

電気味覚を活用した味覚の増幅と拡張

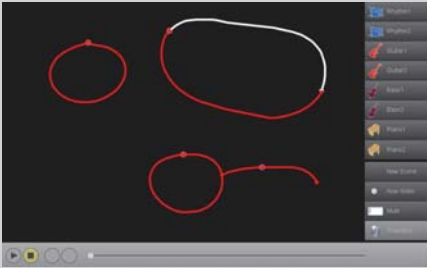
(2SCL-23)



電気を飲食するインターフェースは、電気を調味料のように付加できます。二人で使う時は、手を繋いだり食べさせたりすると味を変えられます。信号波形の違いも分かり、センサ情報を使って無味の物の味を味わうことも出来ます。

SeekRopes: : 複数スライダとシークロープによる音楽制作

(2SCL-12)



シークバーを紐のように曲げる、切る、結ぶことで音楽制作を行うツール SeekRopes です。時間軸を持たない平面上に、時間軸を表すロープを配置し、変形するという本システムにより、新しい音楽制作体験を提案します。

ジェスチャ操作で入力する 絵文字ソースの携帯プログラミング

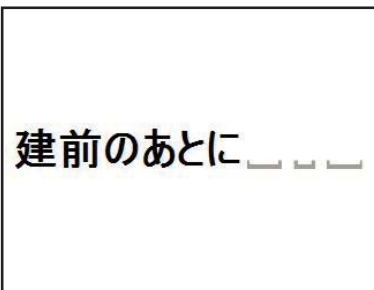
(2SCL-20)



提案システムはスマートフォンに実装され、ジェスチャ操作によるプログラミングができます。ソースコードは絵文字で表示され、メールとして送信するとインタラクティブなデコレーションメールとなります。

建前のあとに: 空白を利用した ウェブコンテンツのステガノグラフィ

(2CR3-4)



本音を全角・半角スペースで隠し、記述者あるいは許可されたメンバのみが閲覧するシステムです。テキストのみならず画像・動画の埋め込みも可能で、ユーザはこれをブログ等で「建前のあとに」貼りつけます。

60万人の感情閲覧による親近感の共有

(2CR3-9)



他者に親近感を感じることを目指し、感情実況・閲覧インターフェースを実装しました。感情を色に置き換えて1画素にまで感情情報を凝縮し、多人数を一望することもできます。相互に感情を閲覧している関係にあった場合、その画素は点滅します。

HMMMML3: 他人を意識したモチベーション 向上を考えたプログラミング環境

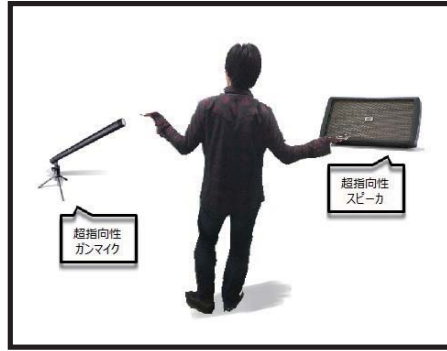
(2CR3-12)



ユーザのモチベーションを向上させるプログラミング言語 HMMMML は、エラーがあった場合にも好意的に解釈し実行します。スマートフォンがあれば自作プログラムをいつでもどこでも友人に自慢することができます。

明治大学 宮下研究室
 3月12日 14:30~16:50
 インタラクシオン2011(3日目)

そこに立つだけで音域が広がる「口笛拡張場」



(4INH-4)

演奏者が出そうとしている音域外の音を推測し、口笛の音として出力します。ガンマイクと超指向性スピーカの使用により、何ら道具を装着しない演奏を可能にし、更に演奏者から音が出ているかのような錯覚を聴取者と演奏者自身に与えます。

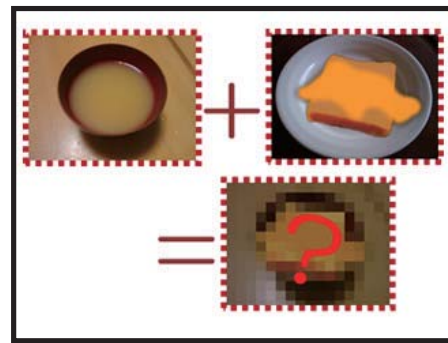
減算的行為を収集する読書システム



(4CR3-1)

提案システムでは、電子書籍を不要な情報を削除しながら読むことができます。削除情報は著作者に送信され、改訂に役立っています。送信した情報は削除割合に応じて段階的に着色されます。

レシピ・コラージュ： 新しい料理を生み出すためのツール

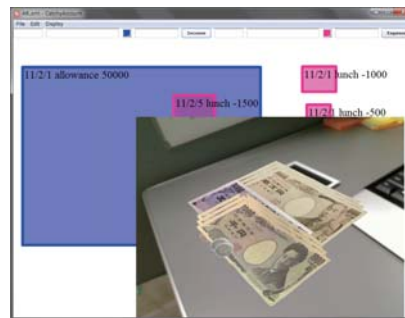


(4DEX-1)

フローチャートのように表したレシピ同士を組み合わせることで新しい料理を生み出すツールです。調理の進む様子を示す「簡易ビジュアルライザ」と、レシピを一つの食材として扱う「モジュール機能」を持っています。

明治大学 宮下研究室
 3月12日 10:00~12:20
 Augmented Human 2011

Catchy Account: A System for Acquiring a Realistic Sense of Expenditures



This is an accounting system for realistically sensing expenditures. Rectangles proportional to the money amount and real cash image using AR technique will give you an augment experience to acquire a realistic sense of expenditures.

Augmented Gustation using Electricity



Electric taste is the sensation elicited upon stimulating the tongue with electric current. We used this phenomenon to convey information that humans cannot perceive with their tongue.