

報道関係者各位

一般的なフラットパネルディスプレイとレンズで高品質立体視を実現 ナムコ、「フラクショナル・ビュー方式立体表示法」を開発

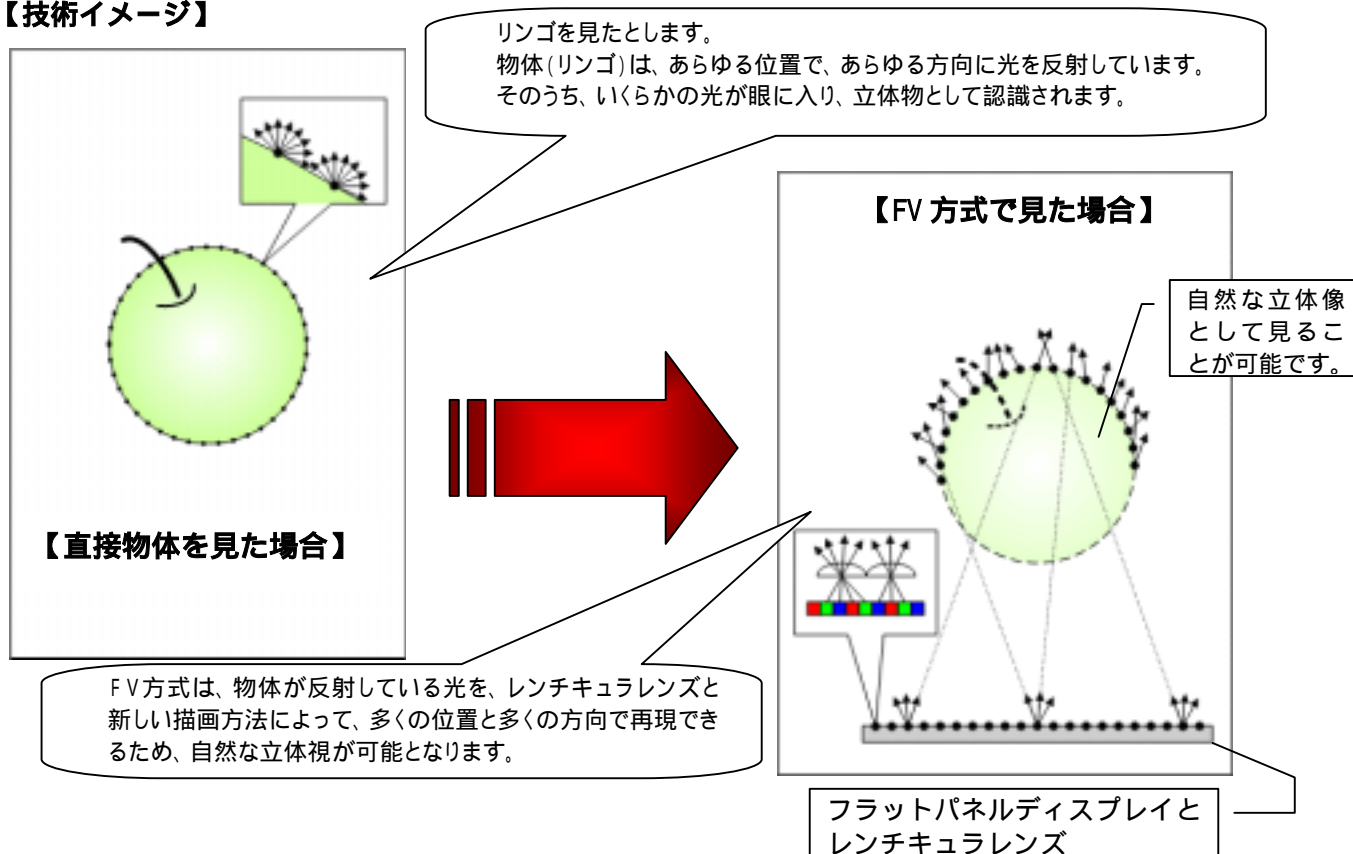
株式会社 ナムコ
社 長：高木 九四郎
本 社：東京都大田区矢口 2-1-21
資 本 金：27,369,117,031円

エンターテインメント企業の株式会社ナムコは、高品質な立体視映像を簡単に実現できる新技術「フラクショナル・ビュー方式(Fractional view:以下“FV方式”）」を開発いたしました(特許出願中)。専用の眼鏡やハードウェア、および専用レンズの設計・製造を必要とせず、一般的なフラットパネルディスプレイ(液晶ディスプレイなど)に、印刷物などに汎用されている既製品のレンチキュラレンズを追加するだけで、ソフトウェアによる光線計算により、3Dソフト開発者やユーザーが容易にしかも安価に3D映像を扱うことが可能となります。

