平成２９年度通常総会　議案書

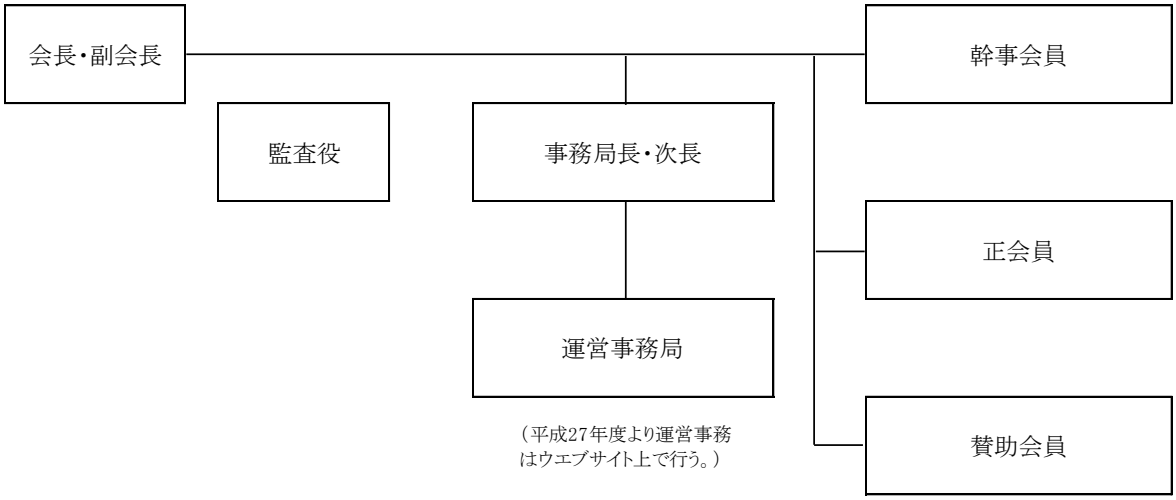
平成 29 年 2 月 24 日
3D コンソーシアム

目　次

■3D コンソーシアム運営組織　…… 2 p
運営組織
会員

■3D コンソーシアム平成 29 年度通常総会　議案書
第 1 号議案　平成 28 年度事業報告 承認の件 …… 5 p
第 2 号議案　平成 28 年度決算報告 承認の件 …… 6 p
第 3 号議案　平成 29 年度年事業計画（案）承認の件 …… 8 p
第 4 号議案　平成 29 年度予算計画（案）承認の件 ……10 p
第 5 号議案　規約一部変更（案）承認の件 …… 11 p

■3D コンソーシアム運営組織



3D コンソーシアム会員

平成 28 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
株式会社ステレオロジック
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
ＥＩＺＯ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（28 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
日本大学／吉川　浩 氏
福井大学／高田　宗樹 氏
ものつくり大学／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 28 年度事業報告 承認の件

昨年からの VR（仮想現実）ブームでより本格的になった、主にゲームやコンテンツ産業を中心としたビジネス（360 度実写映像の配信サービスを含む）が、VR ゴーグルの普及とともに新たな展開を見せ始め、本コンソーシアムが築き上げてきた、3D※コンテンツ制作手法の重要性が改めて認識されることになった。また、その一方で、主に Google や IBM、NVIDIA が主導する AI（人工知能）技術の着実な歩みは、世界を認知して理解できるコンピュータからロボットや自動運転車の脳の役割を、未だ限定的ながらも果たすまでになっていて、更にその応用領域を、広く一般のコンテンツ産業にまで伸ばそうとしている。

これら AI と VR の技術は発展途上にあるとはいえ、3D コンテンツ制作における「見易さ」と「解り易さ」は両立されなければならないという大原則を守るために、AI と VR を相補的に利用することが肝要と考えた本コンソーシアムでは、昨年春に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、以下のような、取り組むべきテーマのあることの確認がなされた。
・AI による 2D 映像からの 3D／VR 変換
・人間の行動記述 AI、自然現象の記述 AI、相互作用 AI の開発
・VR 安全ガイドライン、VR 安全性 AI 自動判定
※本コンソーシアムでは「3D」を人間とそれを取り巻く環境のすべてを表す工学的な（実または仮想の世界における）実体と捉えている。
http://www.3dc.gr.jp/jp/info/160324.html

この新たな活動方針にご賛同いただいた企業の研究者や大学の先生方のお力添えによって、昨年 6 月には恒例となった映像情報メディア学会との「3D 合同シンポジウム」が開催された。ゲーム開発の最前線からは、VR コンテンツにおける実在感やキャラクターとのコミュニケーション技術について、またゲーム AI とユーザーの身体感覚をどこまで調和させられるか、そこから実践的なゲームデザインとの関連性が初めて解き明かされたのを皮切りに、会の後半は、VR などの新技術や、音声・画像などのマルチモーダル情報を通して実現可能な､人間と汎用 AI システムにおけるグローバルなインタラクション技術の展望が語られた。そして、AI と VR を最大限に活用する、将来的なコンテンツの質的評価には、知覚心理学の知見や手法が有効であるとの結論も得られたことなど、それぞれ今回のシンポジウムにおける大きな収穫であった。
http://www.3dc.gr.jp/jp/3D 合同シンポジウム開催要領.pdf

