

お知らせ

2008年9月12日(金)

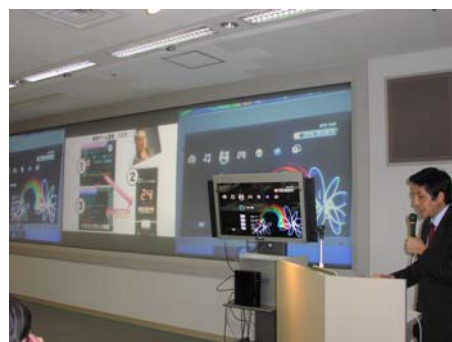
ヴィジヨネア株式会社

**3D コンソーシアム勉強会『3D 最新情報と実写 3D』で
弊社代表取締役社長 内古閑宏が講演を行いました。**

2008年9月12日(金)に行われた3D コンソーシアム勉強会『3D 最新情報と実写 3D』で弊社代表取締役社長内古閑宏が『Blu-ray Discの3Dメディアとしての可能性』と題して講演を行いました。本勉強会は、放送&実写WGおよび技術部会が共催するものです。

弊社では、高品質画像、高容量、ネット接続機能で次世代映像メディアを牽引するブルーレイを用いて新たな映像課金プラットフォーム(PPV-BD)を構築しており、PPV-BDのデモを行い、ブルーレイメディアで展開する可能性について述べました。

多くの参加者が集まった会場では、3Dの可能性に関して様々な意見が活発に交換されました。



【放送&実写WGおよび技術部会共催 3D コンソーシアム勉強会】概要

■日 時:2008年9月12日(金)13:00~17:50

■会 場:日本 SGI ホール

■テーマ:『3D 最新情報と実写 3D』

演題:『ハリウッド 3D 情報と SIGGRAPH2008 の報告』

講師:大口 孝之 氏<映像ジャーナリスト>

講演概要:本年8月にロサンゼルスで開催されたSIGGRAPHにおいて、立体映像をテーマとした大規模なセッションが行われた。その内容は、実際に大スクリーンで立体上映を行いながら、科学・産業分野からエンターテインメント、歴史から最新情報までを完全に網羅する非常に充実したものであった。本講演ではそのレポートと、ハリウッドの立体映画情報の報告を行う。

演題:『Blu-ray Disc の 3D メディアとしての可能性』

講師:内古閑 宏 氏<ヴィジヨネア株式会社 代表取締役社長>

講演概要: 高品質画像、大容量、ネット接続機能で次世代映像メディアを牽引するブルーレイを用いて弊社は新たな映像課金プラットフォームを構築中。3D映像作品をブルーレイメディアで展開する可能性について考察。

演題:『レッドローバー3Dビジネスと実写3Dのご紹介』

講師: 大久保 洋 氏<株式会社レッドローバージャパン 取締役副社長>

講演概要: レッドローバージャパンは、3Dイメージングソリューションで日本国内とアジア地域でのビジネスを展開している。3Dシステムと3Dコンテンツビジネスを事業の柱とし、3D実写での商品などをご紹介。

- ・Redrover 社のご紹介とビジネス
- ・3D 製品のご紹介
- ・3D 実写に関する事例などのご紹介
- ・今後の 3D ビジネスについて

展示デモ:「メガネ式高精細3Dディスプレイとコンテンツの展示」

演題:『REAL-D 社の 3D ビジネス戦略』

講師: 長谷 互二 氏<リアル D コンシューマカンパニー プレジデント>

講演概要: 弊社は 30 年前、産業・軍事面での立体視技術の事業を始め、近時は映画分野に進出、目下約 35 本の 3D 映画の撮影制作を支援する一方、シネマ業界での映写標準化を達成、今年度よりコンシューマ市場の立ち上げを進めている。

演題:『Orange activities about stereoscopic 3D』

講師: Mr. Vladimir Braquet<R&D Engineer, France Telecom Japan>

講演概要: Orange (France Telecom group) is a European telecommunication leader. Both IPTV and TV content have become strong focuses of our strategy. Stereoscopic 3D might be an important growth factor for the IPTV/TV market; hence the group has been investigating this field for several years, especially in Japan. Shooting and broadcasting in 3D the Roland-Garros French tennis open has been the main public experimentation related to these technologies

演題:『3D 最新動向と実写コンテンツの課題と解決への道』

講師: 泉 邦昭 氏<株式会社アイスキューブ 取締役プロデューサー>

講演概要: 3D 技術に関する最近の国内、海外の動向、特に標準化に関する議論が盛んになってきており、その動きを紹介する。また、今回のテーマである実写 3D についてその現状と課題、画像処理の最新動向、3D 映像の評価およびシミュレーションソフトを紹介し、最後に放送 & 実写 WG での 3D 標準化に関する今後の活動について提案する。

【3D コンソーシアムとは】

3D コンソーシアムは、三次元(立体)映像表現を産業として定着させ、市場を拡大することを目的として2003年に発足した企業連合団体である。幹事会社は、伊藤忠商事(株)、(株)NTTデータ、三洋電機(株)、シャープ(株)、セイコーエプソン(株)、ソニー(株)、(株)バンダイナムコゲームズ、日本SGI(株)の8社で構成され、設立時72であった会員数(含む賛助会員)も、現在は148、海外からも28会員が参加し、大きな活動母体になっている。メンバーには、ハードメーカー、ソフトベンダー、コンテンツプロバイダー、システムインテグレーター、映像プロダクション、放送局、学術団体など市場形成に不可欠な要素を担う企業が揃い、それぞれが活発に情報交換や議論を行い、市場に向けてのメッセージ発信などの活動を行なっている。