

気分はスーパーラグーマン

袋井に疑似体験ブース

袋井市役所一階市民ロビーに九日、市内のエコパスタジアムが会場の一つとなる「ラグビーワールドカップ(W杯)2019」をPRするデジタルサイネージ(電子看板)「ラグーマー」の体験ブースが登場した。設置したのは、静岡理工科大情報学部(同市豊沢)の定国伸吾講師(三)の研究室メンバーで、いずれも三年生の六人。W杯の開催機運を盛り上げようと、学生の研究活動の一環としてAR(拡張現実)技術を用いて開発した。

ラグーマーは、体験者の顔を備え付けのカメラが認証。その情報をもとに映像やコンピュータグラフィック(CG)を重ね合わせてさまざまなラグビーに関するバーチャルな情報をディスプレイに表示する仕組み。体験者の顔データから、スピードやパワーなど各種能力をコンピュータが瞬時に判定して最適なポジションを示したり、ユニホームを着た屈強なラグーマンの体に体験者の顔を合成したりすることができ、顔に参加国の国旗がプリントされ、現地のあいさつが同時に表示される機能などもある。

この日、学生らがロビーの一角に機器を据え付け、一般開放した。早速、来庁者らが体験し、ゲーム感覚で楽しみながらラグビーやW杯に理解を深めた。メンバーの草谷翔さん(三)は「このコンテンツで市民がW杯に興味や関心を持ってもらえたら」と話した。

ラグーマーは二月二日まで設置される。(土屋祐二)



来庁者(手前)にラグーマーの機能を説明する静岡理工科大生。袋井市役所で