



X-exhibition

VIRTUAL EXHIBITION

バーチャル展示会「ゼキシビション」

御提案書

本案件につきましては、あくまで演出プラン構想のご提案となります。

実施方法・実施レベルの判断についてはより綿密な検討・検証の上、再度ご提案させていただきます。

今後の詳細なお打合せの上、より具体的な演出範囲・規模に変更される可能性があります。





バーチャル展示会「ゼキシビション」とは？

**未知数、無限の可能性を表す『X』と、
『Exhibition』の融合した次世代新サービスです。**

三次元の仮想空間に理想の展示ブースを作り出し、全世界へ向けて情報を発信します。

リアルな展示会ではできない、無限の表現方法をバーチャルで実現。

Web・VR・AR・MRなどのマルチチャンネルで、自社商材を展示できます。

災害や感染症などによって、リアルな展示会の開催が不安定な状況下で、
天候、時間、場所に左右されないリモート・バーチャルなコンテンツの有効活用が求められています。

コンテンツ概要

バーチャル展示会「ゼキシビション」は、仮想空間（バーチャル）に展示会場を設置し、ネットを介して企業宣伝を行うツールです。

Xexhibition
VIRTUAL EXHIBITION

コンテンツ概要

- 1 ➤ VRのタイプが選べ、同じ素材を使って
AR・MR・プロジェクションマッピングへも展開可能です。
- 2 ➤ 3次元Webサイトという新たなトレンドの
先駆けとなる可能性を秘めています。
- 3 ➤ VR内のパーツを取り出してAR化、
しかもアプリレスのWebVRに展開できます。
- 4 ➤ 接客するナビゲーターをV-Tuberや
3Dキャラクターにできます。

市場の動向・顧客心理



市場の動向
顧客心理

1 ➤

現状＝緊縮状態。

スポーツ観戦、コンサート、展示会などのイベントビジネスは現状全減で、この後も長期に亘って様子見の緊縮状態は継続予想。

2 ➤

何かをやらないと、という切迫感。

企業は何かしらのアクションを起こさなくては破綻へ向かってしまうので何かをやる、やる必要があります。

3 ➤

人と人との交流は×、ならば仮想空間は？

しかし、人と人とが密接に関われないので、人と人とが無菌状態でコミュニケーションする「仮想空間」が大きな役割を担います。

4 ➤

近々訪れるバーチャルビジネスの隆盛。

バーチャルコンサート、バーチャル競技場などが間もなく登場すると思われる。その流れの一角に「Xexhibition」を置きます。

5 ➤

省コストするためのパッケージ化。

複雑な制作プロセスを要するバーチャルコンテンツを、パッケージ商品として販売します。

6 ➤

コンテンツの供給というボトルネック。

様々な企業がその市場を狙っているが、参入するにあたっての障壁が「コンテンツ」の供給であると考えられます。

7 ➤

5Gの波に今から乗っておきたい心理。

バーチャルは5Gの普及に向けて欠かせず、将来的な投資案件としての価値も見いだせます。

ストロングポイント

Xexhibition
VIRTUAL EXHIBITION
ストロングポイント

バーチャルは3次元空間の仮想化。

当然、そこに登場する人・物・現象は3Dでなくてはなりません。

事物の3D化は3DCGの高度な技術が不可欠です。

その莫大な制作コストが、コンテンツリリースの足かせとなり、
市場開拓のスピードを鈍らせます。

Xexhibition
VIRTUAL EXHIBITION は、

そのストロングポイントとして次の特色を有しています。

ストロングポイント

Xexhibition
VIRTUAL EXHIBITION
ストロングポイント

1 ➤

安価で高品質な3DCG制作

▶ MAX・C4D・Photogrammetry・CADなどに対応

2 ➤

多様なチャンネルでの運用システム

▶ Unity・UE・Web AR・Web VR・Projection Mappingなど

3 ➤

ネットの力を最大限に活用する技術

▶ 5Gによる3DCGコンテンツ配信の高速化

4 ➤

近未来を睨むコンテンツのストック化

▶ 制作したコンテンツを将来のテクノロジーに再利用する

5 ➤

デジタル資産としてのコンテンツ素材

▶ ロゴ、キャラクターなどを様々なチャンネルに活用する省コスト化

6 ➤

コンテンツ素材のカスタマイズ

▶ ブースなどの素材を年毎、機会毎にカスタマイズして、安価に再利用

7 ➤

新たなテクノロジーへの準備、対応

▶ MR、MIRROR WORLDなど将来的なデジタル戦略への布石作り

顧客メリット

これまでは、点の発注展開あったプロモーションが、蜘蛛の巣 = つまりネット状の多様な展開へと進化します。
Xexhibitionを導入したクライアントのメリットは以下のようになります。

