

3D CHAIN

3D鏈 (3DChain) 白皮書

鏈上的人才、數據、算力高效共享的3D生態社區

Version 0.0.9

3DChain基金會

<https://www.3dchain.one>

目 錄

概述	01
1 市場綜述	02
1.1 3D行業背景	02
1.2 3D業務特點	03
1.2.1 業務流程	04
1.2.2 行業痛點	05
2 解決方案與產品介紹	06
2.1 ID認證與智慧匹配系統	06
2.2 分佈式存儲	07
2.3 算力共富	07
2.3.1 光速網絡模塊	09
2.3.2 滯時精算模塊	09
2.3.3 智慧調度匹配模塊	10
2.4 數位資產交易	12
3 獨有科技與創新	12
4 3DB經濟系統	13

4.1 3DB流通路線圖	14
4.2 Token激勵共識機制	14
5 路線圖	16
6 3DB發行和交換	17
7 基金會	17
8 免責聲明	18
9 相關風險提示	22
10 版本紀錄	24
聯繫方式	24
參考文獻	24



概述

3DChain致力於打造壹個深度服務於3D 行業的區塊鏈世界。利用區塊鏈技術特性與優勢重構3D產業新生態。打造壹個全新生產關係的，跨越國界，高效協同的鏈上3D社區。社區基礎建設發展如下三個階段：

- 1、讓全球3D行業從業人員在3D鏈上共識工作，形成信用社區和特徵大數據；
- 2、匯總3D鏈上的設計數據，通過AI大數據學習，提升改造行業效率；
- 3、打造全球涵蓋建築、汽車、工業、娛樂等領域的智能制造數據供應鏈。



3DB (3D Blockchain Token) 是世界首個基於區塊鏈，智慧合約和點對點網路技術，針對3D產業的相關產品與服務而設計的權益證明Token系統。

3D坊 (3DWorks) 是3DChain打造的致力於建築3D行業的去仲介化組織探索。以幫設計師找回品質生活作為組織使命，讓有能力的設計師的組織時間產出價值更高，3DWorks推出了設計任務智慧眾包，雲渲染，3D素材交易等服務。平臺現時註冊設計師過萬，每月交易額超過100萬美金。通過國際化運作，越來越多的設計師獲得了更多的回報，為3DChain生態起到了很好的示範效應。 (www.3dworks.one)



► 1 市場綜述

1.1 3D行業背景

3D化是新一代數位化、虛擬化、智能化資訊傳遞管道之一。它是建立在平面和二維設計的基礎上，讓目標更立體化，更形象化的一種新興資訊表達方式。通過3D科技，可以構築虛幻物體、模擬空間，製造精彩紛呈的視覺效果，並且能跨越很多觀眾的科技鴻溝。因而廣泛應用於眾多行業，例如動漫、影視、遊戲、建築設計、工業展示、廣告等。全球市場而言是萬億美金級別的新興產業。



以電影行業為例，全球電影票房前5名的電影中，《阿凡達Avatar》、《泰坦尼克號Titanic》、《星球大戰7：原力覺醒Star Wars: The Force Awakens》、《侏羅紀世界Jurassic World》、《復仇者聯盟The Avengers》均大量地採用了3D特效。儘管票房佳績頻頻，但三維動畫和特技的製作十分耗時耗力，成本驚人。一部影片從企劃到完成有時會花數年時間，就以《星戰前傳3》為例，為了製作這部影片，特效製作投入了1650人。而《變形金剛》中金剛的一個變型過程從頭開始製作需要6個月，全片的特效更是花費了1年的時間，總投資達到2.4億美元。

3D科技在建築設計中的應用尤為普及。僅僅中國大陸市場，從業人數就達千萬。每年的建築設計費用5000億人民幣，帶動的相關產業更是數十萬億。視覺表現、參數化模型等3D設計手段的應用，極大推動了建築設計行業的發展，也面臨著更加廣闊的前景。



遊戲行業每年的投入產出也相當的驚人，全球遊戲市場規模在2017年接近1500億美金，而在網遊第一大市場中國，產業規模的擴張速度更是連續多年維持在30%-50%之間，相關從業人員超過百萬。在遊戲生產環節，3D內容的創作佔據了50%的研發比重，遊戲產業對內容素材的龐大需求以及整個產業的高速增長，催生了規模巨大的3D內容交易市場。

