

AR ソリューション

商品企画、プロモーションなどお客様のニーズ合わせた
AR(拡張現実)企画をご提案いたします。

AR(拡張現実)とは画面を通して見ることで、

現実にある物体や場所に“現実以上の何か”を表示する技術。

そこにいないキャラクターやその物体に関する情報など、さまざまなものを表示することが可能です。

ソニー・ミュージックコミュニケーションズでは主に下記2つのAR技術を用いてお客様のニーズにお応えいたします。



POINT!!

①ソニー開発「SmartAR」によるAR企画のご提案

- ・**マーカースレス**…SmartARは2次元バーコードを必要としません。既存の写真、イラスト等を使ったAR表示が可能。
- ・**高速認識/高速追従**…高速画像処理エンジンにより、マーカースを素早く認識。さらにカメラの動きに合わせ、付加情報を高速で追従させることが可能。
- ・**3D空間認識**…3D空間構造を認識するので、空間をARマーカースとして利用したり、AR表示した物が、空間を認識して動いたりすることが可能。

②ARプラットフォームアプリケーション「オルタレイ」によるAR企画のご提案

- ・一つのアプリケーションで複数のAR企画が展開可能。
- ・汎用性により低価格で短期間の開発が可能。

<http://www.a440.technology/alterlay/>

AR ソリューション事例

初音ミク「HATSUNE MIKU AR STAGE」

スマートフォン「Xperia」のプロモーションとして、六本木ヒルズで行われたARによるバーチャルコンサート、スマートフォンとPS VITA(専用アプリ)で六本木ヒルズのメトロハットをかざすと、初音ミクが歌い踊る3D映像が出現。画面をタップして星を出現させることで、ミクを応援する演出も付加。多くの観客が楽しんでいました。



© Crypton Future Media, INC. www.plapro.net
© Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA

SmartAR

FELIX

Felix House/Felix Doorは、ネスレが海外展開しているキャットフード「Felix」の日本展開に合わせたPRイベント向けの、PC/スマートフォンARアプリケーションです。Felix Houseは、70インチモニタ越しにAR表示された「Felix」と一緒に遊ぶことができます。Felixは、体験者の行動に合わせて、様々なアドリブ表現をしたり、自分の意思表示をします。Felix Doorは、アプリを起動してイベント会場で配布されたキャットドアがめくられたマーカースにかざすと、ドアからFelixが出現し、ARで表示されます。



© Nestle Japan Ltd. All Rights Reserved.

SmartAR

俺の藤井2016

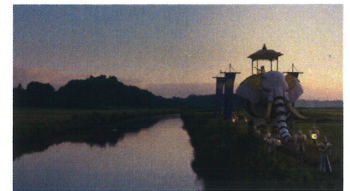
5月25日に発売された「俺の藤井2016 in さいたまスーパーアリーナ〜Tynamite!!〜」Blu-ray BOXセットに封入されているブックレットの「DAY2」の各グループのページにスマートフォンのカメラをかざすとメンバーのプロフィールやここでしか見れない撮りおろし動画が視聴できます。



© STARDUST PROMOTION, INC. All Rights Reserved.

wiseデモリール

株式会社wiseの名刺裏面にスマートフォンのカメラをかざすとデモリール映像が再生されます。



© 2016 wise All rights reserved.



- ・商品パッケージを読み込み、商品説明を表示したり、プロモーションコンテンツを表示させたりする販促活用も可能です。
- ・施設内の順路案内なども活用可能です。