Xexhibition
VIRTUAL EXHIBITION
顧客メリット

- 1 ➤ **コストの削減**
デザイン・CG・VRシステム・
Web構築などを分けて発注すると
莫大な金額になる。
- 2 ➤ **運用の手軽さ**
ひとつの窓口ですべての運用、
カスタマイズが可能となる。
- 3 ➤ **再利用のエコシステム**
映像、紙媒体、
イベントツールなどに再利用できる。
- 4 ➤ **多種多様なユーザーアピール**
世代を超えた様々なユーザーとの
接点が出来る。
- 5 ➤ **企業イメージの刷新**
時代に乗り遅れていない企業
というイメージ戦略に効果的。
- 6 ➤ **競合他社との圧倒的な差別化**
単にWebの顧客メリットだけを開示している
競合との差は歴然となり、
追いつかれる心配もほぼ無い。
- 7 ➤ **商材イメージの最新化**
背景、バーチャル空間はそのままに、
新規の商材が出た場合、
速やかに広告コンテンツを追加。
- 8 ➤ **最新テクノロジーの迅速な導入**
テクノロジーのトレンドが変わった場合、
迅速に新規提案、対応が可能。
- 9 ➤ **継続コストの最小化**
サイトを開きつづけているだけなら、
管理費、サーバー費のみで
自動的にプロモーション出来る。
- 10 ➤ **地域、国籍を超えたプロモーション**
言語を翻訳すれば
海外のユーザーにもアピールできる。

チャンネル







理想的な展示会を実現する

8つのポイント

1

進化した展示会で迫力の インパクト

長年変わらない「展示会」の固定概念を覆します。3D空間内で展示ブースを訪問し、リアルな展示会では実現できない様々な手法で表現された展示物を、飽きることなく体験することができます。

