

GATARI Inc.

既存の設備に一切干渉せずに
空間の価値を高めるデジタル世界の構築

GATARI.Inc Snapshot

人とインターネットが融け合う世界を作る

未来の音声ガイド「Auris」の開発とAuris上のコンテンツの制作



Shunichi Takeshita

CEO

Founder of UT-virtual



Yoshiki Masuda

Sound Creator/Director

Grand prize of Japan Audio Association's "Sound Day" competition

present and lecture on a 3D acoustic audio at "Today at Apple" at the Ginza Apple store.



Rai Sato

Audio Engineer

RIT
Rochester
Institute of
Technology



Hirotoishi Yoshitaka

Audio Programmer



Takumi Ito

Software/
Hardware Engineer
IoT Engineering



UT-virtual

Virtual Reality
Community



ARの発展はARグラスが注目されがちであるが、本質的にはDigital RealityとDigital Sensesの2つの軸で発展している。

Digital Reality

ARcloudによって、デジタル情報を物理的なモノのように空間に配置することでできるデジタル世界。

これによりフィジカル世界とデジタル世界が融け合うミックスドリアリティの世界が構築可能に。

Digital Reality + Physical Reality = Mixed Reality



画像はHyperReality(<https://vimeo.com/166807261>)より引用

Digital Senses

イアホンやARグラスといったウェアラブルデバイスによる視聴覚の拡張



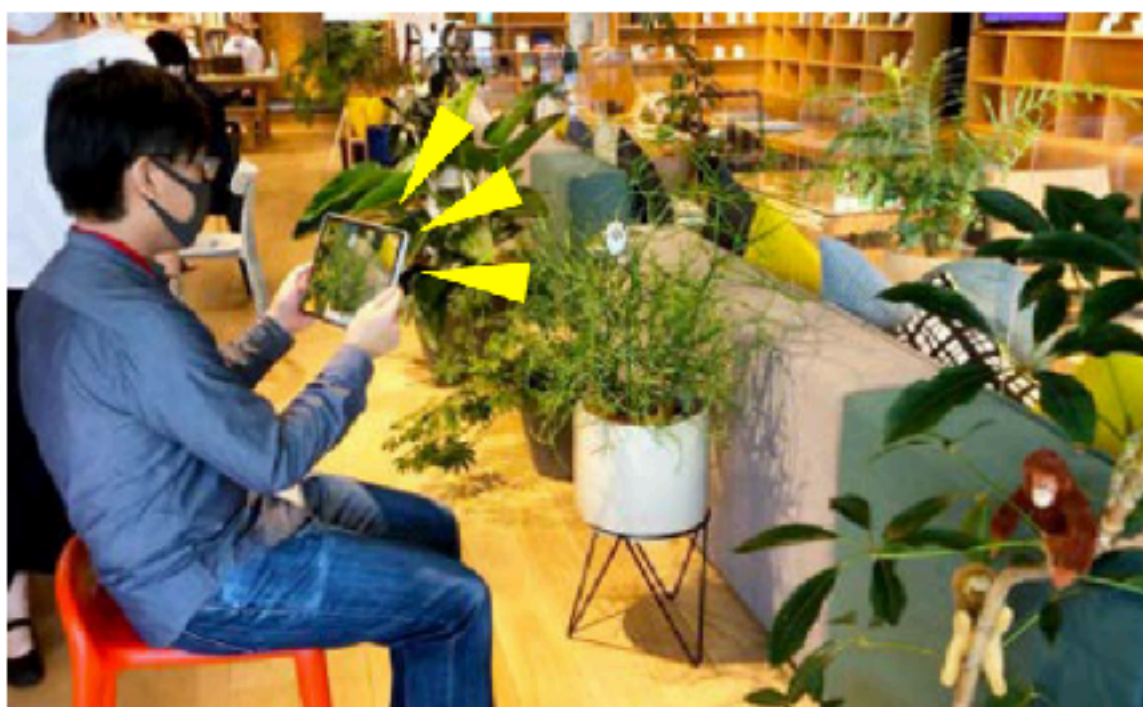
A person in silhouette is shown from behind, looking out a window at a city at night. They are interacting with a futuristic digital interface. On the left, there are blue line graphs and a bar chart. In the center, a blue wireframe cube is surrounded by a circular pattern of dots. On the right, a circular gauge or dial is visible. The overall scene is dimly lit, with the city lights providing a warm glow in the background.

