

# 株式会社インディ・アソシエイツ

株式会社インディ・アソシエイツは、TVCMやPV（プロモーションビデオ）などの映像制作会社として1994年に創業された。  
名古屋ではノンリニア編集機材がまだ少なかった時代に、いち早くノンリニア編集による映像制作をはじめた。TVCMでは愛知広告協会賞や1995NNY3Dイラストレーター、アイトディレクターコンクールブロンズ賞などの受賞歴があり、万博の展示映像などのイベント映像やエンターテインメント企業のPVも数多く手がけている。セールスプロモーションにおける経験と実績の多い企業である。

## お客様のイメージを的確に捉え

弊社の業務であるTVCMや企業PVなどのCGを使った映像制作の流れを説明いたします。まず、お客様から依頼を受け、打ち合わせをし、その打ち合わせをもとに映像プランを考え、シナリオコンテをつくり、お客様へご提案させていただきます。ご了承の後に撮影準備に移ります。その準備から撮影の流れと平行しCGを制作して仮編集に移ります。仮編集の段階でお客様にご覧いただき、ご要望を加味して本編集から



<愛・地球博 パビリオンメイン映像>

MA作業（音声編集作業）までを行い映像を作り上げていきます。

映像の本当の仕上がりイメージは初期の段階では伝わりにくい為、打ち合わせを重ねる事で、お客様のイメージと制作者のイメージを同じものに作り上げていく事が重要となります。

お客様が思い浮かべるイメージを、いかに的確に捉えクリエイティブに具体化し反映させるのが重要なポイントで、そこに弊社がこれまで培ってきた経験やノウハウが生かされます。弊社では、いままです製造メーカー様の事業紹介映像やモーターショーの展示映像、遊戯メーカー様のプロモーション映像など幅広い企業様の映像制作の実績があります。

## 自社内でCGから編集まで

弊社は質の高いCGも得意としておりますが、昨今、マシンのスペックの向上と共にCGの表現領域が広がっており、高品質のCGが数多く供給されるようになってきました。それにとともに、お客さまも質の高いものを求めるようになってきました。

実際の現場では、制作期間などの条件があり、何でもできるというものではありませんが、弊社には編集室、MA室、CG部



<エンジン関連製品PV用CG>

がそろっており、自社内でひと通り対応できる他社にはない強みがあります。社内各セクションとの距離が近く意思が反映されやすいため、制作もスムーズに行う事ができます。これによって時間的な問題を軽減しております。

## ユーザーを引きつける3D映像を提供

3Dの良さは奥行き幅が広がる事によりダイナミックな視覚的効果が得られる事で、ユーザーをより強く引きつけるプロモーションが可能になります。3DCGを使用することで、撮影が困難な場所や部品の内部などの映像を制作する事が可能です。より見やすく、より分かりやすい紹介ができるため、製造業様の製品紹介や制作工程の紹介映像などに適しています。またCGは、図やイラストよりビジュアル的演出効果もあり、高い訴求力を発揮します。広い分野の皆様にも、弊社のCG技術をご利用いただければと考えております。



<商業施設館内案内用デジタルサイネージ（タッチパネル）>

また、昨年デジタルサイネージ室を立ち上げ、コンテンツ制作はもちろんハードからネットワークまで対応できる体制を整え、映像利用の幅を広げております。映像全般においてお客様に満足いただけるものを目指して日々制作に励んでおりますので、お気軽にご相談ください。

## 株式会社インディ・アソシエイツ

〒460-0002  
名古屋市中区丸の内2-18-25  
丸の内KSビル20F  
TEL : 052-212-3556  
FAX : 052-212-3557  
担当 : 福井  
Mail : h-fukui@indy-net.co.jp  
URL : www.indy-net.co.jp

