

Katherine Lewis - Hazel Court School
キャサリン・ルイス - ヘイゼル・コート・スクール

マジックミラーを使うことで、
生徒たちは、関わり、参加、協力、共有、
チームワークといった重要な
学習スキルを常に
見せてくれます。



リモートや当社での デモのご用命に関しまして

マジックミラーのデモは、ウェブ会議
または当社のマジック体験デモで直接
ご覧いただけます。マジックミラーが、ご利用のお客様にどのようにお役立て
いただけるかなどの詳細につきましては、お問い合わせください。



M

マジック ミラー

学び、セラピー、遊びのための、双方向の壁や電子黒板への投影システム！
没入感のある、インクルーシブな全身のインタラクションを楽しめます。

 Creact

株式会社クレアクト 福祉機器事業部

〒141-0022

東京都品川区東五反田1-8-13五反田増島ビル4階

☎03-3442-5401 ✉info@creact.co.jp



みんなが遊べる

マジックミラーは創造的な多感覚ゲームで遊びながら、社会的交流とコミュニケーションスキルの成長を手助けします。ソフトウェアは6人の全身インタラクションに加えて、視線、音声、スイッチ入力、タッチ、ゲームコントローラ、マウス、キーボード入力での参加をサポートしています。



対話する&協働する

マジックミラーは、さまざまなアクセス技術と一緒に使うことができる、インタラクティブなゲームプレイの新しい世界を創り出します。夢中になれるコミュニケーションアプリを作成して、人々を結びつけましょう。



自己理解を促す

マジックミラーは、自分の動きや表情を映像で確認することで、自己認識を深めるさまざまな方法を提供します。これにより、ユーザーは自分が他者とは別の存在であることを認識することができます。



David Orelebar - Rutherford School
キャサリン・ルイス - ヘイゼル・コート・スクール

マジックミラーは生徒たちにとって素晴らしいものです。彼らは、投影された自分の姿を見るのが大好きです。とても有意義で、学校全体でも大好評です。

拡張現実の楽しいあそび場 君の体がコントローラーに

誰もが楽しめるインタラクションの新しい世界を体験し、身体感覚を刺激するゲームプレイであなたの空間をもっと生き生きと輝かせましょう！

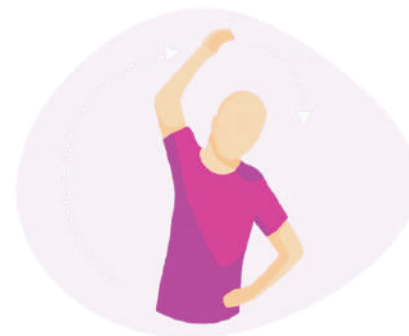
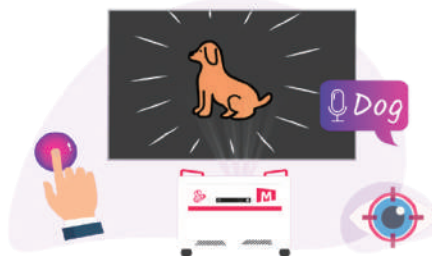


インクルーシブ

100以上のマジックミラーのアクティビティは、頭からつま先まで、体のあらゆる部分を使って操作したり、インタラクションしたりすることができます。使う人のニーズに合わせて、独自のアクティビティを作成することもできます。

誰もが参加できる

マジックミラーは、動き、視線、タッチ、スイッチ、音声、ゲームコントローラなど、あらゆる種類のユーザーのインタラクションに対応する、ユニークで使いやすく、アクセスしやすいシステムです。マジックミラーを使用すると、すべての参加者が対等な立場でインタラクションを行うことができます。(Tobii 視線入力に対応)



どこでも使える

マジックミラーは、学校、リハビリセンター、病院、高齢者介護施設、レジャー施設など様々な場所で、学習、リハビリ、遊びのために使うことができます。

インタラクションの種類

マジックミラーは、さまざまな能力の人々にご利用いただける、3つのエキサイティングなインタラクションモードをご用意しています。

01 拡張現実—ARモード

壁や電子黒板にディスプレイに自分自身と周囲のリアル映像が映し出されます。バーチャルのオブジェクトやインタラクティブなコンテンツが周囲に現れ、体験をさらに充実させます。インタラクションによって、周囲の世界が活き活きと動き出します。



