

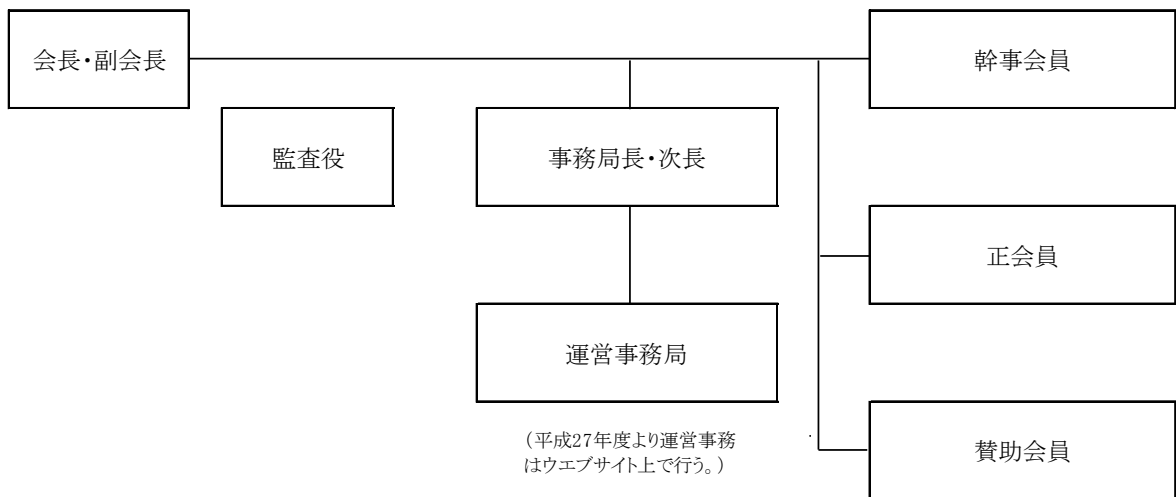
平成30年度通常総会 議案書

平成30年2月22日
3D コンソーシアム

目 次

■ 3D コンソーシアム運営組織	2P
運営組織	
会員	
■ 3D コンソーシアム平成 30 年度通常総会議案書	
第 1 号議案 平成 29 年度事業報告 承認の件	5P
第 2 号議案 平成 29 年度決算報告 承認の件	6P
第 3 号議案 平成 30 年度年事業計画（案）承認の件	8P
第 4 号議案 平成 30 年度予算計画（案）承認の件	10P
第 5 号議案 規約一部変更（案）承認の件	11P

■ 3D コンソーシアム運営組織



3D コンソーシアム会員

平成 29 年 12 月 31 日現在（社名 五十音順）

幹事会員（7 会員）

株式会社アイ・オー・データ機器

国立研究開発法人産業技術総合研究所

株式会社東芝

株式会社ニューサイトジャパン

株式会社NTTドコモ

シャープ株式会社

パナソニック株式会社

正会員（26 会員）

株式会社アスカネット

株式会社NHKアート

オリンパス株式会社

独立行政法人情報通信研究機構

株式会社アレイズ

株式会社スリーディー

テクノロジー・ジョイント株式会社

株式会社ニューオプト

フィールズ株式会社

株式会社フジテレビジョン

株式会社マーキュリーシステム

Revatron HD 合同会社

株式会社 WOWOW

E I Z O株式会社

株式会社NHKメディアテクノロジー

シズベルジャパン株式会社

株式会社スター・チャンネル

住友電工ファインポリマー株式会社

大日本印刷株式会社

株式会社デジタルディレクターズ

株式会社日立製作所

VMJ株式会社

株式会社ふじわらロスチャイルドリミテッド

三菱電機株式会社

株式会社ロッコン

Samsung Electronics Co., Ltd.

賛助会員（30 会員）

宇都宮大学オプティクス教育研究センター／山本 裕紹 氏

香川高等専門学校／塩沢 隆広 氏

神奈川工科大学／深野 暁雄 氏

九州大学／脇山 真治 氏

慶應義塾大学／宮澤 篤 氏

コンテンツサービスプロデューサー／町田 聡 氏

湘南工科大学／堀越 力 氏

STEREOeYe／関谷 隆司 氏

STEREO CLUB TOKYO／大谷 和利 氏

3D 関西／松原 清 氏

宝塚大学／川村 順一 氏

一般財団法人デジタルコンテンツ協会／須藤 智明 氏

電気通信大学／竹内 幸一 氏

電気通信大学／堀 明宏 氏

東京眼鏡専門学校／畑田 豊彦 氏

東京工業大学／張 暁林 氏

東京農工大学／高木 康博 氏
鳥取短期大学／河村 壮一郎 氏
公益財団法人名古屋産業科学研究所／谷本 正幸 氏
名古屋大学／藤井 俊彰 氏
名古屋大学 情報科学研究科／寺田 茂 氏
名古屋大学 情報科学研究科／宮尾 克 氏
協同組合日本映画撮影監督協会／兼松 熙太郎 氏
新潟大学（グローバル・テクノロジー・ネットワーク株式会社）／和泉 法夫 氏
日本大学／吉川 浩 氏
福井大学／高田 宗樹 氏
ものづくり大学／加納 裕 氏
モンキー・パンチ／加藤 一彦 氏
早稲田大学／河合 隆史 氏
"Fraunhofer-Institut fuer Nachrichtentechnik, Heinrich-Hertz-Institut Berlin
／Martin Schell 氏"