# 株式会社オフィスオフサイド

株式会社オフィスオフサイドは、1976年に設立し、紙媒体広告が始まりで、20年前より他社にさががけてDTPを取り入れ業務を行ってきた。12年程前にインターネットも広告媒体の一つとして提案できると考え、ウェブデザイン等に着手した。  
当初は、代理店経由の仕事も行っていたが、企業からの直接依頼が次第に多くなり、現在では、大手住宅メーカーをはじめ、さまざまな業種の企業との直取引が大部分を占める。  
販売促進のための企画制作を柱とし、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBアプリケーション開発の各専門スタッフにより、企業情報発信のための企画と制作や情報発信に関する問題解決の提案など、セールスプロモーションにおける幅広い手法を企業へ提案している。

## 企業の課題を発見し 最適なご提案を

現在、企業のマーケティング活動、広告販促活動は、インターネットなしでは考えられません。しかし、インターネットだけではすべてが可能になるわけでもありません。対面接客、印刷物による情報提供など従来の手法と新しいネット技術の融合が求められています。

弊社では、WEBとグラフィックのそれぞれの特徴を生かし、互いに補完しあう情報構築を提案させていただきます。

弊社作成ホームページ



製造業様のWEBコンテンツ制作の場合、B to Bが多いのですが、有効的に活用されていないケースが目立ちます。

B to Bのチャネルを広げたい企業様や、B to Cに向けての手段としてウェブを利用したい企業様に提案をさせていただくとき、その業界をよく調べ、よく理解した上でSEO対策や業界ごとのポータルサイトとの連携のご提案をさせていただいております。またWEBにとどまるのではなく、毎日広告デザイン賞、中日広告賞、公共広告賞や海外のデザイン賞などを受賞しており、社団法人日本グラフィックデザイナー協会会員も在籍するデザイナー力や、DM、チラシ、カタログなどのツールより企業様のご依頼に応じて、最適なご提案させていただきます。

それ以外でも、似顔絵倶楽部という部署で、似顔絵師が似顔絵を描いており、名刺やWeb、イベントのデジタルインセンティブのプレゼントなどのビジネスとしてのご利用頂けるツールや、iPhone・iPad等の端末やサイネージからの情報発信等、販売促進におけるさまざまな提案をさせていただくことが可能です。

弊社作成物



似顔絵を使ったSP例(名刺)



## 企業のパートナーとしての 企画室機能

商品やサービスの価値を翻訳し、より魅力的に伝えていくことで生み出されるブランディングなどの価値や、商品開発をはじめとした、企業様の新価値創造にまで関わっていきける存在を目指し、マーケティングにとどまらず事業戦略からお客様と接する店頭の販売戦略、そして販売員の教育にまで範囲を広げ、クリエイティビティを発揮することで、それらに関わっていくべきだと考えます。

弊社では、前述を「コミュニケーションの質と領域」と捉え、これを構築する機能を「企画室機能」と考え、質と領域を進化させることで、企業と生活者とのより高いコミュニケーションがなされると考えま

す。クライアント企業の課題を発見し、接点となる社会との課題を解決する企画室支援サービスを提案していくことで、パートナーとしてのクリエイティビティを発揮していきたいと思っております。

### 株式会社オフィスオフサイド

〒460-0008  
名古屋市中区栄3-8-21 伊勢町平和ビル7F  
TEL : 052-241-5881  
FAX : 052-241-5661  
担当 : 柏子見 (カシミ)  
Mail : kashimi@offside.ne.jp  
URL : http://www.offside.ne.jp

# 株式会社シネマレイ

株式会社シネマレイは、2006年に設立した映像製作会社である。創立から間もない比較的若い会社だが、代表取締役である増田氏は、先代が経営する映像製作会社でスキルを磨き独立。同社の40数年の経験・ノウハウを軸に一から独自ブランドを築いている。社会のデジタル化に伴い、文字や写真、音、映像などを用いた様々な表現方法でコミュニケーションができるようになり、ネットワークを通じて世界中の人々が気軽に発信できるようになった現在、こうした時代の流れに対応していくために、3DCG技術とポータブルデバイス向けソフトウェア開発を融合させ、真に伝えたい情報をより効果的に視覚化するなど、映像が持つ訴求力を追求し続けている。