02 インセットモード

インセットモードは、スクリーンを使用しないグリーンバックのクロマキーと同じコンセプトです。インセットモードでは、背景が削除され、ユーザーは仮想現実—VR環境に没入することができます。これは活動への集中力を高めるのに最適です。



ファシリテーター(進行役)モード

1人のユーザー(対象)と作業する場合、マジックミラーは1人のユーザーのみを追跡するように設定することができます。これにより、介入者は、ユーザーの活動を妨げることなく、シーンに現れてユーザーをサポートすることができます。

03 シャドウモード

ビデオ画像に自分が映ることが嫌な場合には、自分を影として表示するシャドウモードが不安を軽減します。シャドウモードでは、ユーザーは仮想現実—VR環境の中に配置されます。

アクティビティを新たに制作

マジックミラー・アクティビティクリエイター(活動制作ツール)を使用すると、インタラクティブな場面を簡単に作成できます。視覚的なリソース(ビデオ、画像、音声、インタラクティブなオブジェクト)を追加して、ワクワクする体験ができるコンテンツを作成しましょう。



ゲームオブジェクト

インタラクティブなオブジェクトを使って、やる気を起こさせる魅力的な視覚的な場面を作成します。



パーソナライズ

独自の画像、イラスト、音楽、写真をインポートして、オリジナル性の高いアクティビティを作成できます。



体の制御ポイント

25個の体の部位のいずれかにコライダーポイント(衝突点)を設定し、ユーザーが体をコントローラーとして使ってインタラクションできるようにします。



ニーズに合わせて

視線入力の設定、スイッチの割り当て、音声コマンドなどを設定して、障害があっても誰もがアクセスできるインタラクティブなゲームプレイを実現します。



遊ぶ、録画する、評価する

HD品質でユーザーのインタラクションを、ユーザーがどのように動作したかを示す画面上のゲーム動画を使って記録します。セッションを記録し、エンゲージメント(かかわり)のレベルを記録するために使うことができます。



ソフトウェアの特徴 操作がとっても簡単

マジックミラーは、使いやすさを重視して設計されており、どのような環境でも簡単に操作することができます。このソフトウェアは直感的に操作でき、ユーザーやオペレーターにとって快適な操作体験を実現する便利な機能が満載です。

アクティビティー

マジックミラーには100以上のアクティビティーが用意されており、サポートされているアクセス方法を使ってすぐにプレイすることができます。

再生リスト&スケジュール

再生リストを編集してスケジュールを設定すると、オペレーターの操作なしでマジックミラーが自動でアプリを起動します。

コレクション

アプリを、授業、グループ、テーマ、個人、セラピーなど、専用の対象や目的別カテゴリーにまとめて整理できます。

お気に入り

お気に入りのアプリに星印を付けてホーム画面に保存すると、すばやくアクセスできます。

アプリの制御

AndroidまたはAppleデバイスからマジックミラーを操作し、アクティビティーの起動、アクティビティーの作成、プレイリストやスケジュールの設定をリモートで行うことができます。

マジックミラーアプリでは、音量やシャットダウンなど、システム全体を完全に制御することができます。

システムオプション モバイル?それとも簡易型?



モバイル

モバイルマジックミラーは、画像のサイズを簡単に変更でき、コンセントを入れてすぐに使えるシステムです。使わないときは簡単に収納でき、ユーザーが誤って触って壊すのを防げるおしゃれな筐体型モバイルマジックミラーは、移動も簡単な人気の商品です。

電子黒板? プロジェクタ?

お手持ちのプロジェクタや電子黒板で利用できる簡易システムです。教室、センサリー ルーム、病院の病棟などどこでも使用できます。ご使用可能なプロジェクタ等のスペックはお問合せ下さい。

01 モバイル・マジックミラー 技術仕様

筐体	軟銅パウダーコート仕上げ
寸法	607×576×611mm
重量	42.2kg
PC部分	Dell OptiPlex SFF
プロジェクタ部分	Optoma HD Laser Projector
サウンド	5.5"Speakers+Micro Amp(12v)
カメラシステム	カメラシステム

02 簡易型マジックミラー 技術仕様

筐体	PCラック(オプション)
PC	Corei9-13900H, GeForce RTX4070, 32GBメモリ, 1TB SSD同等
プロジェクタ 電子黒板	オプション
モーションセンサ	3D Camera Kinect v2 同等
Wifiルータ	