

研究タイトル：

マルチメディアコンテンツの映像提示方法



氏名： 重田和弘 / SHIGETA Kazuhiro E-mail： shigeta@t.kagawa-nct.ac.jp

職名： 教授 学位： 博士(工学)

所属学会・協会： 電子情報通信学会、日本教育工学会、映像情報メディア学会、IEEE

キーワード： コンテンツ、画像処理、ユーザインターフェース

技術相談
提供可能技術：
・映像コンテンツ、ユーザインターフェースの開発、評価
・画像、映像処理技術
・ICTの教育、福祉分野への応用

研究内容： ユーザの嗜好を反映した理解しやすい映像提示方法を提案する

1. 概要

情報案内端末、マルチメディア学習教材などのマルチメディアコンテンツに含まれているアニメーションやスライドショーは、コンテンツ製作者が予め決定した速度で提示するのが一般的である。これまでの調査結果から、ユーザが好む映像提示速度は、個人差が非常に大きいことが明らかになっている。提示速度をユーザが自由に調整できるものはこれまでも開発されているが、映像が表示されている状態でユーザ自身がキー操作等を行う必要がある。しかも、コンテンツ(映像)が変わればユーザが好む速度も変わるので、コンテンツが変わるたびに表示速度を再度調整しなければならず、調整が面倒である。

そこで、ユーザにとって見やすく心地よい提示速度を精神テンポ等の指標を用いて推定し、アニメーションやスライドショー等の映像をユーザの嗜好を反映した適切な速度で提示する映像提示方法を提案する。

2. システムの構成

ユーザの嗜好を反映する指標として精神テンポを用いた場合のシステム構成例を図1に示す。

- ①精神テンポと各コンテンツの提示速度の関係をあらかじめ調べておき、コンテンツの表示時間を算出するための関係式や数値データを、コンテンツデータとあわせて保存しておく。
- ②ユーザの精神テンポ(打叩(タッピング)運動における一定時間当たりの打叩数など)を測定する。
- ③測定した精神テンポの値をシステム内に保存しておき、以降同じユーザに対しては保存した値を用いる。
- ④コンテンツを表示する際に、精神テンポの値に基づいて映像提示速度を調整する。

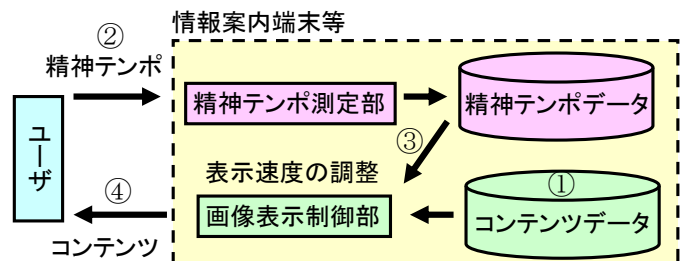


図1 システム構成例

3. 応用分野

- ①観光地、公共施設(博物館、美術館、学校)、企業等に設置する情報案内端末
- ②マルチメディア学習教材
- ③ゲーム、映画、スライドショー、ヒーリング映像等
(関連特許取得済み)

提供可能な設備・機器：

名称・型番(メーカー)	