

An illustration of a person wearing a VR headset and holding controllers, standing in a virtual space. The space is filled with various data visualization elements: a network graph with nodes and lines, a bar chart, a line graph, and several floating panels with text and icons. In the foreground, there are two large interlocking gears. The background is a solid green color.

ご提案資料 【AR空間拡張システム】

限られた展示空間、 スマホひとつで体験価値をアップするには？

こんなお悩みありませんか？



限られた空間でより多くの情報を紹介したい

時空を超えた世界と融合する体験を提供したい



展示施設やイベントの体験価値を強化したい

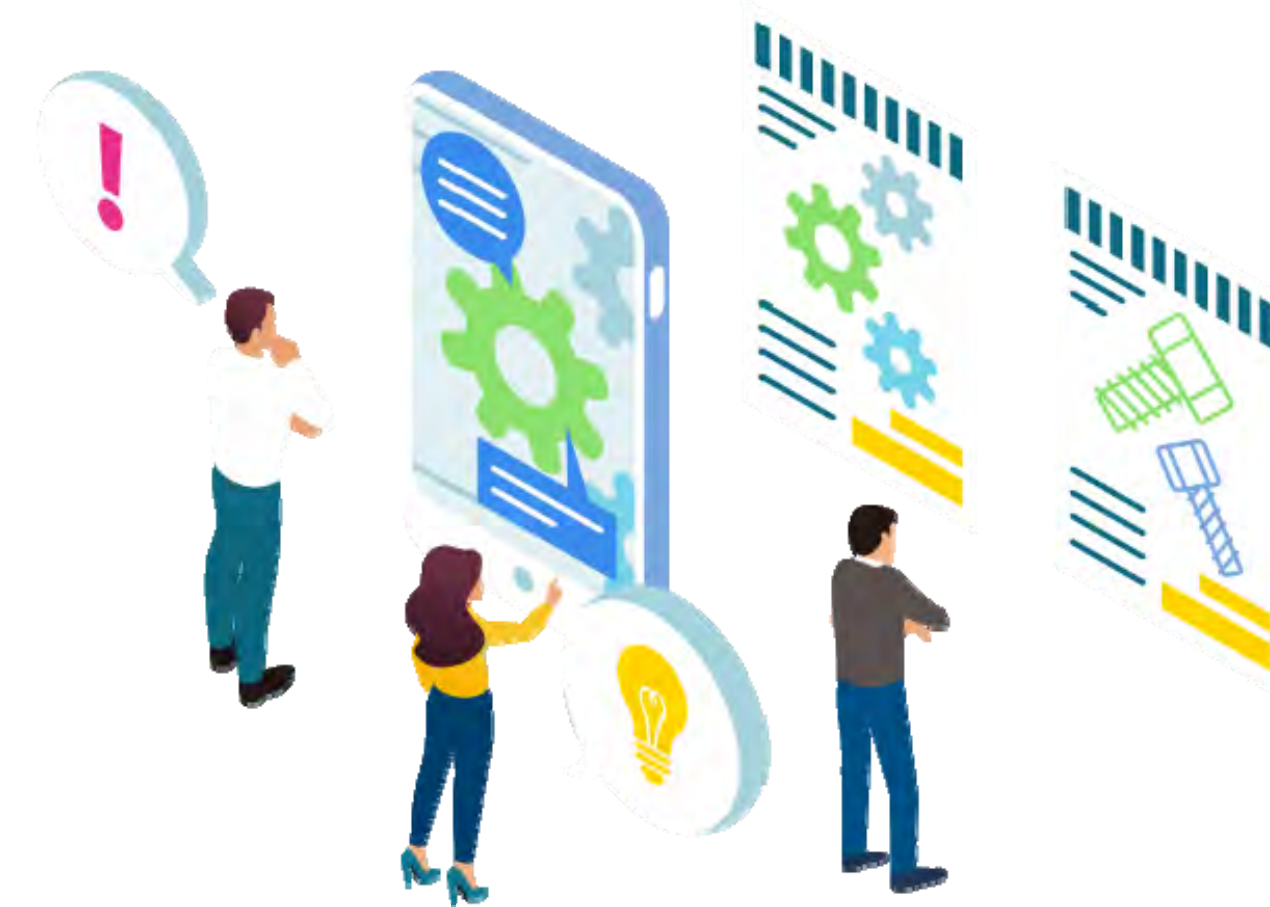
ご提案です!