## 現実感のあるイメージ訴求を

弊社は、映像制作を主体として様々なコンテンツ制作をしております。それに加え効果的、効果的に見えるSPツールのデバイス部分の研究開発も同時に行っております。

利用頂くためのアプリケーション、プログラム開発を行い、私達の製作する映像やCGの活用シーンを自ら創出しているという考え方です。

最近では、日本国内でリリースされる以前からiPadをいち早く入手し、弊社が制作する3DCGとその可能性について探りながらアプリ開発を行い、新しい販促ツールを制作しています。さらに、その3DCGを活用した拡張現実技術（AR

テクノロジ）の研究開発に着手し、カメラで撮影した背景から座標を読み取り、瞬時にCG画像を合成して表示させる等の基礎技術を既に身につけました。拡張現実を活用することにより、現実感のあるバーチャルで、より商品のイメージ訴求ができるようになり、今ではiPad・iPhone上で運用が出来る所まで来ています。また、画面上で製品の使用感を疑似体験するアプリケーションも研究しており、既にこの技術も実用段階に入っています。

シネマレイは、先端のハードウェアの可能性とコンテンツ制作を両立し、総合的なSPツールをご提供いたします。

## 3DCGの制作技術を高め拡げる

また、様々なデバイスを探索すると同時にご活用頂きたいのは、弊社の3DCG制作技術です。3DCG制作では、ソフトウェア上で、オブジェクトに対する光の

屈折、反射の割合を細かく計算し、より現実の空気感を作るよう制作しております。

また、製品を立体的に見せる事が容易にできるようになるため、各部分の見えない部分や、細かいディテール部分を視覚的に説明できます。さらにCGアニメーションを利用して実際の製品を操作しているようなコンテンツなど、よりスムーズに訴求力の高いプレゼンテーションを実現します。

## 新しいアイデアを様々な業種に向け形に

今後は、AR技術等を活用し、生産現場において各工程の問題箇所の発見や、3DCG技術を活用した試運転のシミュレーションシステムの制作、社員教育を目的としたデバイスとコンテンツ開発、直感とイメージで訴求する販促支援ツールなど、様々な分野、業種に向け、シネマレイから生まれるアイデアを形にしていきたいと考えています。



<写真から作成したCG>



<簡易図面から作成したCG>



<絵から作成したCG>

### 株式会社シネマレイ

〒453-0016  
名古屋市中村区竹橋町11-15  
アークポイント1F  
TEL : 052-453-3088  
FAX : 052-451-2133  
Mail : katsu@cinemaray.co.jp  
URL : <http://www.cinemaray.co.jp/>

# 株式会社シンテックホズミ

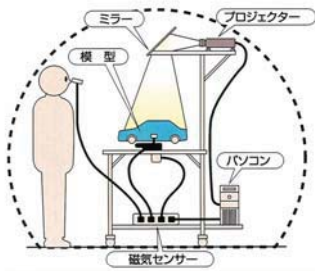
株式会社シンテックホズミは1992年9月に設立。トヨタ自動車株式会社70%出資企業として自動車産業を主軸に、生産設備や組立検査装置などの開発を行う「プロダクション・サポート事業」、デジタルコンテンツの制作やマニュアル編集などを行う「サービス・サポート事業」の2つの事業領域において企画、設計、製作から販売、アフターケアまでをトータルにサポートした事業展開を行っている。コアとなる技術については自社研究の他、トヨタ自動車株式会社などの大手自動車メーカーや大学機関等との共同研究を積極的に進めており、常に新技術開発を追求している。それにより非常に独自性の高いソリューションを提供し続けている。

## 手に取って体感できる

### 新感覚3DCG

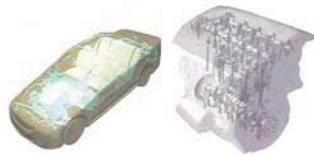
弊社と岐阜大学が共同研究し開発した最新技術の『体感型立体的CGコンテンツ』をご紹介します。模型をスクリーン画面として、その模型上に3DCGを投影して、見る人の視点位置と模型の位置や角度によって3DCGの見え方が変わるインタラクティブな体感型CGコンテンツです。ただ視点に追従して3DCGが動くだけでなく、スクリーンである模型を固定せずに手に取って模型の角度を変えたり裏返したりして様々な角度から模型に投影されたCG映像を見ることができ、3DCGを手に