1.2 3D業務特點

1.2.1 業務流程



1.模型製作 2.燈光製作 3.材質製作 4.細節潤色 5.渲染合成

3D業務流程分為創意製作與渲染合成兩大部分。

創意製作環節：客戶提出業務需求，項目團隊在專案經理的統籌組織下，分析提煉客戶需求，轉化為相應的製作創意，在獲得客戶認可後進入製作環節。在製作環節中，專案經理會將所有工作進行分解，分配至不同工種。在複雜的項目中，不同工種還會再形成子級項目組，並有對應的負責人對該項工作統籌負責。例如有模型負責人、場景負責人、燈光負責人、角色負責人等，一個項目需要多人合作。

渲染合成環節：在整個項目的成本與時間占比高達30%以上，是一個項目及其重要的一個環節。



渲染的時間越來越長，成本越來越高



超能陸戰隊

總計渲染花費了 **200.000.000** 核.小時



冰雪奇緣

平均一幀需要 **30** 小時

從設計師的收入結構上，老的生產關係導致，真正幹活的設計師只能拿到整個項目的30%的業績分成，剩餘部分全部由設計師所在的機構所有。所以稍有能力的設計師在工作之餘會有很多私單的工作。這種現象加劇了這個行業的碎片化，是新型共富經濟模型的有力實踐領域。

一個私單收入=上班族倆月薪



電影角色模型

3170.0 USD/套



次世代遊戲模型

3170.0 USD/套



場景模型

1580.0 USD/套



道具模型

790.0 USD/套



1.2.2 行業痛點

(1) 3D設計師的專業、能力、藝術水準無共識

市場上有大量的自由職業的設計師，這些人缺乏公認的作品認證和服務評估，導致項目方需求與設計師真實能力之間的匹配度極低。

(2) 存儲需求龐大，價格高昂

3D行業生產的數位作品體積龐大，隨便一個模型檔案就要幾百兆，任意一個動畫就要好幾G，中小企業一方面需要投入大量的成本支出購買硬碟進行保存，另外隨著檔案的越來越多，查找也會越來越麻煩，而且硬碟一旦出現壞道就會帶來不可估量的損失。再者現在的雲存儲都集中在小檔案的合作上，大容量的存儲都是天價，並且檔案超大導致在使用時下載耗時加長，效率也非常的低下，這也是為什麼很少3D行業的企業採購雲存儲。

(3) 渲染計費不透明，價格昂貴

現有的雲渲染公司，諸如：炫雲、Renderbus等，他們先自行採購服務器或者租用雲服務商的電腦來提供渲染服務，因為這些服務器的採購和維護成本都會轉嫁給企業和工作室，所以使用成本居高不下。另外，雲渲染現在還停留在“渲染”的初期，缺少科技力量的加持，比如：在渲染完成之前，是無法獲得渲染耗時的，就像我們買東西時，你在決定買之前是不知道多少錢的，這是一件非常不合理的事情。

(4) 版權無保護，盜版嚴重

原創作品溯源，數位作品的特點是非常易於流通。缺點也是流通氾濫之後的原創保護嚴重不足。這塊在區塊鏈行業已經有非常的多的成熟解決方案。我們要做的就是打造一個原創作品的版權註冊，版權溯源和權益分發的分叉鏈。



權利人利益得不到保障	盜版平臺氾濫
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 傳統登記，耗時長，費用高，手續繁瑣 ◦ 維權成本高，收益不成正比 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 付費下載≠正版交易 ◦ 付費購買被打盜版
版權授權不暢	版權交易效率低
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 網狀分銷，難以溯源 ◦ 層層加價，中間環節多 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 購買正版難，無法聯系到作者 ◦ 背對背簽訂協定，權利無法保障 ◦ 費用不透明

版權清晰是內容產業繁榮的必由之路

► 2 解決方案與產品介紹

3DChain使用區塊鏈科技構建，打造了：ID認證與智慧匹配、分佈式算力共贏、3D任務交易市場、數位版權溯源四項基礎服務。



2.1 ID認證與智慧匹配系統

ID認證服務是構建在3DChain上去中心化、分佈式、不可更改的評估記錄帳本，帳本不依賴於任何一個中心化服務，可廣泛用於設計師人才招聘、眾包交易等領域。





2.2 分佈式存儲

分佈式存儲服務會構建在IPFS (InterPlanetary File System , 星際檔案系統) , 可以提供比雲存儲更加安全的保護和更加低成本的支出 , 可廣泛用於企業用戶、個人用戶的3D作品保存 , 可以更快高效、低成本的架構素材站業務。

IPFS (InterPlanetary File System , 星際檔案系統) 是永久的、去中心化保存和共用檔的方法 , 這是一種內容可定址、版本化、點對點超媒體的分佈式協定。

