

2010年7月16日

ソニー・サイエンスプログラム PR 事務局

**意外と知らない“3Dの原理”を、工作や体験で学べる****ソニー・サイエンスプログラム****『- どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ』**

8月21日(土)、22日(日) 開催

ソニー株式会社は、8月21日(土)、22日(日)の2日間、ソニー・エクスプローラサイエンス(東京都港区台場メディアージュ5F 以下、SES)にて、日本科学未来館の科学監修協力のもと、3Dをテーマに、学ぶ喜び・楽しさを体験できる『どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ』を実施いたします。このワークショップは、科学教育活動ソニー・サイエンスプログラムの一環として実施するもので、デジタルカメラで撮った2枚の写真を3Dで見るためのサポートツール“ミラーゴーグル”をつくる体験を通して、人の目が3Dを認識する仕組みを楽しく学ぶことができます。講師は、3D技術の開発に携わっているソニーのエンジニアです。

**『どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ』 特徴**

デジタルカメラで撮った2枚の写真を3Dで見るためのサポートツール“ミラーゴーグル”をつくる体験などを通して、“人の目が3D(立体)を認識する仕組み”を楽しく学べる内容です。

**特徴 人間の目はどうやって3Dを認識しているのか? その原理を紹介します****日本科学未来館による科学監修協力**

人間は目でモノを見るとき、左右の目でそれぞれわずかながら別の風景を見えています。(この差を視差といいます。)人間が「立体=3D」を認識することができる秘密は、ここにありま。そんな人間の視覚の不思議について、日本科学未来館の科学監修協力を受けたプログラムで解説していきます。

**特徴 撮影した2枚の写真を「3D」で見るためのサポートツール“ミラーゴーグル”を作成**

ワークショップではまず、木材の部品と鏡を組み合わせ、

2枚の写真を「3D」で見るためのサポートツール“ミラーゴーグル”をつくりま。

次に、カメラを人間の左右の目に見立て、2枚の写真を撮影しま。

この2枚の写真を、自分でつくった“ミラーゴーグル”で見ると...?

工作や実験を通して、「3D」の原理を、楽しみながらより身近に理解することができます。

**特徴 「3D」の自分と“対面”**

自分自身の姿を、「3D」の映像で見る体験を用意しています。子どもたちにとって、驚きの体験となることま。

## 『どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ』実施概要

【タイトル】	どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ
【実施内容】	映画やゲーム、テレビでも目にする機会が増えた「3D」について、正しく理解するために、本来、人間の目と脳はモノを立体に見ている = 認識しているという“立体視”の原理を工作や実験を通して楽しく学習します。また同時に、ソニーの3D関連製品の背後にある科学的原理を理解していただけます。
【実施日】	8月21日(土)、22日(日)
【実施時間】	13:00～15:00 事前の説明等がございますので、 <b>12:30</b> に受付へお越しください。
【実施場所】	ソニー・エクスプローラサイエンス サイエンスシアター (東京都港区台場1丁目-7 メディアージュ5F)
【講師】	福井 隆之 (ソニー株式会社 シニアエレクトリカルエンジニア)
【対象】	小学4～6年生の児童(保護者見学可能)
【定員】	各日32名
【参加費】	ワークショップ参加費:無料 SES入場料(大人500円、子ども300円)を別途頂戴いたします。
【参加申込方法】	webサイトから申し込み <a href="http://www.sony.co.jp/ssp/">www.sony.co.jp/ssp/</a>
【お問い合わせ先】	ソニー・エクスプローラサイエンス 03-5531-2186 (受付時間 11:00-19:00 土日祝営業)
【主催】	ソニー・エクスプローラサイエンス/ソニー株式会社
【科学監修協力】	日本科学未来館

## 講師紹介 『どうして3Dに見えるのかな? - つくって、わかる。3Dワークショップ』担当ナビゲーター



福井 隆之(ふくい たかゆき)

ソニー株式会社 シニアエレクトリカルエンジニア

ソニー入社以来、テレビ局や映画撮影の現場で使われる放送用ビデオカメラの設計・企画・マーケティングに携わる。

近年では、3D撮影対応の放送用小型ビデオカメラの、開発プロジェクトリーダーを担当。

<ナビゲーター福井氏からメッセージ>

「3Dの原理から、ほんの少し専門的なことまで、一緒に、3Dを楽しく学び、体験しましょう！ビデオカメラのプロが丁寧に説明させていただきます。」

8/21(土)は、ソニー株式会社 CSR部 統括部長 富田秀実 が取材対応いたします。

### 富田秀実(とみたひでみ)略歴

1988年 - 1997年	ソニー株式会社 中央研究所 研究員
1997年 - 2000年	ソニーインターナショナルヨーロッパ 欧州環境センター シニアマネージャー
2000年 - 2003年	ソニー株式会社 社会環境部 環境戦略室 室長(統括課長)
2003年 - 現在	ソニー株式会社 CSR部 統括部長

