

# DNPの情報配信の取組み

(実証実験・導入事例)  
追加資料

**DNP**

2012年5月7日  
大日本印刷株式会社

© 2012 Dai Nippon Printing Co., Ltd. All Rights Reserved.

## ④ミュージアムラボ

# LOUVRE-DNP MUSEUM LAB(ミュージアムラボ)

## ■概要

- ・パリ・ルーヴル美術館とDNP大日本印刷による共同プロジェクト
- ・活動の中心は東京・五反田の専用スペース(DNP五反田ビル1F)
- ・2006年に活動を開始し、これまでに8回の展示会を開催
- ・独自の観点と技術のシステムでルーヴル美術館の作品をじっくり鑑賞
- ・ホームページ(<http://www.museumlab.jp/>)



## ■展示室

作品はルーヴル美術館の基準を満たすかたちで展示されています。作品展示とマルチメディアが融合した空間で作品鑑賞をゆったりとお楽しみいただけます。



## ■シアター

最新の映像装置を備えた180インチの大画面で、極めて高解像度の臨場感あふれる映像をお楽しみいただけます。



## ■ホワイエ

ホワイエでは多彩なディスプレイコンテンツを通して、展示作品についての理解を深めることができます。



## ■ホール

150人収容できる多目的ホールで、展示に併せた講演会、フィルム上映会などが実施されます。

# ミュージアムラボの様々な展示案内システム

## ■ 主な展示案内システム



### ■ ARルートガイド

来館者に貸し出したり、来館者のスマホやタブレットなどを利用する。会場全体の画像からユーザーの位置と方向を判断し最適なCGを合成する技術を新たに搭載、ユーザーの動線に、より自由度のあるルート案内が行える。



### ■ 自動音声ガイド

ガイダンス端末を持たずに観覧を行う。ICタグのセンシング技術によって展示空間が観覧者を認識し、その動きに合わせてマルチメディアディスプレイからダイナミックな情報を自動的に配信する。



### ■ AR展示ガイド

修復箇所など鑑賞のポイントとなる事柄が、3次元CGによるアニメーションや文字として、観覧者が持つ端末に取り付けられたカメラのとらえた展示作品の映像に、正確かつリアルタイムに重ね合わせて表示される。



### ■ 電子ペーパー

会場サインパネルの誘目性と視認性を高めるために省電力、高コントラストなツイストボール式電子ペーパーを採用した。



### ■ ジェスチャーインターフェース

展示ケースに組み込まれたディスプレイを操作するために距離画像センサーを用いたジェスチャーインターフェースを開発した。



### ■ 紙パンフレットへの拡張現実

作品解説の「紙のパンフレット」を画像認識技術を用いて認識し、どのページが開かれているか、どこにおかれているかを判別し、そのページに最適な拡張情報をプロジェクタで投影する。