第1号議案 平成29年度事業報告 承認の件

3D コンソーシアムでは、VR（仮想現実）とAI（人工知能）を3Dの高臨場感技術からの発展形態として、新キャッチフレーズ「VRとAIが拓く新たな3Dの世界へ」を掲げて活動を進めている。VRはゲーム業界を中心として市場を大きく拡大しており、さらに360度カメラの普及により、実写VRの分野も市場が大きく広がってきた。とくに3D撮影の可能な360度カメラの出現によって、不動産、観光、医療、製造業など多くの分野での実写VRの利用に期待が高まっている。一方、AI技術は、自動車、金融、物流、ロボット、広告の分野などで着実に実績を上げており、さらにその応用領域を広く一般のコンテンツ産業にまで伸ばそうとしている。

一昨年暮れ、映像酔いのない高品質なVRコンテンツ普及のために、StageVR コンソーシアムを他団体と共同で設立し、その一環として音楽の分野における実写3DVRの利用を中心として活動を行った。

3月23日 武蔵野公会堂 二期会オペレッタ研究会

4月18日 内幸町ホール 沢木順レジェンドコンサート

4月29日 さくらホール エルシステマジャパンオーケストラフェスティバル2017

10月22日 東京芸術劇場 エルシステマジャパンガラコンサート

いずれのコンサートも、3DC安全ガイドラインに基づいたマルチカメラによる3D撮影、マルチマイクによる立体音響録音を行った。10月22日の東京芸術劇場におけるコンサートでは、2台の360度3Dカメラを含む9台のカメラを用い、立体音響専門家による11本のマイクを用いた本格的な立体音響として収録した。この成果は、12月のビジュアルメディア Expo2017の3Dコンソーシアムブースにて公開され、3DVRと立体音響の組み合わせによって、未経験の新たな感動を生み出すとの高い評価を得た。

また、他団体と共同で実写3DVRを用いた全く新しいミュージック作品にチャレンジし、この作品は、12月のビジュアルメディア Expo2017にてStageVR360シアターとして上映された。VR映像は、スタンドアロン型のVRゴーグルを用いて遠隔操作にて同時に6人が鑑賞でき、音響は、5.1chのスピーカーを鑑賞者の周りに配置する形で行われた。

立体音響に関しては、技術的にはある程度確立された分野であるものの専門家が非常に少ないこと、実写VRに特化した立体音響ならではの面白さの表現については、事例がほとんどないため、試行錯誤しながら進めていくしかないこと、映像に関しては、低コスト化のためマルチアングル撮影の無線遠隔操作が必要なこと、360度カメラでは自動露出に依存せざるを得ないことから、明るさの条件が方向によって異なる場合の撮影方法、解像度が未だ不十分であるなどの課題が明確となった。これらの課題は、時間とともに解決できるもので、今後の技術の進展が期待される。一方、立体音響を用いることで、映像の解像度の低さを補うことができるという知見も得られ、実写3DVRと立体音響の組み合わせによる新しいVRコンテンツへの期待も多く寄せられた。

第2号議案 平成29年度決算報告 承認の件

(1) 事業収支（予算対比）

(単位:円)

費目	29年度予算額	29年度実績額	備考
【収入の部】			
1. 年会費収入	0	0	
(1)幹事会員年会費	0	0	
(2)正会員年会費	0	0	
(3)賛助会員年会費	0	0	
2. その他	0	24	
・受取利息	0	24	銀行受取利息
当期収入計	0	24	
前期繰越収支差額	2,923,727	2,923,727	
収入の部 合計	2,923,727	2,923,751	
【支出の部】			
1. 経常経費	1,000,000	177,702	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	28,618	
(3)活動費	900,000	149,084	
①広報資料費	100,000	0	
②通常活動費	500,000	149,084	
③対外活動費(国内外)	300,000	0	
2. その他経費	1,923,727	0	
・予備費	1,923,727	0	
支出の部 合計	2,923,727	177,702	
繰越残高	0	2,746,049	

3D コンソーシアム

副会長 泉 邦昭 殿

件名：3D コンソーシアム「監査報告」

平成 29 年 1 月 1 日から平成 29 年 12 月 31 日までの活動報告、収支決算について監査を行った結果、いずれも正確妥当であることを認めます。

以上

平成 30 年 2 月 8 日

監査役 _____ (印)
(自筆署名・捺印)