<体感型立体的CGコンテンツ>



#### 特徴

- 投影する対象物（模型）を固定する事無く手に取って様々な角度から映像を確認できます。
- リアルタイムでの表示切り替えが可能です。



#### 活用

- 博物館・展示スペース・イベント出展などの技術展事物
- 内部構造説明などでの教育教材
- フロアレイアウトなどのプレゼンツール

持っているかのような体感ができます。更に、投影する3DCGのデータをリアルタイムに切り替えることが出来るので、内部構造の組合せ、カラーリング変更などの簡易シミュレーションが可能です。例えば、自動車の開発や販売のシーンにおいて3DCGアニメーションをエンジンにの模型に投影することで可動部分の動きを確認・アピールしたり、住宅販売のシーンでは住宅模型に投影して間取り・インテリアイメージを直感的に伝えること等ができます。

この体感型立体的CGコンテンツの活用方法としては、車の展示スペースやイベント出展などでのプレゼンテーション、住宅

持っているかのような体感ができます。

更に、投影する3DCGのデータをリアルタイムに切り替えることが出来るので、内部構造の組合せ、カラーリング変更などの簡易シミュレーションが可能です。

例えば、自動車の開発や販売のシーンにおいて3DCGアニメーションをエンジンにの模型に投影することで可動部分の動きを確認・アピールしたり、住宅販売のシーンでは住宅模型に投影して間取り・インテリアイメージを直感的に伝えること等ができます。

この体感型立体的CGコンテンツの活用方法としては、車の展示スペースやイベント出展などでのプレゼンテーション、住宅

## 工場をスリム化

### 生産を効率化するAGV

シヨールームでのプレゼンテーション、教育機関での機械の内部構造を理解するための教育教材、博物館での展示物といった活用方法が考えられます。手に取って体感できる3DCGという、この全く新しい技術の可能性は様々なプレゼンテーションの舞台で発揮できると考えています。

弊社は、これまでご紹介したコンテンツ制作以外に生産設備の開発も手掛けております。その弊社の生産設備製品『SILPS生産物流システム』をご紹介します。

SILPSは無人搬送車（AGV）というコンピュータ制御によって工場内を無人で自動走行し物品を搬送する台車です。特徴としては、各車輪を独立したモーターで制御することで可能にした真横移動などの多彩な走行性能で、様々な用途にフレキシブルに対応可能なカスタマイズ性の高さです。それによって限られたスペースでの搬送ができ、工場の省スペース設計を可能にし、場所と時間のスリム化による生産の効率化をご提案いたします。自ら位置補正をしながら自立走行する機能を搭載しているため、導線となる磁気テープが貼れない路面状況の悪い環境下においても運用が可能です。弊社では、自動車産業以外でもSILPSの活用現場を考えています。農業や食品製造など様々な「運ぶ」という作業のある現場に対してSILPSを提案していきます。

これまでご紹介してきましたように、弊社は企画、設計、製作から販売、アフ

< SILPS 生産物流システム >



ターケアまでをサポートする事業を展開しています。サービスとプロダクションの両フィールドで培ったノウハウを相互にフィードバックすることで、お客様により付加価値の高いサービスを提供して行きたいと考えております。

## 株式会社シンテックホズミ

〒470-0207  
愛知県みよし市福谷町根浦1番地1  
TEL : 0561-35-5600  
FAX : 0561-35-5678  
URL : <http://www.shcl.co.jp/>

# 株式会社東海ビデオシステム

東海ビデオ株式会社は、1979年に設立された総合映像プロダクションで、映像制作にかか  
る企画、演出、撮影、編集、DVD制作の他、映像音響機器の販売、レンタル並びにシステム設  
計と施工も事業として行っている。