「**未知の体験**」がユーザーの好奇心を刺激します。



CN
PICTURES

2 幅広く活用できる マルチユース

3DCGによって構築されたバーチャル展示
ブースのコンテンツソースは、自社のwebサ
イト、VR、AR、MR、サイネージ動画など
「他種多様」に活用できます。

3

長期的な企業戦略を サステナビリティ

一度制作した3DCGの展示ブースは、様々なカスタマイズを行い、年毎、用途毎、商材毎に**再利用可能**です。

ロングスパンで見ればコストカットにも繋がります。





4

仮想空間ならではの 無限の表現手法

現実の展示会ではブースの造作を動かすことは難しいですが、バーチャル空間では容易にでき、情報伝達装置を多層的に設定し、より多くの情報をユーザーに与えられます。

隣接ブースへの配慮も不要、自由な表現を思うがままに。

5 パーチャルならではの ナビゲーター

バーチャル展示ブースでは3D、2Dなどのキャラクターが担当者になれる、来場者をアテンドします。

V-tuberやロボットが商品の説明をするなど、今までにない展示の方法がとれます。リアル展示会では手の回らない、一人ひとりへの丁寧なアテンドを可能に。

CRAYON PICTURES





6

バーチャルで効率的な 名刺交換

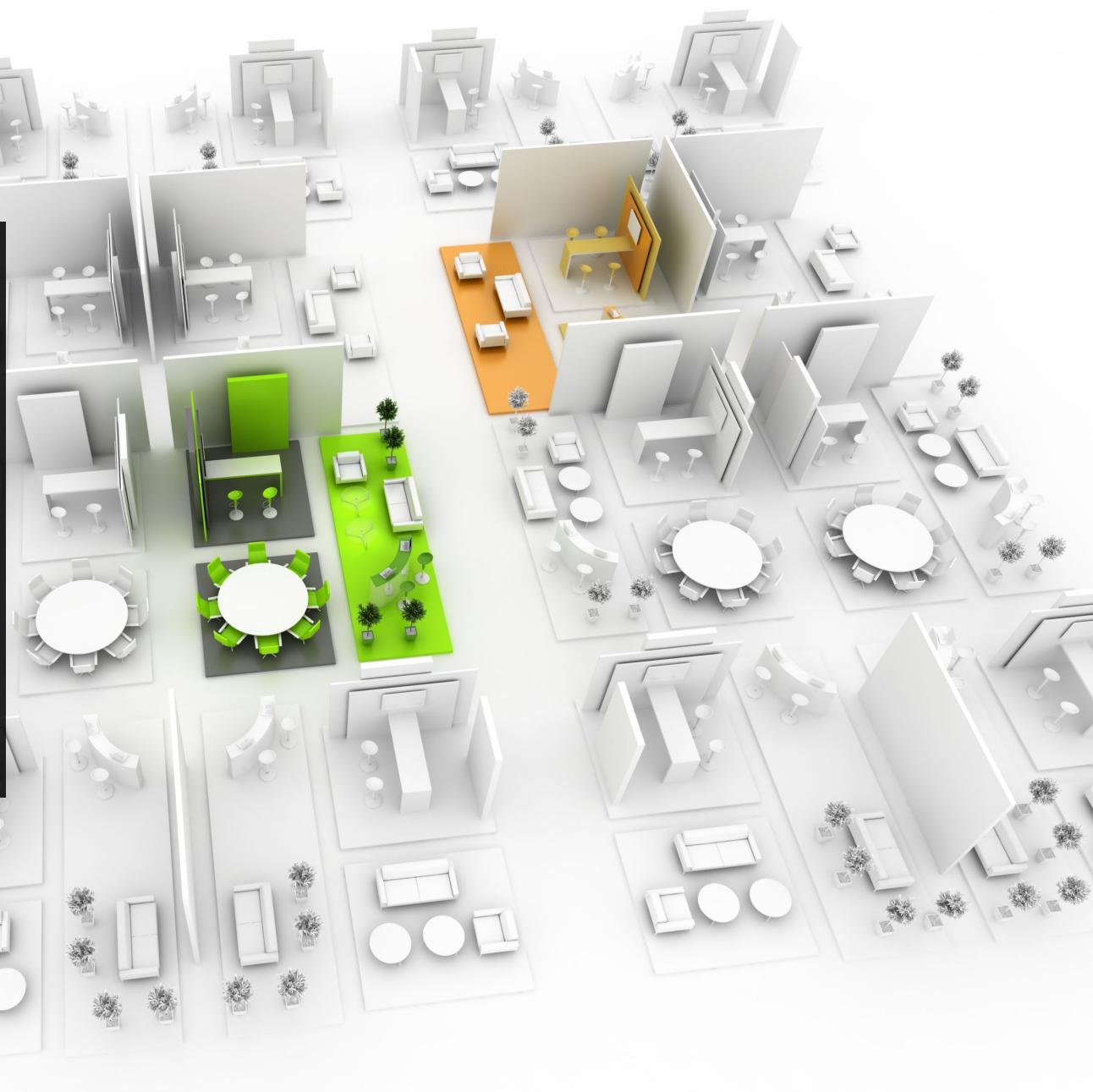
ブース内に特別コンテンツのコーナーを設定し、そこを見るためには会社名、担当者名、メールアドレスの入力を要求します。メーラーから空メールを送信してもらうのも良いでしょう。また事前登録するとデジタル素材などが入手できるなどの**新しい交換システム**を使います。



育てる展示会 アーカイブ

3D展示ブースは三次元空間に保存され、
回を重ねるごとにアーカイブ化されます。その
会社独自の展示会フロアがどんどん広
がっていきます。

会期中以外でもアクセス可能なため、お客
様が見逃しても安心。
撤収の手間もありません。





展示会のその先へ

進化

今後、AR・VR・MRなどのソフト、デバイス、通信インフラの進化に伴い、それに対応する**フレキシブルなコンテンツ**であることが重要です。

基本ソースはデジタルの進化に伴って進化するものでなくてはなりません。



X-exHIBITION

VIRTUAL EXHIBITION

近未来型展示会「ゼキシビション」は、
多くの企業が抱える悩みを解決し、
企業イメージの刷新、競合他社との圧倒的な差別化、
そして、地域、国境を超えたプロモーションを可能にします。