## ソニー・サイエンスプログラムとは？

ソニーでは、「広く国民に科学を知らしめる」という理念から、1959 年より理科教育の支援活動や子どもの科学への興味を高める商品の開発、ソニーグループ社員による科学教室の開催を通して、次世代を担う子どもたちの創造性を育む活動を続けてきました。社会貢献活動開始から 50 周年を記念して 2009 年にスタートした「ソニー・サイエンスプログラム」は、国内外のソニーグループ拠点などで順次開催されています。いずれも、ソニーの社員がナビゲーター、スタッフとして運営しており、ボランティアで参加しています。昨年夏からの累計参加者数は、約 5000 名となりました。今夏は初の海外での実施となるシンガポールにてワークショップの開催が決定しています。今後も、既存コンテンツに今回の「3D ワークショップ」を加え、世界中に体験の場を提供していきます。

\*ソニー・サイエンスプログラム URL : <http://www.sony.co.jp/ssp/>

### 昨年のワークショップの様子



## 日本科学未来館について

日本科学未来館は、先端の科学技術と人とをつなぐサイエンスミュージアムです。ここにあるのは自分自身で触れ、楽しむことのできる参加体験型の常設展示のほか、実験教室、企画展、トークセッションなど多彩なメニュー。科学コミュニケーターやボランティアと対話しながら、次の時代を切りひらく「新しい知」としての先端科学技術を体験することができます。未来館ではこれらの活動を通して、先端科学技術を文化の一つとして社会全体で共有することを目指しています。

\*日本科学未来館 URL : <http://www.miraikan.jst.go.jp/>

## ソニー・エクスプローラサイエンスについて

ソニー株式会社が運営する「ソニー・エクスプローラサイエンス」は、ソニーのエレクトロニクス製品やソニー・グループのエンタテインメント・コンテンツ(映画、音楽、ゲームなど)に活用される最新技術を楽しむ体験型科学館です。



営業時間: 11:00~19:00 (最終入場 18:30)

入場料金: 一般 大人(16歳~) 500円、小人(3~15歳) 300円

団体(15名以上) 大人(16歳~) 400円、小人(3~15歳) 200円

住所: 〒135-8718 東京都港区台場1-7-1 メディアージュ 5F

電話: 03-5531-2186 (受付時間 11:00~19:00)

URL: <http://www.sonyexplorascience.jp>

本リリースをお送りさせて頂いている皆様の個人情報は、株式会社アンティルの個人情報保護方針に基づいて、厳重に管理させて頂いております。今後、弊社からのニュースリリースの配信を希望されない方は、恐れ入りますが [privacy@vectorinc.co.jp](mailto:privacy@vectorinc.co.jp) までご連絡をお願い致します。

## 【参考資料】

### 止まらない 日本子ども達の「理系離れ」…

全国の高校1年生を対象に、経済協力開発機構(OECD)が2000年から3年ごとに実施している国際学習到達度調査(PISA)で、日本は順位を下げ続けており、世界のトップグループの水準から脱落していると言わざるをえない状況です。OECDはPISAを通じて、子ども達の「自分で問題を見つけて、解決できる力」を計っていると回答しています。

#### 1. 科学的リテラシー

	レベル未満	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
2006年調査	3.2%	8.9%	18.5%	27.5%	27.0%	12.4%	2.5%
OECD平均	5.2%	14.1%	24.0%	27.4%	20.3%	7.7%	1.3%

	2006年調査	2003年調査	2000年調査
日本の得点	531点	548点	550点
OECD平均	500点	500点	500点
OECD加盟国中の順位	3位	2位	2位
OECD加盟国中の順位の範囲 <sup>(注)</sup>	2～5位	1～3位	1～2位
全参加国中の順位	6位	2位	2位

(注) 平均得点には誤差が含まれるため、統計的に考えられる上位及び下位の順位をOECD加盟国の中で示したものを、

#### 3. 数学的リテラシー

	レベル未満	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
2006年調査	3.9%	9.1%	18.9%	26.1%	23.7%	13.5%	4.8%
OECD平均	7.7%	13.6%	21.9%	24.3%	19.1%	10.0%	3.2%
2003年調査	4.7%	8.6%	18.3%	22.4%	23.6%	16.1%	8.2%
OECD平均	8.2%	13.2%	21.1%	23.7%	19.1%	10.6%	4.0%

	2006年調査	2003年調査	2000年調査
日本の得点	523点	534点	557点
OECD平均	498点	500点	500点
OECD加盟国中の順位	6位	4位	1位
OECD加盟国中の順位の範囲 <sup>(注)</sup>	4～9位	2～7位	1～3位
全参加国中の順位	10位	6位	1位

(注) 平均得点には誤差が含まれるため、統計的に考えられる上位及び下位の順位をOECD加盟国の中で示したものを、

出典 : OECD 生徒の学習到達度調査(PISA)2006年調査国際結果より