株式会社アイ・オー・データ機器
新規事業推進部 新規事業推進課 主事
豊田 勝之

第 3 号議案 平成 30 年度事業計画（案）承認の件

VR の分野においては、ハードウェアとして HTC VIVE、Oculus Rift など、ハイエンド PC を必要とする VR 機器に加えて、IDEALENS のようなスタンドアロン型のビジネス用 HMD（ヘッドマウントディスプレイ）が普及しつつある。コンテンツ面では、360 度カメラのステッチング処理の自動化など画像処理の進化も著しい。本年度は、3DCG によるゲームに加えて、実写 3DVR コンテンツのビジネス利用が期待されている。とくに 3D の 360 度映像を面倒なステッチング作業をすることなくほぼ自動的に合成できる技術が実用的になったことは、人類がはじめて、周囲のオブジェクトの距離感を表現できる本格的なメディアを獲得したということであり、ようやく、エンタテインメント以外でも実写 3DVR コンテンツが日常的に生産され消費される時代に入ったと言える。

平昌 2018 冬季オリンピックでは、複数の会場で 3DVR 体験を通じ、選手や観客を盛り上げるイベントが開催されている。

日本では 12 月に「4K・8K」の本放送が始まるが、昨年 11 月に開催された InterBEE2017 では、8K カメラ、HDR（ハイダイナミックレンジ）対応モニターなど多くの対応製品が発表され、2020 年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて本格普及が期待されている。また、8K 放送では、22.2ch の立体音響が採用されているため、コンテンツ制作においても様々な新しい取り組みが活発化してきている。

マスメディアからパーソナルメディアが重要視される時代に移行しつつあるが、本年度は従来のパーソナルメディアとは別次元の新しい高解像度映像、立体音響によるイマーシブ（没入型）メディアが注目される年であると 3D コンソーシアムは考えている。昨年度設立した StageVR コンソーシアムによる音楽分野における活動を発展させるとともに、分野を広げ、危険行為、事故防止などリスク回避の教育、遠隔操作、技術伝承、歴史教育など、イマーシブメディアを用いた 3D コンテンツの制作と評価を行っていきたい。

AI の分野においては、2017 年末に数式処理システム、ディープラーニング（深層学習）による自動運転の技術分野では世界的なリーダーである、Wolfram Research、NVIDIA の両社から、将来の 3D、高臨場感技術に関わる重大な発表が相次いだ。

2017 年 12 月 12 日に開かれた、Wolfram コンファレンス 2017 JIKEI（東京慈恵会医科大学との共催）においては、Wolfram 言語による最新の脳神経科学の成果として、3D 人体モデルの解剖学的構造から、神経接続情報および脳の機能に至るまでの様々なクエリが可能な、先進的な人体シミュレーション（デジタルヒューマン）技術がアナウンスされた。そして同日開催の、NVIDIA 社が主催する GPU Technology Conference Japan 2017 では、自動運転車向けのディープラーニング、医療、ビッグデータ分析などの他に、フォトリアリスティックな VR と厳密な物理シミュレーションを融合した Holodeck（ホロデッキ）が改めて紹介され、このホロデッキが「様々なニューラルネットの学習環境になる」と宣言された。

このことから、「AIを育てる3D」という新たな切り口が、今後、急浮上してくると思われる。そしてこれらの方向性は、人間の立ち位置とそれを取り巻く周辺との関係性を、実または仮想環境の中で明確にしたキャッチフレーズ「VRとAIが拓く新たな3Dの世界へ」とも合致するものである。

高臨場感を提供するための理論的な枠組みが、VR、AIをきっかけとして大きな進歩とともに転換点を迎えようとしている現在、大学や学会の活動とも密接に連携を取りながら、「VRとAIが拓く新たな3Dの世界へ」に向かって3Dコンソーシアムの活動を進めていきたい。

第4号議案 平成30年度予算計画（案）承認の件

・期間：平成30年1月1日～30年12月31日

費目	30年度予算額	29年度実績額	備考
【収入の部】			
1. 年会費収入	0	0	
(1)幹事会員年会費	0	0	
(2)正会員年会費	0	0	
(3)賛助会員年会費	0	0	
2. その他	0	24	
・受取利息	0	24	銀行受取利息
当期収入計	0	24	
前期繰越収支差額	2,746,049	2,923,727	
収入の部 合計	2,746,049	2,923,751	
【支出の部】			
1. 経常経費	1,000,000	177,702	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	28,618	
(3)活動費	900,000	149,084	
①広報資料費	100,000	0	
②通常活動費	500,000	149,084	
③対外活動費(国内外)	300,000	0	
2. その他経費	1,746,049	0	
・予備費	1,746,049	0	
支出の部 合計	2,746,049	177,702	
繰越残高	0	2,746,049	

第 5 号議案 規約一部変更（案）承認の件

(※下線部分が変更箇所)

現行規約	変更(案)
<p style="text-align: center;">第 2 章 会 員</p> <p>第 9 条 (年会費)</p> <p><u>1. 平成 2 9 年度の会費については幹事会員、 正会員、賛助会員のいずれからも徴収しない。</u></p> <p><u>2. 平成 3 0 年度については平成 2 9 年度の状 況によって再度討議のうえ決定する。</u></p>	<p>第 9 条 (年会費)</p> <p><u>1. 平成 3 0 年度の会費については幹事会員、 正会員、賛助会員のいずれからも徴収しない。</u></p> <p><u>2. 平成 3 1 年度については平成 3 0 年度の状 況によって再度討議のうえ決定する。</u></p>