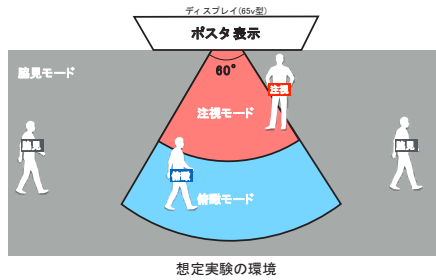
SAM : 知的環境メディア

2: 応用

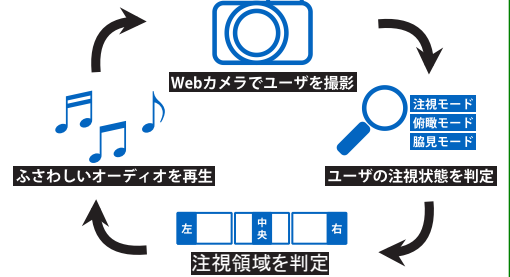
視線の隠的追跡手法とそのエンタテインメント応用

デジタルサイネージと視線追跡システムの組合せを提案

→ターゲットの陰的視線情報を活かすことで消費行動を促すようなコンテンツを構築可能



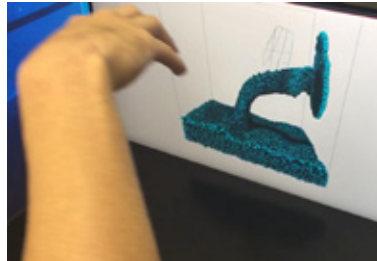
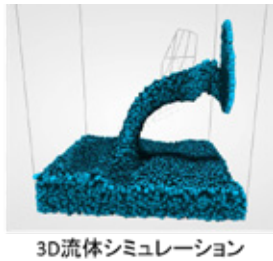
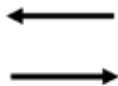
処理の流れ



直接操作による3D流体シミュレーションの制御

ハンドモーションによってインタラクティブに流体を制御

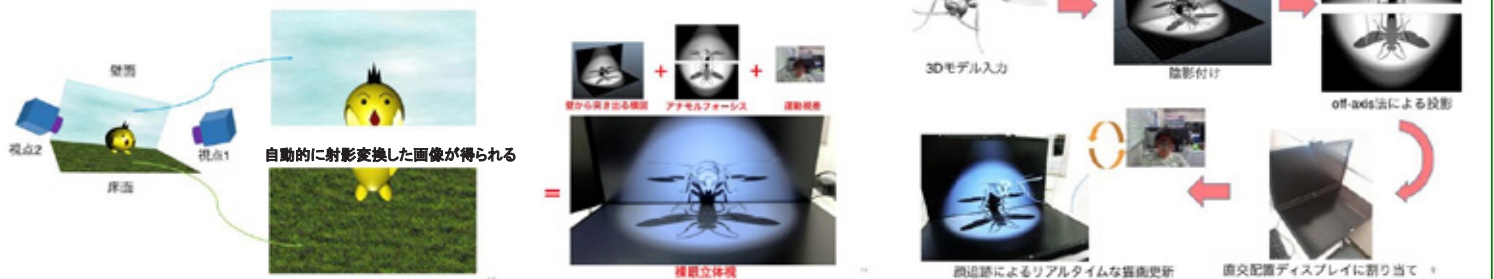
→流体シミュレーションに対する深い知識を必要とせず、直感的な操作による流体表現の設計が可能



直交配置マルチディスプレイを使った錯視による裸眼立体映像生成

ディスプレイの立体構成と錯視による奥行き知覚の組合せ

→手軽ながら高品質な個人向け裸眼立体映像を生成



研究者名

情報工学専修 M2 清水 文也 早川 雄登
 情報工学科 B4 今田 明洋

お問合せ先

fuji@fj.ics.keio.ac.jp
 http://fj.ics.keio.ac.jp