auris

audio AR platform

2020年9月に公開されたデジタルとリアルが融け合う世界を実現する
世界初の空間音声オーサリングツール

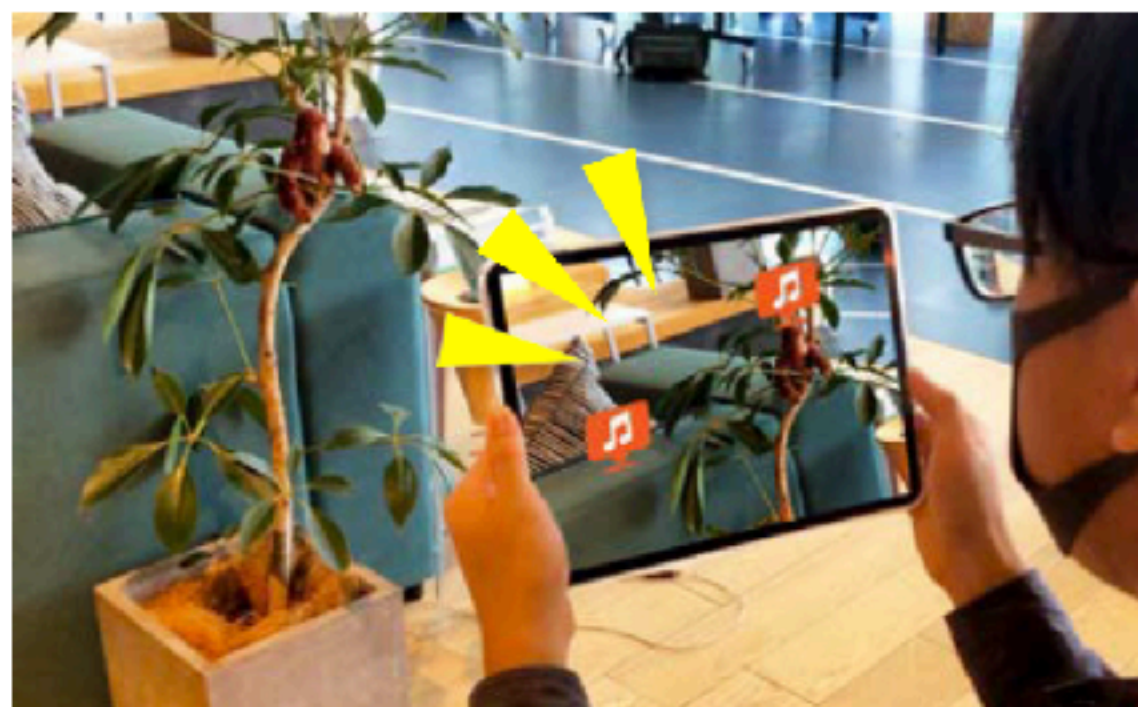
✓ STEP.1



空間をカメラでスキャン

iPad(iPhone)のカメラ機能に映し出された映像から、体験者の位置情報と空間を認識します。

✓ STEP.2



音を配置

認識した空間に音を設置します。画面を指でタップし、簡易的に音の位置を設定することができます。

✓ STEP.3



設置音源は立体音響で体験

音を設置した位置に近づくほど、鮮明に聞こえてきます。顔の向いている方向に合わせて音が流れてきます。

auris

アプリケーションとイヤホン



- ・ Aurisアプリがインストールされたスマートフォン
(現在はiOS端末のみで展開。andoroid対応は別途相談)
- ・ イヤフォン、ヒアラブルデバイス
(無線・有線どちらも体験可能)

事前にスキャンされたデジタルツイン



GPS/ビーコンベースの自己位置推定



- 2Dマップに音源と聞こえる範囲を設置して行くイメージ
- ここに入ったらこれが流れるといったような単純な体験しかできない

ARcloud(カメラベース)の自己位置推定



- 3D空間にモノのように音を配置して行くイメージ
- 3D空間のどこから音が聞こえるという体験はもちろん、様々なトリガー(範囲に入る、視線 etc.)と組み合わせて多様な体験
- ゲームエンジンを現実に応用しているのでゲームで可能な表現であれば現実でも自由自在