新しい時代の展示会を、ゼキシビションで！



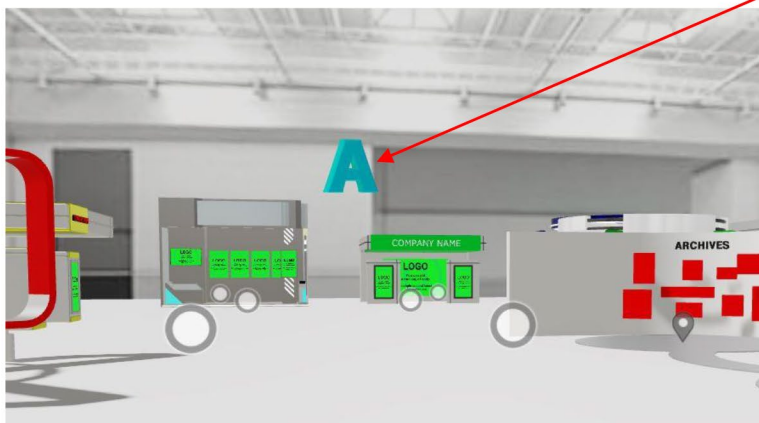


デモンストレーション操作説明

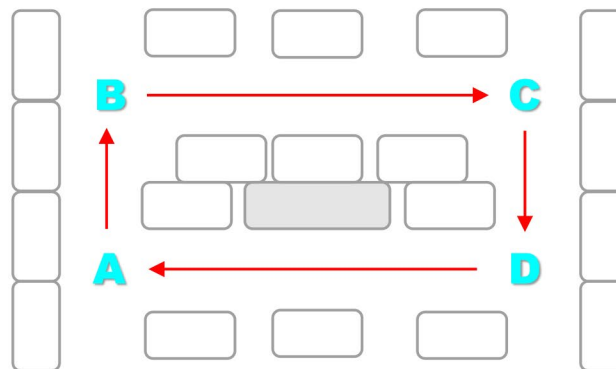
機能説明デモンストレーション※PCスマホ両対応

https://wx28.wadax.ne.jp/~maabee-co-jp/test/wv/Trial_EX003/

セクション移動ボタン



ここをクリックすると、フロア内の各セクションに移動します。

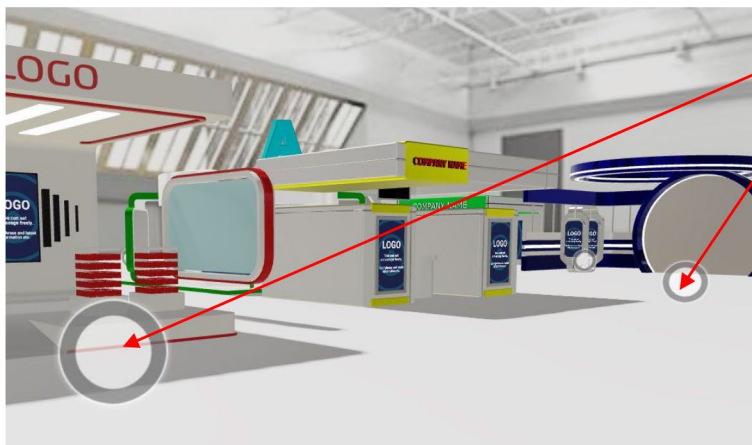


X-exHIBITION

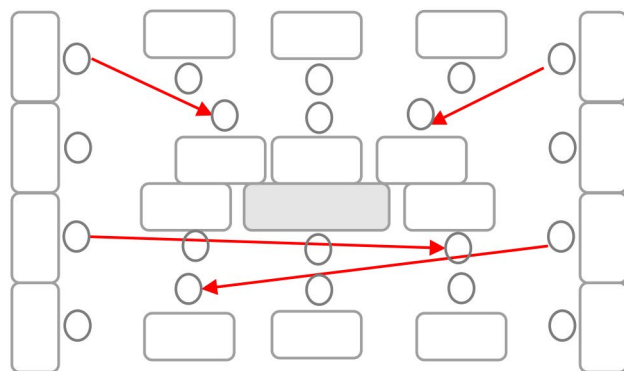
VIRTUAL EXHIBITION

デモンストレーション操作説明

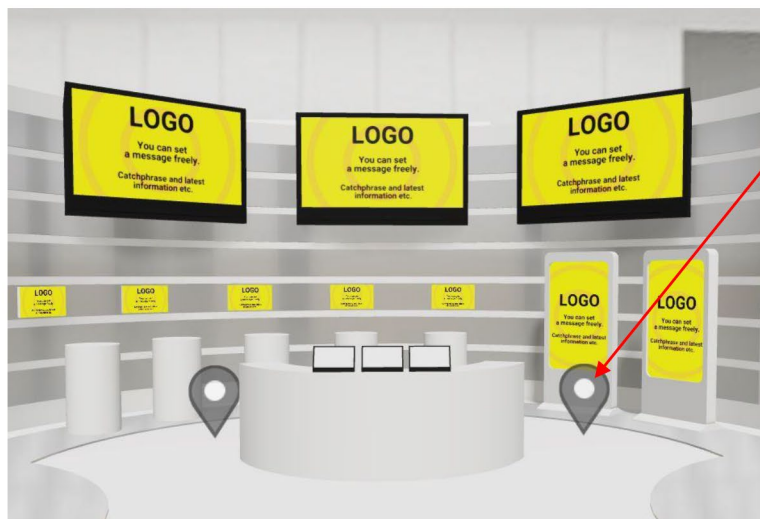
ブース移動ボタン



ブースの前にある◎マークをクリックすると、各ブースの正面に移動します。



コンテンツ面移動ボタン



ブースの中にある  マークをクリックすると、各ブース内のコンテンツ表示箇所へ移動します。

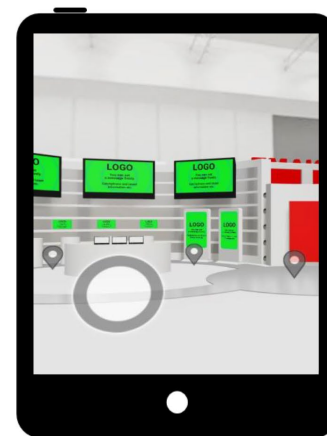
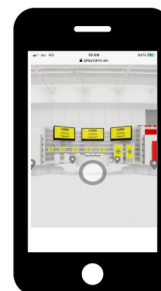


X-exHIBITION

VIRTUAL EXHIBITION

デモンストレーション操作説明