設立当初は同時高価であったビデオデッキの販売を主たる業務としていたが、芸どころ名古屋  
の地域性から伝統芸能のビデオによる映像制作を手掛けるようになった。フィルム撮影が主流で  
あった当時、名古屋初の1インチビデオ編集設備を導入した歴史ある企業である。

現在、映像コンテンツ分野では、設立当初から続く伝統芸能コンテンツに始まり、企業、学  
校、地方自治体の魅力を紹介するプロモーションビデオやCM、テレビの情報番組に至るまで  
幅広い分野での実績をもつ。

## 3つのソリューションで 業界をリード

弊社は3つのソリューションで事業を展  
開しています。

一つ目はシステム・ソリューションで、  
教育、娯楽、医療分野をターゲットに、  
様々なシステムソリューションとサービス  
を展開しています。

二つ目は、コンテンツソリューション  
で、幅広い活用シーンに対応し、1つのリ  
ソースから幅広く活用できるコンテンツを  
提供しております。

トータルソリューションを提供



システムソリューション



業務支援ソリューション



コンテンツソリューション

三つ目は、業務支援ソリューションで、

コンサルティング、セミナー、スタッフ派  
遣、保守管理のサービスを放送・コンテン  
ツ制作領域を中心に提供しています。この  
中には高品位なストリーミング映像の配信  
に必要な、高度なオーサリング技術の  
提供も含まれています。

これらのソリューションの詳細は、弊社  
ホームページでご確認ください。

## 3D映像で新たな 映像の世界を築く

ここで、今後飛躍的にコンテンツの供給  
が伸びる事が予想される3Dビデオについ  
て弊社の取り組みを紹介致します。

弊社の3D技術には2つのソリューション  
があります。

一つは臨場感ある映像制作によるコンテ  
ンツソリューションです。

昨年、量産型3Dカメラが発表され、比  
較的安価に機材をそろえる事ができるよう  
になりましたが、3D映像の映像制作に  
は、奥行き感の演出を含めた高い収録技術  
が必要となります。また、3D映像は立体  
感だけが注目されがちですが、左右の目に  
映る別の画像が収録されることで、飛躍的

3D映像と解像度の関係



実写3Dとデータによって作られたバーチャル3D

に体感的解像度が上がることも着目する  
必要があります。実はこれが、3D実写映  
像の持つ最大のメリットであり、プロの技  
術が生かされる3Dの特質といえます。

二つ目は実写の3Dと三次元モーション  
キャプチャー等の3Dデータ、3DCG等  
を融合させた新しいソリューションです。

弊社では早くから3D技術に着目し、  
2002年度産学提案型情報技術活用先進  
システム構築事業として、名古屋工業大学  
と民間他社との共同研究「デジタル化によ  
る動きを伴う伝統技術の保存」（伝承職人  
の手指の動きをデジタルデータとして取り  
込み、CGにより再現し、これをデータ  
ベース化する研究）を行っています。ここで  
培った、実写とデータの融合技術は、モノ  
づくりや医療をはじめ、あらゆる分野に展  
開できるのではないかと考えています。

娯楽としての3D映像、販売促進の場  
で訴求力を高める3D、そして技能継承や分

析のための3D技術。弊社ではそれらのす  
べての分野で、お客様にソリューションを  
提供できるように、日々技術の蓄積を続け  
ています。

### 株式会社東海ビデオシステム

〒460-0013

愛知県名古屋市中区上前津二丁目14番15号

TEL : 052-322-6541

FAX : 052-322-6638

担当 : ○○

Mail : ホームページの問い合わせフォーム  
をご利用ください

URL : <http://www.tv.s.co.jp/>

# 株式会社パーム

1981年に近藤耕司氏により、ポストプロダクションの機能を持った制作会社として創業された。当時、名古屋のボスプロでは設備技術の点で東京に比べて、遅れをとっていた。そこで、自社でCG制作部門や合成撮影スタジオを持つことにより、クオリティの高い作品制作に貢献。