- 內容可定址：通過檔案內容生成唯一雜湊值來標識檔案，而不是通過檔案保存位置來標識。相同內容的檔案在系統中只會存在一份，節約存儲空間；
- 版本化：可追溯檔案修改歷史；
- 點對點超媒體：P2P保存各種各樣類型的數據。

2.3 算力共享

算力共享是通過共盲3DChain中算力的閑時資源，讓算力更加高效的利用。我們會在此基礎服務上率先構建超渲系統SRS (Super Render System) , 以示範給未來的3DChain參與者 , SRS於其他3DChain生態參與者一樣擁有同樣的權利和責任。

超渲系統 (SRS) 基於3DChain的算力共享服務構建，為3D行業用戶提供作品渲染服務，並且利用3DChain的區塊鏈優勢，幫用戶解決一直困擾大家的版權被盜風險和雲渲染價格居高不下的問題，具體特點如下：

(1) 用戶不再需要上傳原檔案至中心服務器，在自己本機即可完成任務拆開，解決了版



權被盜等相關問題。

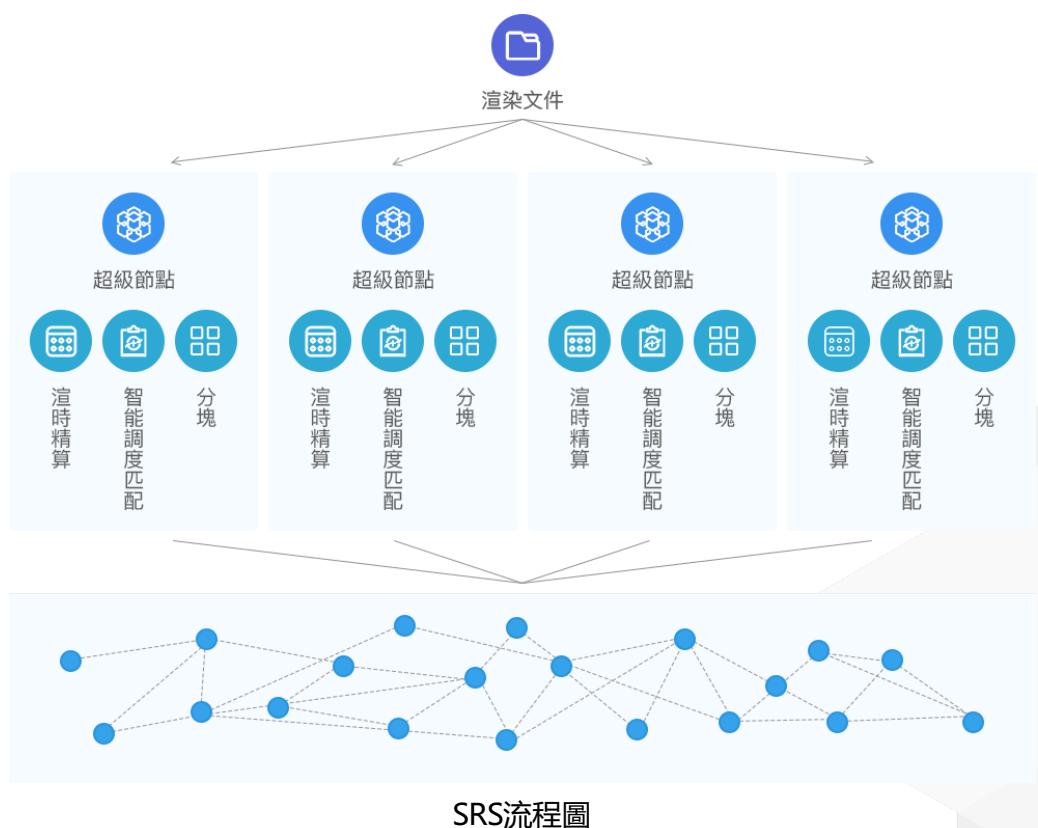
(2) 任務派發採用P2P科技直接分發給空閒渲染資源，省去了中心服務器的收集和分發下載過程，提升了渲染效率。

(3) 渲染使用3DChain中共富的閑時算力，省去中心服務器高昂的採購成本和陞級成本，大幅降低了使用費用。

SRP (Super Render Power 超渲力) 是3DChain用以衡量節點渲染力的組織，決定因數包含：CPU、硬碟空間大小、GPU等。每個節點在加入3DChain都會依據決定因數計算得出SRP用於衡量共富算力大小。

