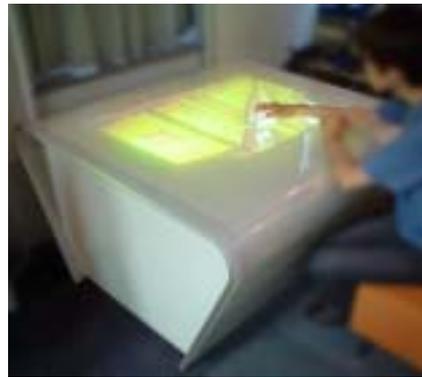
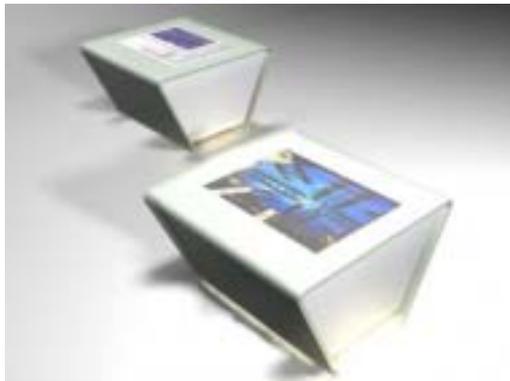


## 影をインターフェースとして採用する ディスプレイテーブル「シルエットカウンター（仮称）」を開発



日立製作所 ユビキタスプラットフォームグループ(グループ長&CEO:立花和弘)は、このたび、影をユーザーインターフェースとして使う新コンセプトのディスプレイテーブル「シルエットカウンター（仮称）」の試作機を開発しました。

本製品は、日立ヒューマンインタラクションラボの開発した、テーブル上に投影された影に反応して動作を起こすユニークインターフェース機構を搭載しています（特許申請中）。従来は、キーボード、マウス、タッチスクリーンなどを使ったユーザーインターフェースが中心でしたが、本製品は影をユーザーインターフェースとして使うという新たな試みを採用しています。

テーブル内には当社製の高精細小型液晶プロジェクター（型式：CP-X328J）エンジンを内蔵しており、アクリルの天板の裏面に特殊な塗装を施し、リアプロジェクション方式でテーブル上に42型程度の映像を映し出します。その映像に手などをかざして影を作ると、テーブル内に内蔵されたカメラが影の存在を認識します。映像をオフにしている時は普通のテーブルとしても使えるため、置き場所を選びません。

なお、当社は本製品のアミューズメント分野でのマーケティング活動の一環として、株式会社ナムコ（以下、ナムコ）の協力を得て、同社のLANエンターテイメント実験店「LEDZONE」（東京都大田区西蒲田）に本製品を設置し、デモンストレーションを開始しました。

本デモンストレーションを通して、年内を目処にアミューズメント分野での利用法をノウハウとしてフィードバックし、2005年上半期に製品化を目指します。

また、本製品の用途はアミューズメント分野だけではなく、様々なエリアへの展開も可能です。例えば、ホテル・公共サービス、保険・金融サービス、カーディーラーでのお客様商談テーブルなど、モニター画面を見ながら商談するという感覚ではなく、パンフレットをテーブルの上に広げて商談するスタイルは、より自然なアイコンタクトができるものと考えています。

当社は今後、デモンストレーションで得たノウハウを基に、さまざまな市場に向けての用途提案も検討していきます。

### 製品紹介ホームページ

<http://www.hitachi.co.jp/Prod/vims/solutions/amusement/>

## 想定用途

<アミューズメント分野>



<ホテル・公共サービス>



<カーディーラー>



## LEDZONE でのデモンストレーション内容

ネットワークゲーム「Counter-Strike (カウンストライク)」の「作戦会議テーブル」として本製品を設置し、デモンストレーションを行ないます。「Counter-Strike」は世界で3千万人以上がプレイしている今もっとも人気のあるチーム対戦型のゲームの一つです。この「作戦会議テーブル」では、「Counter-Strike」の鳥瞰的な全体図を見ることができます。この全体図の上に、四方向から動作可能な日立独自設計のマウスにより、ゲーム上で自分の通った道をトレースしたり、次回の道を想定したりすることができ、新たな作戦を考えるためのヒントとなります。なお、テーブル自体が四角形となっているため、1人だけではなく、四辺から複数の人数で見ることができ、チームとしての作戦を立てることに役立ちます。また、テーブル上の影を認識して、次の場面へと画面を移動させることも可能です。当社は今後、この「作戦会議テーブル」の機能をナムコと協力してブラッシュアップしていく計画です。

## デモンストレーション場所

### ・アミューズメント分野

株式会社ナムコ LEDZONE 蒲田店

〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-3-3 東急プラザアネックス2階

<http://www.ledzone.com>

### ・その他のビジネス分野

株式会社日立製作所 日立ヒューマンインタラクショナルラボ

〒185-8601 東京都国分寺市東恋ヶ窪1丁目280番地(中央研究所敷地内)

<http://hhil.hitachi.co.jp>

## 取扱事業部・照会先

〒140-0013 東京都品川区南大井六丁目26番3号 大森ベルポートD館9階

株式会社日立製作所 ユビキタスプラットフォームグループ

ソリューション統括本部 マーケティング部【担当：赤羽】

TEL: 03-5471-2942

## 【参考】日立ヒューマンインタラクショナルラボ(Hitachi Human Interaction Laboratory 略称: HHIL)

デザイナー、技術者、マーケッターが参画する日本独自のヒューマンインタフェース研究を目的として、2003年2月に設立。拠点を、デザイン本部青山オフィス(FEEL)と中央研究所(東京都国分寺市)に設け、機器インタフェース、ヒューマンアシストインタフェース、環境インタフェースの視点で次世代の社会、生活に適用する未来型インタフェースを研究しています。

以上

---

このニュースリリース記載の情報(製品価格、製品仕様、サービスの内容、発売日、お問い合わせ先、URL 等)は、発表日現在の情報です。予告なしに変更され、検索日と情報が異なる可能性もありますので、あらかじめご了承ください。

---