WEB VRのコンテンツは、パソコン、スマートフォン、タブレットなどで表示されます。
スマホは縦横どちらでも見ることができます。
コンテンツのダウンロード時間は当社比で、約5～10秒前後となります。
スマホでは、WiFiより4Gの方が早くダウンロードされます。



↑スマホサイトはこちらから。

【クレヨンピクチャーズ株式会社 デジタルコンテンツ及びパッケージ商品保守サポート業務につきまして】

①業務の目的

この業務は、クレヨンピクチャーズ㈱パッケージ商品及びデジタルコンテンツ関連機器・ソフトウェア(以下「機器等」という)が常時、正常かつ安定して稼働できるようにするとともに、円滑な運用が行えるようにすることを目的とします。

②業務の範囲

この業務の範囲は、次の通りとします。

- ◇保守業務
- ◇運用サポート業務

③業務履行条件

- ◇業務履行に当たっては、受注者の監督下にある担当技術者の派遣または電話、ファクス、電子メール等により行うこととします。
- ◇本業務は、原則として国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する日を除く月曜日から金曜日の午前10時30分から午後7時30分までに行うこととします。ただし、当該機器等に発生した障害が重大と判断した場合はこの限りではありません。
- ◇受注者は、いかなる場合においても速やかに機器等の障害に対応するため、緊急連絡窓口の設置、同連絡網の整備及び緊急時対応マニュアルを作成いたします。この場合、機器等の製造者との連絡も含め、万全の体制を整備いたします。