実空間にCGや情報を重ね合わせた体験を “AR”で提供しませんか？



目の前にある世界を 仮想的に拡張するAR

AR（拡張現実）とは、実在する風景にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を“仮想的に拡張する”もの。ARは近年、スマホゲームや地図アプリでも活用され、ずいぶんと身近になりました。



時空を超えた世界を出現させ 展示空間の価値を高める

例えば、ショールームでもARの活用は可能。製品パネルにアイコンを設けて、ARアプリを入れたスマホやタブレットをかざすと展示空間に文字や画像を重ねられます。現実の製品展示とARの世界が補完し合いながら、伝えたい情報を表現できるのです。アイデア次第で、空間や時間を越えた世界を表現できるので、展示空間を拡張できます。

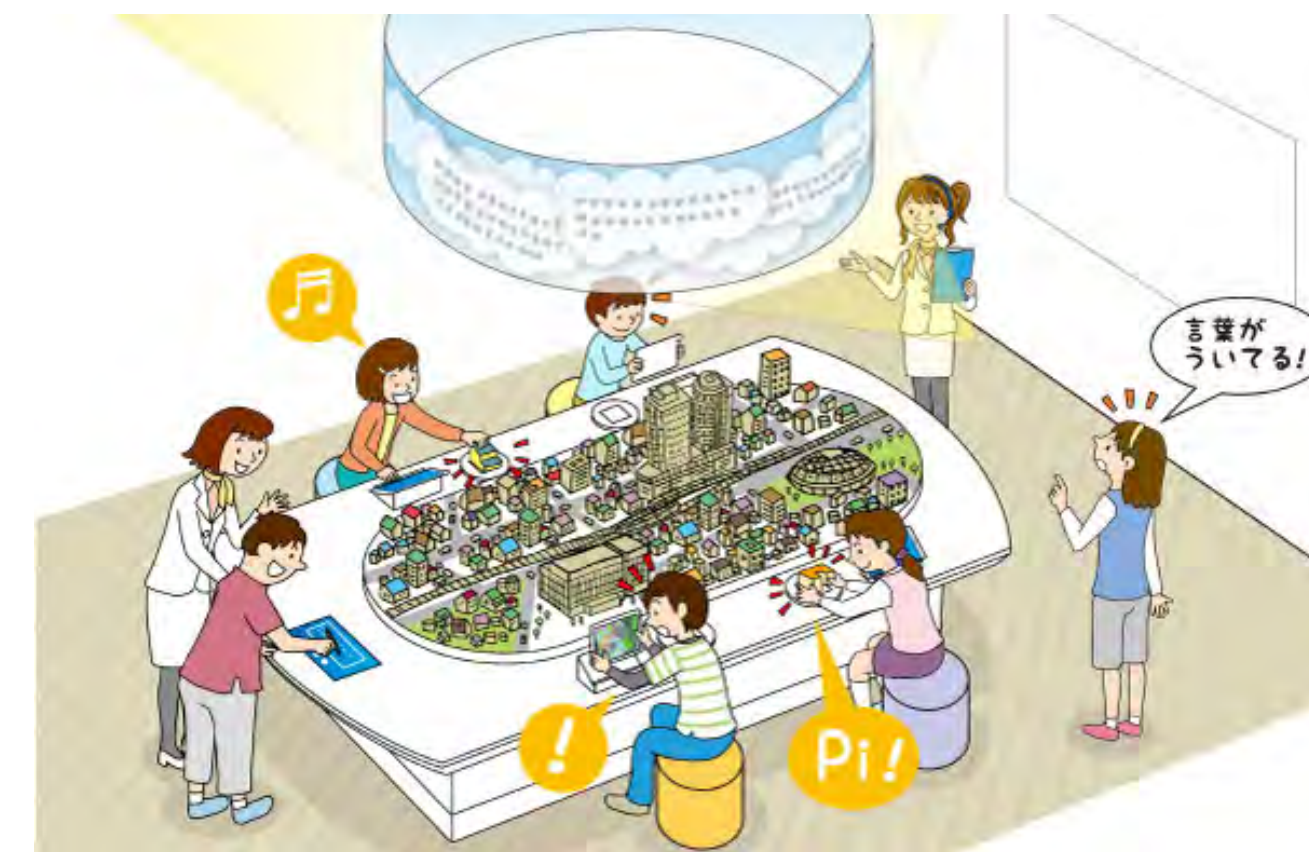
フジヤの“いちおし”サービス

文化芸術空間づくりの知見を活かしたフジヤのAR体験
「AR空間拡張システム」



綿密な調査とプランニングで
ARで表現すべきコンテンツを構築

フジヤでは、ショールームや展示会、文化施設などの展示の魅力をアップするためのARコンテンツを構築します。綿密な調査とプランニングを実施し、盛り込むべき情報を整理して、体験価値の高いARコンテンツを制作。文化芸術の空間づくりを得意とするフジヤの知見をARでも活かします。