既存の設備に一切干渉する事なく空間の価値を高める

1.非接触型の新しい音響体験

非接触・多言語対応といった施設・観光地のニーズに応えながら、今までにない音響エンターテインメントを付加することで、“未来の音声ガイド”の役割を果たします。

2.検索から探索へ

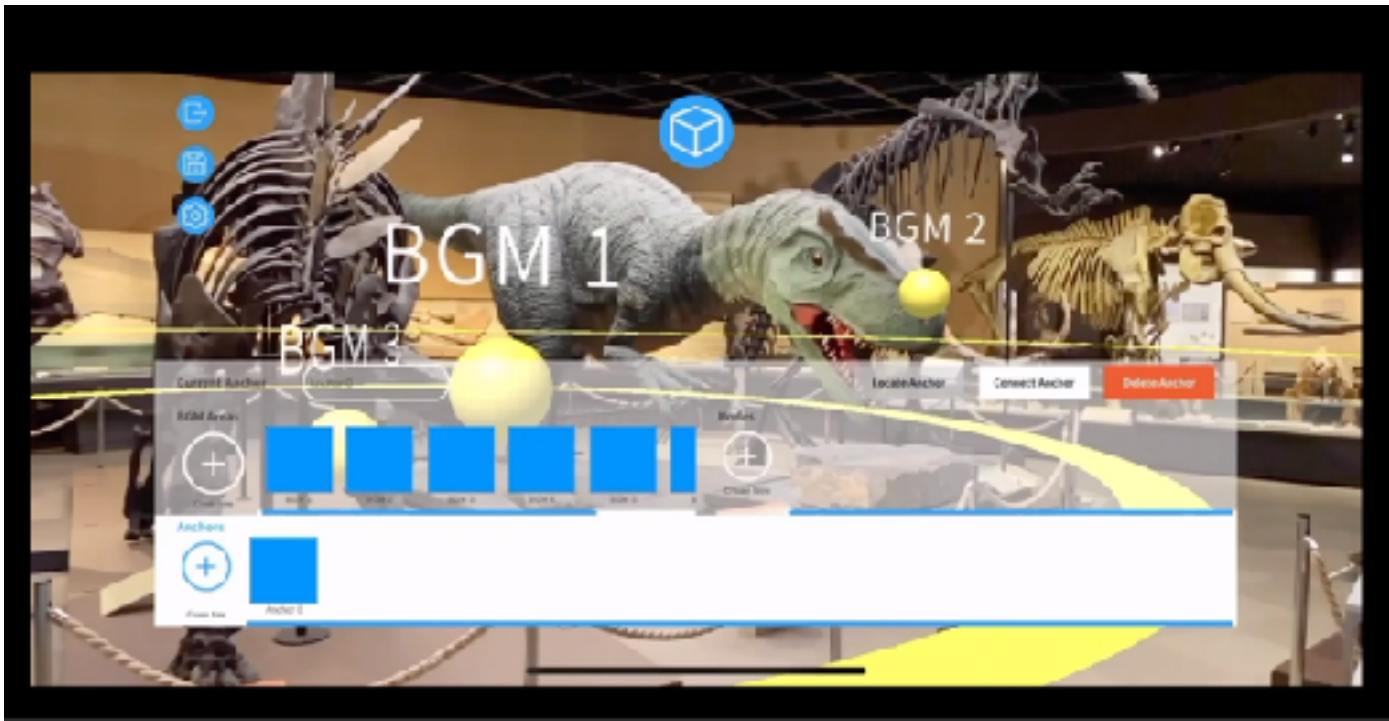
検索を通じた観光・学習には、知っていることしか調べることができないというジレンマがあります。Aurisは回遊する中で偶発的・受動的に情報が得られるという探索型の観光・学習を提案します。

