

3Dコンソーシアム趣意書

テレビやパソコンあるいは PDA や携帯電話など、あらゆる機器を通じて膨大な情報が流通する現代、人間が外界から受ける情報のうち、8割ないし9割までが視覚を通じてのものであり、表示装置の果たす役割は飛躍的に大きくなってきています。

そのための表示デバイスとして、CRT や PDP、液晶、EL など多種多様なヒューマンインターフェースが開発されており、今後もこれまで以上に視覚情報の流通機会が広がると考えられます。

特に、マルチメディア化が進む情報社会においては、表示装置は単なる情報流通のツールではなく、今まで以上に人間の視覚機能に合致した現実感溢れる空間情報の再現が期待されています。

三次元映像は、人間の両眼立体視という視覚機能に則して基本原理が考案され、様々な再現方法を以て発達してきました。三次元映像は、二次元映像と比べ高い空間再現性をもち、高い臨場感や迫力を感じることが出来るため、新しい産業の牽引役として期待されています。

また、三次元映像を実現する各種表示機器の拡がりにより、エンターテイメント、教育、医療、店舗展示、放送など様々な分野においてその利用シーンはますます拡大するでしょう。

本コンソーシアムは、両眼立体視の原理を利用した立体視表現を実現する入出力機器の普及拡大や、コンテンツの拡大促進と流通性の向上を図るため、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、学術団体など様々な業種から多くの参画を頂き、それぞれの分野の垣根を外し、広く交流する場を設け、三次元映像の本格的な市場形成と拡大・発展に貢献することを目的に発足するものです。

皆様のご理解とご支援を頂きたく、お願い申し上げますとともに、積極的なご参加をお待ち申し上げます。

以 上