



### あらゆる3Dメガネに対応したアクション 「ザレジェンド オブ ハン タオ」のご紹介

株式会社バンダイナムコゲームス P-7事業本部  
ヘッド3Dリサーチャー 宮澤 篤

2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

1

---

---

---

---

---

---

---

---

### 3次元映像技術を用いたコンピュータゲーム



・セガ社と松下電器は立体TVゲーム機「サブロンク・3D」を発表した。(ゲームマシン, 1982年3月15日号)

・3-DサンダーセプターII(1986年, ナムコ)  
-2眼ステレオ視, 液晶シャッターメガネによる時分割方式

・コンチネンタルサーカス(88年), エンフォース, バトルシャーク(1989年, タイトー)  
-(液晶シャッターによる)時分割方式



2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション  
フォーラム合同特別講演会

2

---

---

---

---

---

---

---

---

### 3次元映像技術を用いたコンピュータゲーム(続き)



・バトルバード(1985年, アイレム)  
-2台のモニター映像を偏光板にかけ  
ハーフミラーで合成し, 再度偏光板を用いてステレオ画面を演出していた(のぞきメガネ方式)

・ファミコン 3Dシステム(任天堂)  
-ハイウェイスター, JJ(1987年, スクウェア), ファルシオン(87年, コナミ)など

・バーチャルボーイ(1995年, 任天堂)



2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション  
フォーラム合同特別講演会

3

---

---

---

---

---

---

---

---

## これまでに分かったこと



・高精細なリアルタイム立体映像を実現するシステムのための技術開発

- 機動戦士ガンダム戦場の絆(2006、AC)
- リッジレーサー7 立体視バージョン(2007、PS3試作)



2009/9/17

3Dコンソーシアム&超臨場感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

4

---

---

---

---

---

---

---

---

## これまでに分かったこと(続き)



- ソウルキャリバーIV 立体視バージョン(2008、Xbox 360試作)

・立体映像技術を用いたアミューズメント向けインタラクティブシステム(高臨場感ゲーム)の事業化は可能

2009/9/17

3Dコンソーシアム&超臨場感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

5

---

---

---

---

---

---

---

---

2009/9/17

3Dコンソーシアム&超臨場感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

6

---

---

---

---

---

---

---

---



## 立体視対応ゲーム

株式会社バンダイナムコゲームス  
コンテンツ制作本部  
制作ディビジョン  
二村 忍

2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

7

---

---

---

---

---

---

---

---

### インビンシブル タイガー ザレジェンド オブ ハン タオ について



Invincible Tiger: The Legend of Han Tao  
(インビンシブル タイガー ザレジェンド オブ ハン タオ)  
家庭用では初めて  
あらゆる立体視方式に対応

2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

8

---

---

---

---

---

---

---

---



## 対応している立体視方式

2009/9/17

3Dコンソーシアム&総研博感コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会

9

---

---

---

---

---

---

---

---

## 「アナグリフ3D」モード



左右がそれぞれ違う色の  
(赤/シアン、赤/青、赤/緑、シアン/黄、緑/ピンク)  
アナグリフ式3Dメガネを使用



2009/9/17

3Dコンシューム&総研博覧会コミュニケーション展学習  
フォーラム合同特別講演会

10

---

---

---

---

---

---

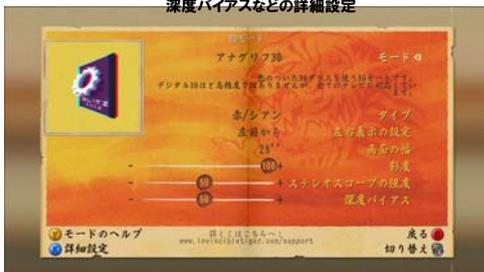
---

---

## 「アナグリフ3D」モード 詳細設定



彩度、ステレオスコープの強度、  
深度バイアスなどの詳細設定



2009/9/17

3Dコンシューム&総研博覧会コミュニケーション展学習  
フォーラム合同特別講演会

11

---

---

---

---

---

---

---

---

## 「デジタル3D」モード パッシブタイプ



2009/9/17

3Dコンシューム&総研博覧会コミュニケーション展学習  
フォーラム合同特別講演会

12

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード パッシブタイプ 詳細設定**

明度、ステレオスコップの強度、深度バイアスなどの詳細設定

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研情報コミュニケーションセンター産学官  
フォーラム合同特別講演会 13

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード パッシブタイプ**

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研情報コミュニケーションセンター産学官  
フォーラム合同特別講演会 14

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード パッシブタイプ**

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研情報コミュニケーションセンター産学官  
フォーラム合同特別講演会 15

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード パッシブタイプ**

**左右分割方式**

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会 16

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード パッシブタイプ**

**上下分割方式**

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会 17

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**「デジタル3D」モード アクティブタイプ**

**3D Ready テレビ**

2009/9/17 3Dコンソーシアム&総研博覧会コミュニケーション産学官  
フォーラム合同特別講演会 18

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