東芝未来科学館で「親子で楽しむ裸眼３D 写真講座」を１２月に開催し、次世代の子供たちに３D の面白さを伝える活動を本年も実施した。講座では人が立体的に物を見ることができる仕組みを伝えたりすることによって子供たちの興味を掘り起こした。また各自が持参したデジタル写真をもとに３D 変換ソフトウエアを使い加工して裸眼３D フォトフレームで発表し合うというイベントを行った。保護者の方々からの評価も高く、３D コンソーシアムの社会貢献に寄与した。

第 2 号議案　平成 28 年度決算報告 承認の件

（1）　事業収支（予算対比）

（単位：円）

費　目	28 年度予算額	28 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	309	
・受取利息	0	309	銀行受取利息
当期収入計	0	309	
前期繰越収支差額	3,470,740	3,470,740	
収入の部　　合計	3,470,740	3,471,049	
【支出の部】			
1．経常経費	1,000,000	547,322	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	26,904	
(3)活動費	900,000	520,418	
①広報資料費	100,000	0	
②通常活動費	700,000	268,166	
③対外活動費（国内外）	100,000	252,252	
2．その他経費	2,470,740	0	
・予備費	2,470,740	0	
支出の部　合計	3,470,740	547,322	
繰越残高	0	2,923,727	

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 28 年 1 月 1 日から平成 28 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 29 年 1 月　18 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 29 年度事業計画（案）承認の件

昨年８月より「4K・8K」のテレビ試験放送が始まった。2018 年秋には本放送が開始される見込みで、東京オリンピック・パラリンピックの 2020 年に向けた本格普及が期待されている。一方、昨年 10 月に開催された CEATEC JAPAN はサイバーフィジカルシステム（CPS）とモノのインターネット（Internet of Things、IoT）を基軸とするエキジビションに生まれ変わり、「つながる社会、共創する未来」をテーマとしながら、従来からの産業構造とビジネスモデルに、新たな価値の創造を通して変革をもたらすビジョンが示された。

３D コンソーシアムでは近い将来のビジネスを予測するため、マクロな視点から 3D 関連産業の動向を俯瞰する場として「AIP キューブ（Autonomy Interaction Presence cube）」を取り上げたい。AIP キューブとは、米国のマサチューセッツ工科大学、メディア・ラボ教授のデビッド・ゼルツァー（David Zeltzer）氏が 1992 年に考案した、現実世界のすべて（3D）をグラフィカルにシミュレートするシステムの分類方法であり、例えば特定の VR システムのパフォーマンスは、自律性（Autonomy）、相互作用（Interaction）、存在または臨場感（Presence）の 3 軸で、各々の特性をマッピングすれば客観的に評価が可能となる。AIP キューブのこれら基本となる 3 軸について、今日的な拡張された意味合いは、自律性は AI 技術の進歩と普及、人間とモノまたはモノ同士が相互作用する仕組みは IoT、そして高い臨場感は 4K・8K 放送によってもたらされていくと解釈できる。

さらに次の段階へのアプローチとして、マルチモーダル（多感覚）な情報提示技術が、視覚以外の聴覚､触覚などを介して得られる 3D 情報を忠実に再現する手段として有望視される。新たに設立された「StageVR コンソーシアム」が目標としている、4K や 8K 高解像度映像とハイレゾ VR 音響による高臨場感の没入型 3D コンテンツの制作が、マルチモーダルな 3D 環境を実現するための第一歩と位置付けられる。

現実世界のモノに対して 3D 情報を付加する拡張現実（Augmented Reality, AR）、言うなれば「拡張・強化された 3D」技術の現状と展望についても、併せて言及しておきたい。2004 年以降、近未来における新しいコンピューティングやそれによって生み出されるライフスタイルが、Microsoft からは一連のムービー「Future Vision」※として公開されていたが、2015 年 1 月に発表された Windows Holographic with HoloLens headset によって、それらムービーの内容が一気に現実味を帯びたことへの衝撃は、まだ記憶に新しいところで、そればかりか、昨年 12 月には日本マイクロソフトからも開発者版のプレオーダーが開始されるなど、Microsoft による HoloLens の展開が予想以上に早まっていることにも､引き続き注視する必要がある。
※例えば Future Vision Montage（2004 から 2009 年に公開された「Future Vision」のまとめ）
https://www.youtube.com/watch?v=cYCez_DoHpo

以上のように、様々な 3D 技術を取り巻くあらゆる周辺事情を考慮しながら、本コンソーシ

アム独自の視点から、より将来性の高いビジネス領域にフォーカスを当てて、説得力のあるロードマップを打ち出していきたいと考えている。

第 4 号議案　平成 29 年度予算計画（案）承認の件

・期間：平成 29 年 1 月 1 日～29 年 12 月 31 日

費　目	29 年度予算額	28 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	309	
・受取利息	0	309	銀行受取利息
当期収入計	0	752	
前期繰越収支差額	2,923,727	3,470,740	
収入の部　　合計	2,923,727	3,471,049	
【支出の部】			
1．経常経費	1,000,000	547,322	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	26,904	
(3)活動費	900,000	520,418	
①広報資料費	100.000	0	
②通常活動費	500,000	268,166	
③対外活動費（国内外）	300,000	252,252	
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	547,322	
繰越残高	0	2,923,727	

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)
第２章　会員 第９条　（年会費） 1. 平成２８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。 2. 平成２９年度については平成２８年度の状況によって再度討議のうえ決定する。	第９条　（年会費） 1. 平成２９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。 2. 平成３０年度については平成２９年度の状況によって再度討議のうえ決定する。