また、名古屋ではNHKよりも早くハイビジョンを取り入れ、日本で初めてハイビジョンカメラで撮影した劇場映画を制作し配給した企業でもある。TV番組やCM、企業VPなど映像制作を長年行っており、この分野において経験と実績を有する。

## 本物への追求

CG技術は、エンターテイメント分野以外、商品PRや技術訴求などのビジネス用途においても、必要不可欠で有効的な表現方法として活用されています。



＜リアルな質感のシェーダーとマテリアルを使ったCG制作例＞

弊社では、映像制作を中心とした事業を行っており、長年の知識や経験をもとに大手自動車メーカー様などの北米国際モーターショーやフランクフルトモーターショーなど、世界のモーターショーで顔となる展示映像やTVCMのCGを制作しています。その技術と経験をさらに新しいコンテンツ制作に活かし、自動車業界の質感の表現に対する厳しい期待にリアルタイムCGでお応えしたいと考えました。リアルタイムCG制作では従来本物に近い質感表現は難しく、対応できるマテリアルやシェーダーは存在していませんでしたが、株式会社シエーターファームによって、実物に近い質感を得られるシェーダーとマテリアルの開発に至りました。

ライブラリーには本物に近い車の塗装や金属、革などの自動車コンテンツ制作に必要なリアルなマテリアルが入っており、角度や写り込みなどで変わる色あいや質感を、あらゆる面で本物に近づけることが可能です。これらはダッソー・システムズ社のソフトウェア (3DVIA Vitoools, CATIA) で使用する事が出来る為、よりエンジニアリングに近い立ち位置からリアルな製品の外観や質感などが得られます。モックアップ作成のための時間やコストも大幅削減できます。

また、これらを使用し、インタラクティブコンテンツの制作を行っておりますので製品のリアルなビジュアルサンプルとしてお使いいただく事も可能です。

質感にこだわったムービーから、インタラクティブ立体リアルタイム3DCGコンテンツなど、お客様の製品・技術がより心に残るプロモーションをご提案しています。

## 3D立体映像とリアルタイムCGの融合

弊社では、3DVIA Vitooolsとシエーターファームによる没入型立体コンテンツ制作を得意分野としています。立体映像の技術は昔からありますが、ここ数年、特に映画などで注目されています。立体映画では奥行きや飛び出し感を感じる事はできませんが、自分が本当にそこに入っているという感じまでは味わうことはできません。

ところが、弊社のインタラクティブ・リアルタイム3DCGコンテンツでは、ゴーグルをつけてのクリステイ社のホロステージ (3×4面のスクリーンと5、6台のプロジェクトクタおよびモーショントラッキングの機能を合わせたシステム) という没入型機材の中で体感により対象に近づいたり、頭を振る事でコンテンツ自体が位置センサーによって追従し、より強い臨場感を味わうことが可能となりました。

これらの技術力を駆使することにより、株式会社パームは、これからも心に残る感動のプロモーションをご提案してまいります。



＜ホロステージ＞

写真提供：クリステイ・デジタル・システムズ日本支社

### 株式会社パーム

〒460-0022  
名古屋市中区金山2-15-14  
TEL : 052-331-8725  
FAX : 052-331-6813  
担当：内藤  
Mail : naito@palm.co.jp  
URL : http://www.palm.co.jp

※ CATIA, DELMIA, ENOVIA, SIMULIA, SolidWorks、および3DVIAは、ダッソー・システムズ (Dassault Systèmes) もしくはダッソー・システムズの子会社の米国およびその他の国における登録商標です。

# 株式会社報徳情報技術

株式会社報徳情報技術は2006年に設立した情報サービス企業である。「人が技術を紡ぎ、技術が人を繋ぐー私たちは「縁」を大切にしている会社ですー」というテーマを掲げ、システム開発事業を主に営んでいる。最近では、中小企業向けにホームページの企画からデザイン、制作まで一手に請け負う事業を始め、「企業看板（ホームページ）も提案できるシステム屋」を売り文句とし、システム業界において、小回りの利く工務店的な立ち位置でビジネスを行っている企業である。