3.インクルーシブ性

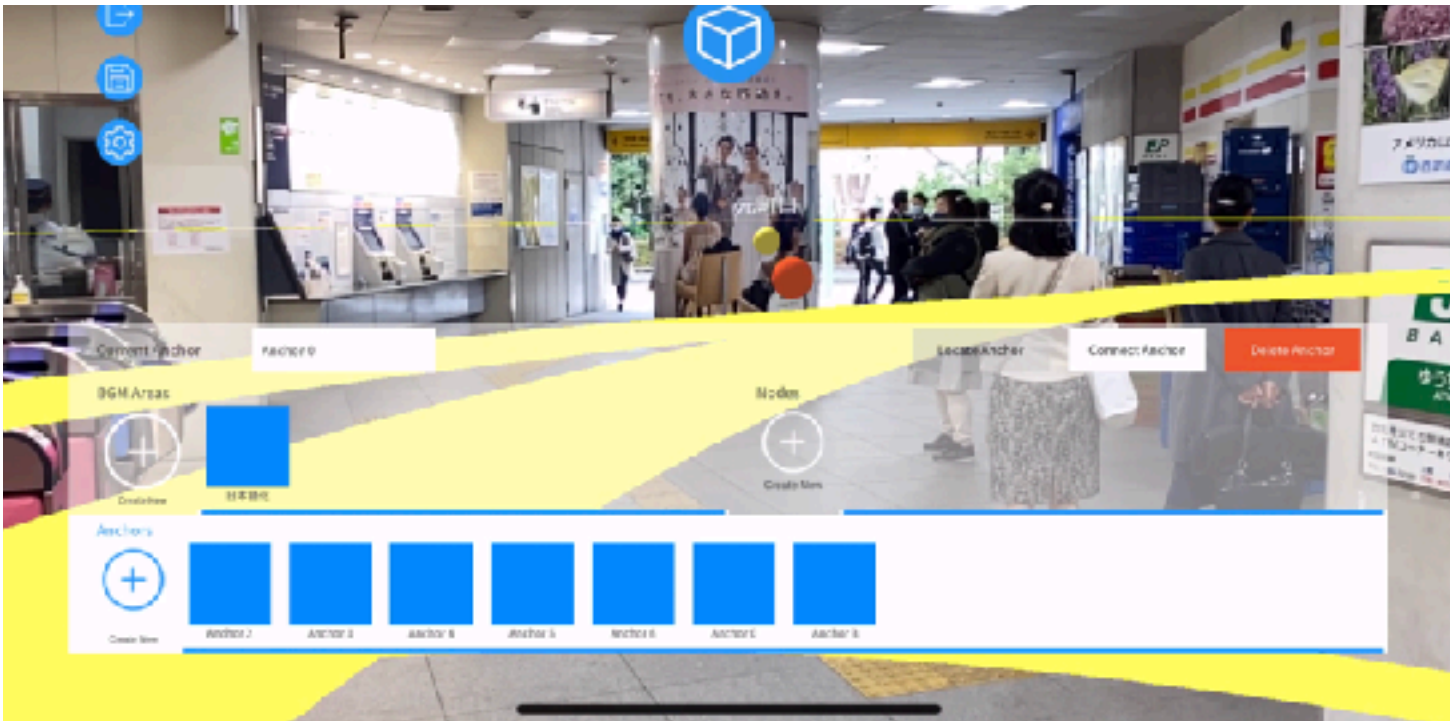
ユーザーがどこにいるかという情報から、イヤホンから流れる音声の内容を一人ひとり制御しており、言語や内容をパーソナルで没入感のある体験にします。

4.工事不要

スマートフォンに搭載されたさまざまなセンサー類を活用することでユーザーがどこにいるのかを推定するため、従来のビーコン設置といった物理的な施工が必要なく、文化財への導入も可能です。