④業務対象機器等

保守業務及び点検業務の対象となる機器等は、納品時及び契約時に設置した機材のみとします。

⑤業務場所

機器等が設置されている施設、及び発注者が指示する場所とします。

⑥業務内容

既述した当該業務の目的及び業務履行条件に基づいて、次の各号に掲げる内容の業務を行います。

- ◇機器等の障害の原因究明及び修復機器等に障害が発生した場合、直接聞き取り、または現地へ赴く等により、障害原因の切り分けも含め、状況等を調査・把握し、誠実かつ速やかに問題の解決を行います。

⑦特記事項

- (1)各業務履行後は、速やかに発注業者様へ報告を行うこととします。
なお、機器等の障害の修復に係る報告についても同様とします。
- (2)保守業務に係る交換部品等の調達、納入、交換に係る費用は、消耗品を除きすべて受注者の負担とします。
- (3)保守業務及び点検業務において、障害の修復に時間を要する場合は、代替機を用意する等、システム運用及び業務に支障をきたさない措置を講じることとします。
この場合に必要となる経費は、すべて受注者の負担となります。
- (4)次に掲げる原因によるものは、本件に係る保守の対象外となります。
 - ◇受注者以外の者による改造、修理、分解及び加工並びに設置場所等の変更が行われたことによるもの。
 - ◇機器等の取扱説明書及び受注者が作成した操作マニュアルに記載された操作方法以外の使用によるもの。
 - ◇故意によるもの。
- (5)保守対象物件の賃貸借の継続等があった場合において、当該保守サポート契約についても、同様の期間中の継続・延長が行えること。
- (6)システム更新当初において、システムの安定稼働が確認できるまでの間、受注者の監督下にある担当技術者を発注者の指示する場所に派遣し、障害等に速やかに対応できる体制を整えることとします。
- (7)業務を行うことにより知り得た情報については、一切第三者に漏らしてはならない。また、業務履行後も同様といたします。

【ご注意】

①本製品及び本パッケージコンテンツはクレヨンピクチャーズ株式会社の著作物です。

したがって、本製品及び本書の一部または全部を無断で複製、複写、転載、改変することは 法律で禁じられています。

②本製品は、医療機器、原子力設備や機器、航空宇宙機器、輸送設備や機器、兵器システムなどの人命に関する設備や機器、及び海底継器、宇宙衛星などの高度な信頼性を必要とする設備や機器としての使用またはこれらに組み込んだの使用は意図されておりません。

これら、設備や機器、制御システムなどに本製品を使用され、本製品の故障により、人身事故、火災事故、社会的な損害などが生じても、弊社ではいかなる責任も負いかねます。設備や機器、制御システムなどにおいて、冗長設計、火災延焼対策設計、誤動作防止設計など、安全設計に万全を期されるようご注意願います。

③本製品は日本国内仕様です。本製品を日本国外で使用された場合、弊社は一切の責任を負いかねます。また、弊社は本製品に関し、日本国外への技術サポート、及びアフターサービス等を行っておりませんので、予めご了承ください。 (This product is for use only in Japan. We bear no responsibility for any damages or losses arising from use of, or inability to use, this product outside Japan and provide no technical support or after-service for this product outside Japan.)

④本製品を運用した結果の他への影響については、上記にかかわらず責任は負いかねますのでご了承ください。

⑤弊社製品を使用して保存したデータが、ハードウェアの故障、誤動作、その他のような理由によって破壊された場合でも、弊社での保証はいたしかねます。万一に備えて、重要なデータはあらかじめバックアップするようお願いいたします。

⑥修理交換部品代は、当該製品の標準価格又は購入価格を限度とし、それを超えた金額についてはお客様のご負担となります。

⑦やむをえない事情により当該部品が修理不可能な場合は同等品で代替交換させていただく場合があります。

【お問合せはこちら】

CRAYONPictures,inc.

クレヨンピクチャーズ株式会社 〒110-0016東京都台東区台東2-31-7 AKビル1F

TEL : 03-5846-8744 FAX : 03-5846-8745

✉ info@crayon-pic.co.jp ☎ www.crayon-pic.co.jp 🐦 @crayon_pics