

報道関係者各位

ゲーム開発ノウハウを産官学連携で活用  
**全国の小学校を対象に「遠山式 3D 立体画像プロジェクト」が始動**

**株式会社 バンダイナムコ ゲームス**  
社 長：石川 祝男  
本 社：東京都大田区矢口 2-1-21  
資 本 金：150億円

株式会社バンダイナムコゲームスは、「ネット利用の安全と未来推進会議<sup>1</sup>」(運営 財団法人マルチメディア振興センター)がゲーム技術やノウハウを教育にどう利用していくことができるのか、その可能性を検討し、模索することを目的に発足した産学協同の研究組織「ゲーム技術ノウハウ活用プロジェクトチーム<sup>2</sup>」の活動の一環として、「遠山式3D立体画像プロジェクト」を本日11月28日(火)より立ち上げます。

この「遠山式3D立体画像プロジェクト」は、ゲームを研究・開発するうえで取得した特許技術「遠山式立体表示法」を使い、全国の小学校、養護学校、院内学級と連動し、立体写真が簡単に撮影できるキットとノウハウを提供してまいります。さらに、その立体画像を閲覧できるウェブサイト「遠山式立体表示研究所」を11月28日(火)にオープンいたします。

**「遠山式3D立体画像プロジェクト」の仕組み**

まずは青森・東京・京都・広島・九州など全国9箇所の小学校に、試験的に立体写真が撮影できるキット(カメラ・撮影フレーム・専用ソフト・赤青メガネなど)を無償で貸与します。学校ではキットを使って撮影した画像データを、専用ソフトで遠山式に変換し、専用のウェブサイトへアップします。このサイトはどなたでも自由に閲覧・印刷をして楽しむことができます。

**面白い! が盛りだくさんの専用ウェブサイト「遠山式立体表示研究所」**

クレイ人形を使った温かみのあるデザインの「遠山式3D立体映像プロジェクト」専用のサイトです。キットを配った小学校から送られてきた立体写真を展示しているため、どなたでも自由に閲覧やダウンロードができます。

またこのサイトでは、定期的に、撮影被写体に対して「やわらかい」「お気に入り」「匂いのするもの」などの「テーマ」を出題します。日本各地の子どもたちが、それぞれが撮った画像作品をこのサイトを通じて互いに鑑賞し合うことで、地域の環境の違いを感じたり、お互いの発想力を刺激したりする仕組みを提供します。

このほか、立体画像が上手に撮影できるコツや、他の企業・機関と協力を進めることで、「珍しい生物」や「希少価値の高い物」など実物と同じ尺で再現できる「遠山式立体表示法」ならではの立体画像もアップする予定です。

「遠山式立体表示研究所」サイトURL・・・<http://tohyama-shiki.com/lab/>



「遠山式立体表示研究所」イメージ画像

**【遠山式立体表示法とは】**

バンダイナムコゲームスが開発した三次元立体画像の再生方式です。立体感に優れ自然な三次元立体画像の再生ができるのが特徴で、2003年7月の発表以来、雑誌付録やポスターブック、写真週刊誌などの様々な媒体に採用されています。また、アナグリフ方式(赤青メガネ式)のほかにも、レンチキュラ方式、時分割シャッター方式などの立体画像に対応しているため、印刷物に限らず幅広い用途に期待できる技術です。

**1 ネット利用の安全と未来推進会議**

総務省所管公益法人である財団法人マルチメディア振興センターの支援のもと、学識経験者や通信事業社などが集まり、子どもたちがインターネットを安心・安全に利用できるような環境を広めることを目的に形成された協議会です。

「ネット利用の安全と未来推進会議」サイトURL・・・<http://www.fmmc.or.jp/net-sfpc/about.html>

**2 ゲーム技術 ノウハウ活用プロジェクトチーム**

ネット利用の安全と未来推進会議にて、安心・安全なネット利用のための指導教材等の作成・提供及び学校のネットワークやプラットフォームの利用環境整備に向けた取り組み(プロジェクト名:ベースキャンプ)のなかで、バンダイナムコゲームスが中心となって立ち上げたプロジェクトチームです。ゲーム技術やノウハウを教育にどう利用していくことができるのか、その可能性を検討し、模索することを目的にしています。

バンダイナムコゲームスは、世界中の人々に感動と豊かで楽しい時間を提供し続けるため、あくなきチャレンジを続けます。

プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

以上