立体視を実現するにはこれまで、画素ピッチとレンズピッチを正確に合わせるが大前提と考えられており、このため高コストで汎用性の低いものになっていました。

FV方式は、新しい描画方法によって画素ピッチとレンズピッチが合わない状態でも立体視が可能であるため、非常に高い汎用性を持っています。また物体が反射している光を、多くの位置と多くの方向について再現できるため、今まで一般的だった多眼方式(1)やIP方式(2)では困難であった、「自然な立体感」と「高い解像度」の両立を実現しました(次ページグラフを参照願います)。

【技術イメージ】



- (1)多眼方式…特定の視点に光線を集めたものが多眼式で、高い解像度が得られます。
(2)IP方式…特定の物体位置に光線を集めたものがIP方式で、自然な立体感が得られる半面、解像度は低くなります。

【FV方式の特長】

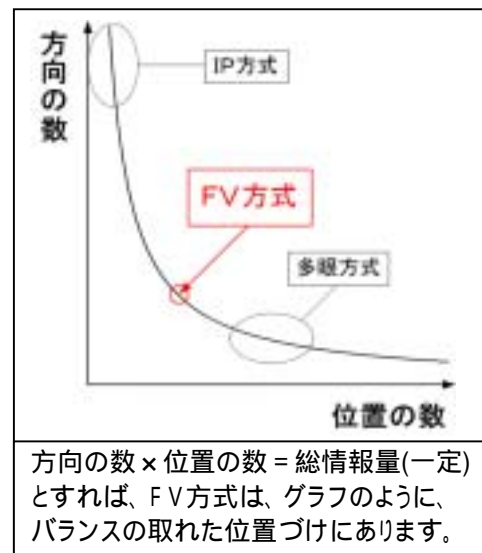
IP方式等の結像系方式に近い自然な立体感と、多眼式の解像度を両立できます。

レンズが専用設計でないにもかかわらず、高品質な立体視が可能で

ます。一般的なフラットパネルディスプレイ（液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ等）と、印刷物用に量産されているレンチキュラを用いて、手軽に立体視を実現できます。

金型等の初期コストがかからないので、少量生産の製品にもお使いいただけます。

通常のパーソナルコンピュータと液晶ディスプレイで開発環境を構築できます。



*FV方式について、専門家の方から下記のコメントをいただいています。

慶應義塾大学理工学部情報工学科教授 工学博士 大野義夫 氏

フラクショナル・ビュー方式が面白いのは、特殊で高価な装置を使わずに、ありきたりのPC、量産されているレンチキュラレンズ、普通の液晶ディスプレイを組み合わせ、手軽に裸眼立体視ができることにあります。特に水平に置いた液晶ディスプレイに浮き出す画像を見ていると、ゲームだけではなく、CGやGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェース）の世界に新たな1ページが開かれる予感がします。

京都大学名誉教授 工学博士 宮崎興二 氏

今までは、テレビでも映画でも写真でも、平面的な図で世の中を見ていました。ところがそれは間違っています。本当は、この世の中は立体的に広がっています。これからは、この「FV方式」を用いて、世の中を立体そのものとして楽しみましょう。そうすれば、今まで気付かなかった新しい発見があり、新しい創作をすることができるに違いありません。

【使用イメージ】

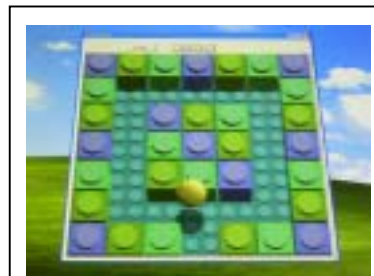
ソフトウェアによる調整と、一般的なフラットパネルディスプレイに既製品のレンチキュラレンズを貼るだけで、高品質な3D映像が実現します。



レンズピッチ等の情報をソフトウェアで調整し、ディスプレイにレンズを貼ります。



自然な立体映像を楽しめます。（イメージ写真：写真で立体映像は見られません）



立体映像だからこそ楽しめる、新たなゲームなどへの用途が見込めます。（イメージ写真）

FV方式は仕組みが簡単でディスプレイやレンズの既製品をそのまま使えるため、これまで民間レベルでは普及していなかった立体視ディスプレイが各家庭に普及し、立体視の応用分野が飛躍的に拡大することが期待できます。

ナムコはエンターテインメント企業として、ゲームという枠組みを超えて、テーマパーク、教育、福祉、環境といったあらゆる分野に"遊び"の要素を取り入れ、挑戦してまいります。

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