博物館や美術館の作品に音声を配置し、近づく・見るなどの自然な動作に応じて、音が語りかけてくる空間をデザインすることができます。



駅や公共施設などでの多言語での道案内など、ユーザーに最適なコンテンツ体験を提供することができます。



配置作業はiPad 又は iPhoneによって行います。施設の設備に干渉しない、カメラによるスキャンのみで作業が完結し、物理的な施工を必要としません。

東京で実現したい二つのユースケース検証

非接触かつインタラクティブな未来の音声ガイド

視覚障害のある方の新しい鑑賞体験、ナビゲーション

江戸東京たてもの園



東京芸術劇場

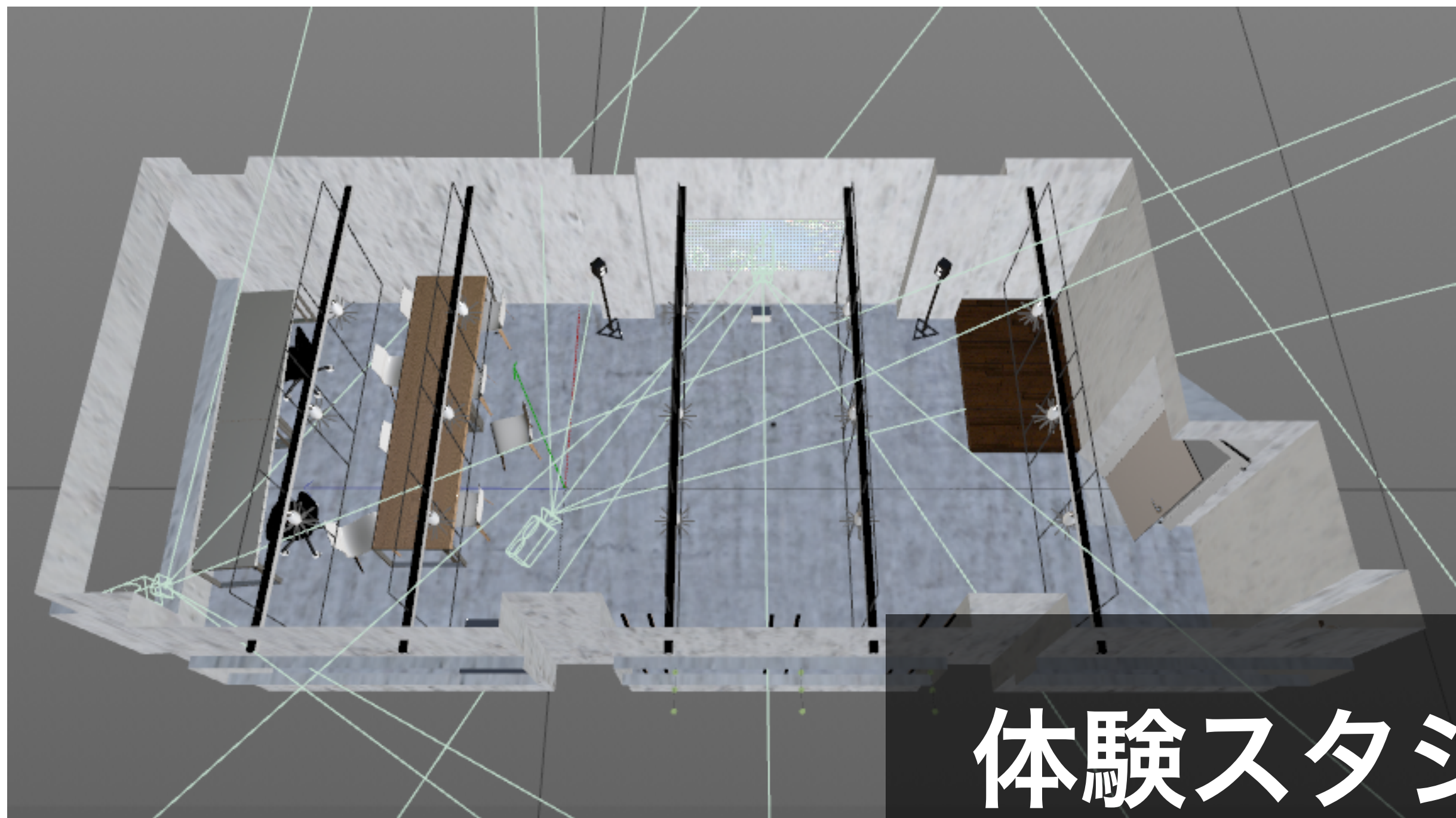


東京都江戸東京博物館



東京文化会館





体験スタジオ@秋葉原

3月Open!



GATARI Inc.

Transform the world with **audio**

今までにないエンターテインメントから
未来のインフラを創る

GATARI Inc.

E-mail: contact@gatari.co.jp

Web: <https://gatari.co.jp>



Founder
Shunichi Takeshita