## ECサイト制作 システムとデザインの 両方からの視点で

まずは、業務の一つとしてモノ作り企業様の販売ルートの手助けとなるホームページ／ECサイト制作のご説明をさせて頂き

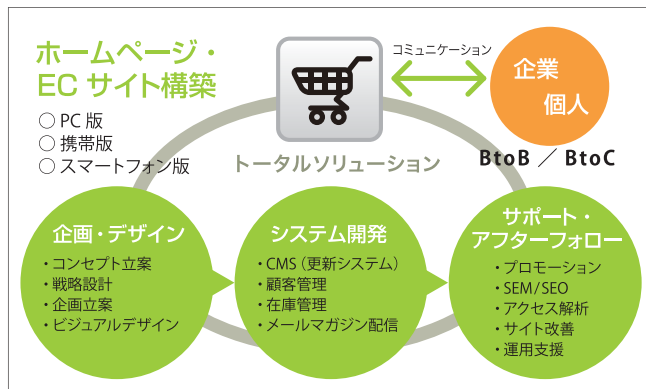


＜弊社制作ホームページなど＞

ます。ご存知のように昨今のインターネット利用率は年々上昇しており、パソコンや携帯電話（スマートフォン）を利用し、インターネットでモノを購入することが当たり前の時代が到来しております。また、ここ最近のインターネット通販の利用率も年々増すごとに右肩上がりの成長し注目市場となっております。

そこで、弊社はホームページの制作のみならず、ECサイト&携帯電話（スマートフォン）アプリ&システムへ連動構築するご提案をさせて頂いております。

一般的に、デザイン会社様が作成されるホームページは、色彩感覚は美しいがシステム等の構築が弱い場合があります。弊社ではシステム会社でありながら、作成するホームページ・ECサイトは実績のあるデザイナーが作成する事で、デザイン性・セールスプロモーション力が高いものに仕上がります。また、ホームページのような企業の看板の部分だけではなく、今まで培ってきたシステム開発のノウハウがある企業だからこそできる、販売管理・人事管理・勤怠管理・給与管理等のシステムと連動したご提案も可能なのです。



## システム視点で ご要望にあわせて 一緒に良いものを

一重にシステムといっても多様な仕組みがあります。単にアプリケーションパッケージを購入し利用するも一つ。自社独自のシステムをハンドメイドで構築するも一つ。

それぞれ機能面・コスト面でのメリット・デメリットが発生しますが、利用するにあたりストレスがない仕組みをご提案していきたくというのが当社の方針です。大抵、システム導入にあたり問題になるのが、予算です。最初からあれもこれもと

## ECサイトとは

自社の商品（広義では他社の商品）やサービスをインターネット上で販売するサイトのことである。これとは別に、複数の企業や個人商店をインターネット上の一箇所に集めたサイトを電子商店街またはサイバーモールという。ECとは「Electronic Commerce（エレクトロニックコマース＝電子商取引）」の略。「eコマース」と呼ばれることもある。

いった視点でボリューム感を増して考えるのではなく、限られた予算に見合う機能を逆算することも必要ではないでしょうか。正論かもしれませんが、コストメリットという視点で、ものを捉えたご提案がスムーズかと考えております。

## 株式会社報徳情報技術

〒450-0002  
愛知県名古屋市中村区名駅4丁目24番5号  
第2森ビル6F

TEL : 052-561-5525  
FAX : 052-561-5526  
担当 : 岩井、小川  
Mail : info2011-hit@houtoku-it.co.jp  
URL : http://www.houtoku-it.co.jp