デジタル展示の手法を駆使し
リアルでの空間演出の可能性を拡げる

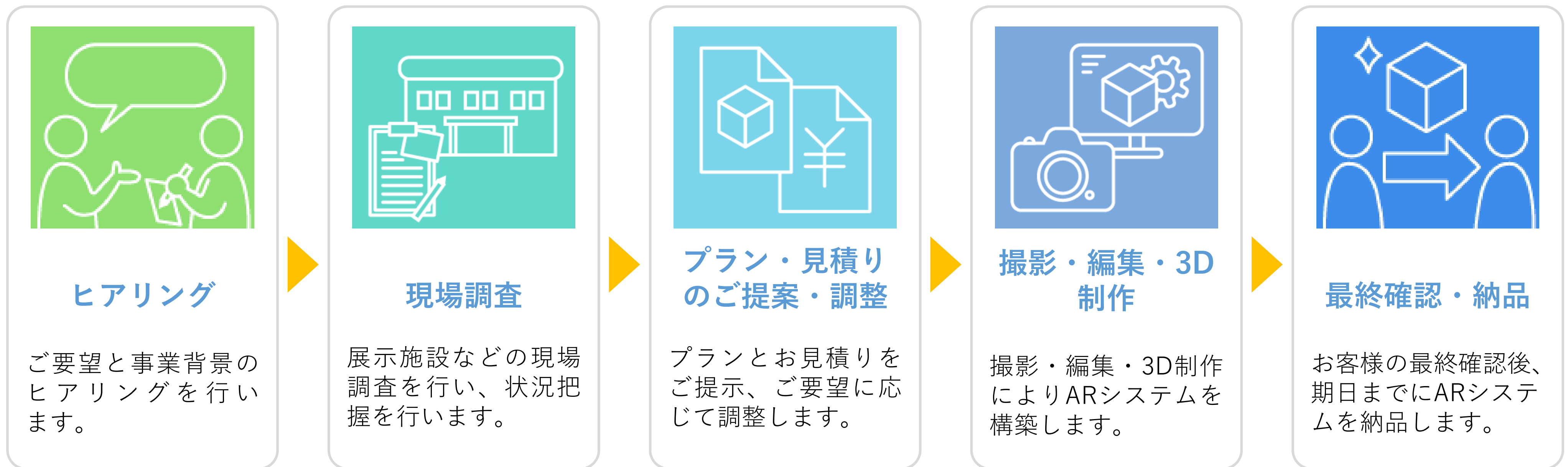
ARに加えて、プロジェクションマッピング、映像コンテンツなどのデジタル展示手法も駆使し、リアル空間での展示演出の可能性を大きく拡げます。



POINT

- ✓ ショールームや資料館など施設の目的に合わせてAR展示を提案します！
- ✓ 綿密な調査とプランニングで魅力のあるARコンテンツを制作します！
- ✓ さまざまな表現手法を複合し魅力的な空間演出を実現します！

導入までの流れ



導入事例

拡張現実(AR)を用いた体感システムの現実

空間(VR)と時間(歴史・物語)との出会いを提供、
最先端AR技術を活かした空間計画

文化芸術空間の構築を得意とするフジヤは、AR・VR技術の様々な機能や効果を最大限に活かし、拡張現実(AR)を体感できる新たな価値創出と魅力を発信。ARアプリも用い多言語への翻訳も可能となり、幅広いニーズにも対応できるコンテンツを構築します。「歴史・文化の里」を再構築する「再生まちづくりプロジェクト」にも積極的に参入しています。

