

PRESS RELEASE

空中に浮かぶ塗り絵。触れる、動かす、理解するAERIAL COMPUTING。

青少年のための科学の祭典。「空中冒険ツアー」のブースを出展。

インターマン株式会社（本社：鹿児島県鹿児島市、代表取締役：上田平 重樹、以下「インターマン」）は、2026年7月25日（土）・26日（日）に鹿児島市立科学館で開催される「青少年のための科学の祭典 鹿児島2026」に出展いたします。

当社ブースでは、子どもたちが自分で描いた絵をAI技術によって3Dデータに変換し、空中映像表示装置「AERIAL COMPUTER®（エアリアルコンピュータ）」で立体的な映像として鑑賞する体験を提供します。

描いた絵が空中に飛び出す、AIと3D技術の体験

今回の出展では、紙に描いた生き物などの絵が、AIの力によって立体的な3Dモデルへと変化し、専用の眼鏡やヘッドセットを装着することなく、空中映像として表示されます。

子どもたちは自分が描いた絵が立体となって空中に現れる様子を、目の前で体験、完成した3Dデータは、参加者自身のスマートフォンに取り込み、体験の思い出として持ち帰ることができます。

絵を描く楽しさに、AI、3Dデータ、空中映像といったデジタル技術を組み合わせることで、子どもたちが最新技術を身近に感じられる体験が可能となります。

デジタル技術を「見る」だけでなく「つくる」体験へ

AIや3D技術は、映像制作、製造、医療、教育、文化財の保存など、さまざまな分野で活用されています。

一方で、子どもたちにとっては、完成された映像を見るだけでは、技術がどのようにつくられ、どのように活用されているのかを理解することが難しい場合があります。

今回の体験では、自分の描いた絵がデジタルデータに変換され、立体となり、空中に表示されるまでの過程を実際に体験します。

インターマンは、本企画を通じて、子どもたちがAIや3D技術に興味を持ち、科学やものづくりの可能性を自由に想像するきっかけを提供したいと考えています。

AERIAL COMPUTING®について

AERIAL COMPUTING（空中コンピューティング）は、インターマン株式会社が提唱・商標登録している、空間における体験を通じて人間の思考を構造化する概念です。ジェスチャーにより空中に浮かぶ情報と直接インタラクションを行う体験を提供します。またAERIAL COMPUTER（空中コンピューター）は、その概念の実装の一つです。

専用の眼鏡やヘッドマウントディスプレイを使用することなく、立体的なデジタルコンテンツを空中に浮かんでいるような映像として表示できます。

博物館や科学館などの展示施設をはじめ、教育、観光、文化財、企業展示など、さまざまな分野での活用を進めています。



青少年のための科学の祭典 鹿児島2026

開催期間：2026年7月25日（土）・26日（日）

開催時間：午前の部 9時30分～12時30分
午後の部 13時30分～16時30分 ※事前申込み必要

会場：鹿児島市立科学館 鹿児島県鹿児島市鴨池二丁目31番18号

対象：小学生～高校生



空中コンピューター体験

インターマン株式会社

本社：鹿児島市武1-2-10 JR鹿児島中央ビル5階

東京ショールーム：東京都港区芝大門1-10-18 PMO 芝大門3階

（体験希望は、ホームページの「Contact」からお問い合わせください）



本件お問い合わせ先

インターマン株式会社 広報（森本・島津）

〒890-0045 鹿児島市武1-2-10 JR鹿児島中央ビル5階

099-206-6878