# 株式会社マジックチューブ

株式会社マジックチューブは、情報システム開発を長年フリーランスで行ってきた創業者が2006年4月に設立した。様々な業種、規模の情報システム開発に携わってきた創業者は日頃から「最低限必要な機能をリスクなく構築できることを優先する、使い手メリットの前に作り手リスクを考える保身的IT文化」に疑問を感じていた。一方、グローバル経済における企業IT戦略を考えたととき、「企業の武器となつて利益を生むITこそが必要で、その実現には、ユーザーと一緒にリスクも共有するくらいの攻めの姿勢が必要である」そんな想いから創業を決定し、最先端技術を取り入れたIT提案に積極的に取り組んでいる。

## 最先端技術とユーザーインターフェース

弊社では、最先端技術をユーザーインターフェース（人がパソコンや機器などを操作する上で、必要となる情報の表示や指示の入力を行うための入出力手段。いわゆる使い勝手の良さを引き出す部分。）に適用することで、従来+αではなく、従来は出来なかつた手法によって大幅にユーザーメリットを向上させる提案を積極的にを行っています。

画像認識、AR（拡張現実感）の2つの最先端技術の事例を紹介します。

画像認識は、計測分野で従来から存在する技術ではあるものの、工場での検査の自



自動車のエクステリアやホイールの着せ替えをスマートフォンで行う様子

動化に使用されるケースが多いことから、精度は高いが設備が非常に高額なものとなっていました。一方、工場以外の多くの現場では「それほど精度は高くなくても、省力化には十分効果が見込めるため、安価なシステムが欲しい。」という要望は多い。この点に着目し、弊社ではパソコンベースの低コスト画像認識システムを開発しました。検査装置はもとより、農産物の規格検査での、計測でも実際に導入が進んでいます。

ARは、カメラ映像やGPS位置情報を元に、現実世界の情報へインターネット（データベース）から取得した情報をリアルタイムに重ねて表示する技術のことです。

弊社では、この技術を活用し、自動車のドレスアップパーツ、ホイールの着せ替えを、スマートフォンを使用してその場で即座に合成できるシステム等を展開しています。

業界に特化したカスタマイズを行うことが可能なことから、着せ替え、組み合わせのシミュレーションツールとして、カタログが存在する多くの業界に対して、営業展開を行っています。



実像の上に虚像（シミュレーション画像）を重ね合わせるAR技術

## マイクロソフト社の技術アワード受賞

小窓から外の景色を見ようとするとき、人は特に意識することなく、見たい方向が見える位置に顔を動かして覗き込もうとします。

この自然な人の動作が、手を使わずに欲しい視覚情報にアクセスする手法の一つであると考え、インタラクティブ視覚シミュレーション「WallThrough（ウォールスルー）」を開発しました。このシステムは、両手がふさがつても体の姿勢で操作を行うことができる新しいユーザーインターフェースとして、その先進性、独創性が評価され、マイクロソフト社が主催する「Microsoft Innovation Award 2009」の優秀賞を受賞するに至りました。

WallThroughは、人のジェスチャーを認識する技術の一つであるフェイストラッキング（カメラによる人の顔の位置の検出技術）を活用したシステムで、今後普及する

と言われるホームネットワーク（生活空間に溶け込む情報機器ネットワーク）に活用できるのではないかと、大手家電メーカー、大学等研究機関からの注目を集めています。来年度には、実用化に向けた実証実験と応用プロジェクト開発が、大学、企業との共同プロジェクトとしてスタートする予定となっています。

## 技術力よりも発想力で勝負したい

弊社は、最先端技術を扱うことを一つの特徴にはしているものの、コアコンピタンスは技術力とは考えず、他社とは全く違う発想をもって課題解決にあたるところであると考えています。課題をよく観察し、分析し、解釈し、表層に惑わされずに問題の根源を突き止め、そこに集中して適切な処置を行う、このプロセスを、とことん考え抜いた上でシステムづくりをしていくことが、われわれの仕事だと考えています。

### 株式会社マジックチューブ

〒460-0008  
名古屋市中区栄3-18-1  
ナディアパークデザインセンタービル7F  
デザインラボ11  
TEL：052-526-5070  
FAX：052-526-5071  
担当：向井  
Mail：mukai@magictube.com  
URL：http://www.magictube.com/