開催実績

史跡岡城跡のAR技術等を用いた魅力発信/
デジタル技術で蘇る岡城跡と旧城下町

AR技術を活用することによって現在見る事のできない疑似的な建造物を復元。今の姿と新たなAR技術による建造物を重ね合わせて展示することで、岡城本来の姿を登城者に体感機会を創出。



復元が困難な岡城跡をVR技術を用いて再現

活用事例

リアル空間を拡張するデジタルコンテンツの構築

最先端3D技術用いて新たなプロモーションも可能
空間の価値を高めるリアル空間のバーチャル活用

展示空間演出を得意とするフジヤは、デジタル技術の様々な機能や効果を最大限に活かし、センサー技術・AR・マッピング技術・映像コンテンツなどの新たな演出手法を構築。リアル展示との融合により新たな価値の創出と空間のフレキシビリティ化を計ります。

リアル空間のバーチャル活用事例

鉄道研究施設

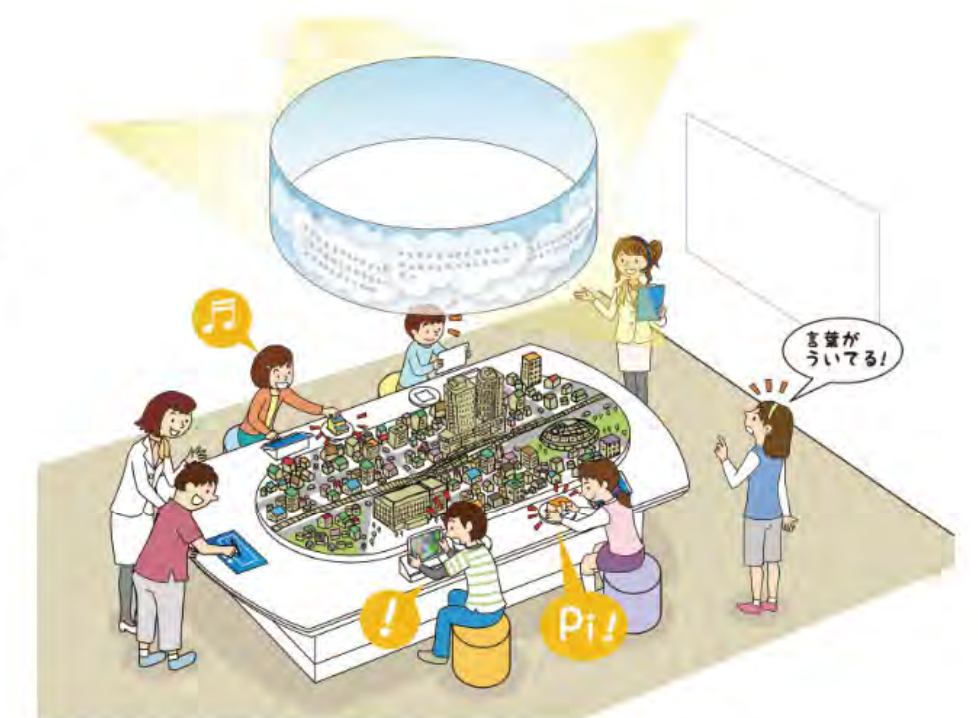
プロジェクター技術・マルチ映像システム・映像コンテンツを採用し臨場感のある体験空間の創出、没入感のある空間演出の構築。空間のフレキシビリティの解決につなげる。



奥行きが感じられる横長の映像で、駅の情報を再現!

ジオラマ模型×デジタル技術

ジオラマ模型とセンサー技術・AR・マッピング技術を採用し双方向のコミュニケーション機会を創出。デジタル技術の機能×ジオラマ模型の組合せにより興味喚起を触発する仕掛け作り。



ジオラマ模型とセンサー技術を組み合わせ「見て・触れて・体感して」を実現。

会社概要

社名 : 株式会社フジヤ (Fujiya Co.,Ltd.)
 代表者 : 代表取締役社長 永田 智之
 創業 : 1928(昭和3)年 3月
 資本金 : 9,500万円
 社員数 : 343人 (2021年5月現在)
 営業拠点 : 全国16ヶ所
 URL : <https://www.fujiya-net.co.jp/>



お問い合わせ

本資料に関するお問合せはこちらまで

ご相談窓口

E-mail : jigyotokatu@fujiya-net.co.jp