SRS將直接升級改造現有的CSRender服務 (<http://www.csrender.com/>)，CSRender是現在國內一家成熟的雲渲染服務，擁有完整的底層科技儲備，可輕鬆實現點數級別的任務分拆和分發管理。

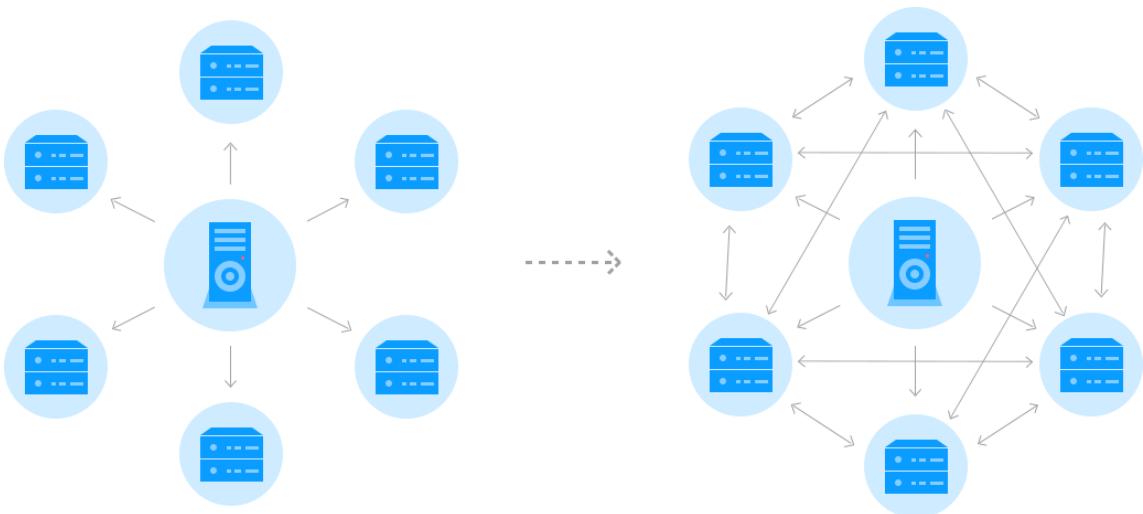
為了SRS高效運作，3DChain針對性的研發了LSTM (光速傳輸模塊) 用以解決3D檔案體積超大的問題；研發了RAM (渲時精算模塊) 用以解決渲染耗時準確分析問題；研發了SSM (智慧調度匹配模塊) 用以解決算力均衡問題。



2.3.1 光速網絡模塊

光速網絡模塊LSTM (Light Speed Network Module) , 用於解決分佈式存儲和渲染期間大數量的傳輸效率問題，採取類似BT協定管道。

BT它的全稱為 “BitTorrent” 簡稱 “BT” 。BT服務器是通過一種傳銷的管道來實現文件共亨的。舉個例子來說吧，例如BT服務器將一個檔案分成了N個部分，有甲、乙、丙、丁四比特用戶同時下載，那麼BT並不會完全從服務器下載這個檔的所有部分，而是根據實際情況有選擇地從其他用戶的機器中下載已下載完成的部分，因此參與下載的用戶數量越多，下載速度也越高。



2.3.2 演時精算模塊

演時精算模塊RAM (Render Actuary Module) , 通過對文件大小、材質、面數、場景等因素精准核算折開塊大小和渲染耗時，為用戶提供智能化渲染服務，我們共提供三種選擇：極速渲染、快速渲染、普通渲染。



這時精算模塊採用監督式學習（Supervised Learning），通過KNN算灘對大量歷史渲染項目中文件大小、材質、面數、場景等因素的學習，提升渲染耗時和分塊大小的精准計算。

KNN (K-Nearest Neighbor) 工作原理：存在一個樣本數據集合，也稱為訓練樣本集，並且樣本集中每個數據都存在標籤，即我們知道樣本集中每一數據與所屬分類對應的關係。輸入沒有標籤的數據後，將新數據中的每個特徵與樣本集中數據對應的特徵進行比較，選取出樣本集中特徵最相似數據（最近鄰）的分類標籤。一般來說，我們只選擇樣本數據集中前k個最相似的數據，這就是k近鄰算灘中k的出處，通常k是不大於20的整數。最後選擇k個最相似數據中出現次數最多的分類作為新數據的分類。

2.3.3 智慧調度匹配模塊

智慧調度匹配模塊SSM (Smart Scheduler Module)，通過對頻寬、節點算力、地理位置等資訊收集綜合分析，加入AI科技自我學習成長）。

它由算力統籌中心、版本統籌中心、地域統籌中心組成；

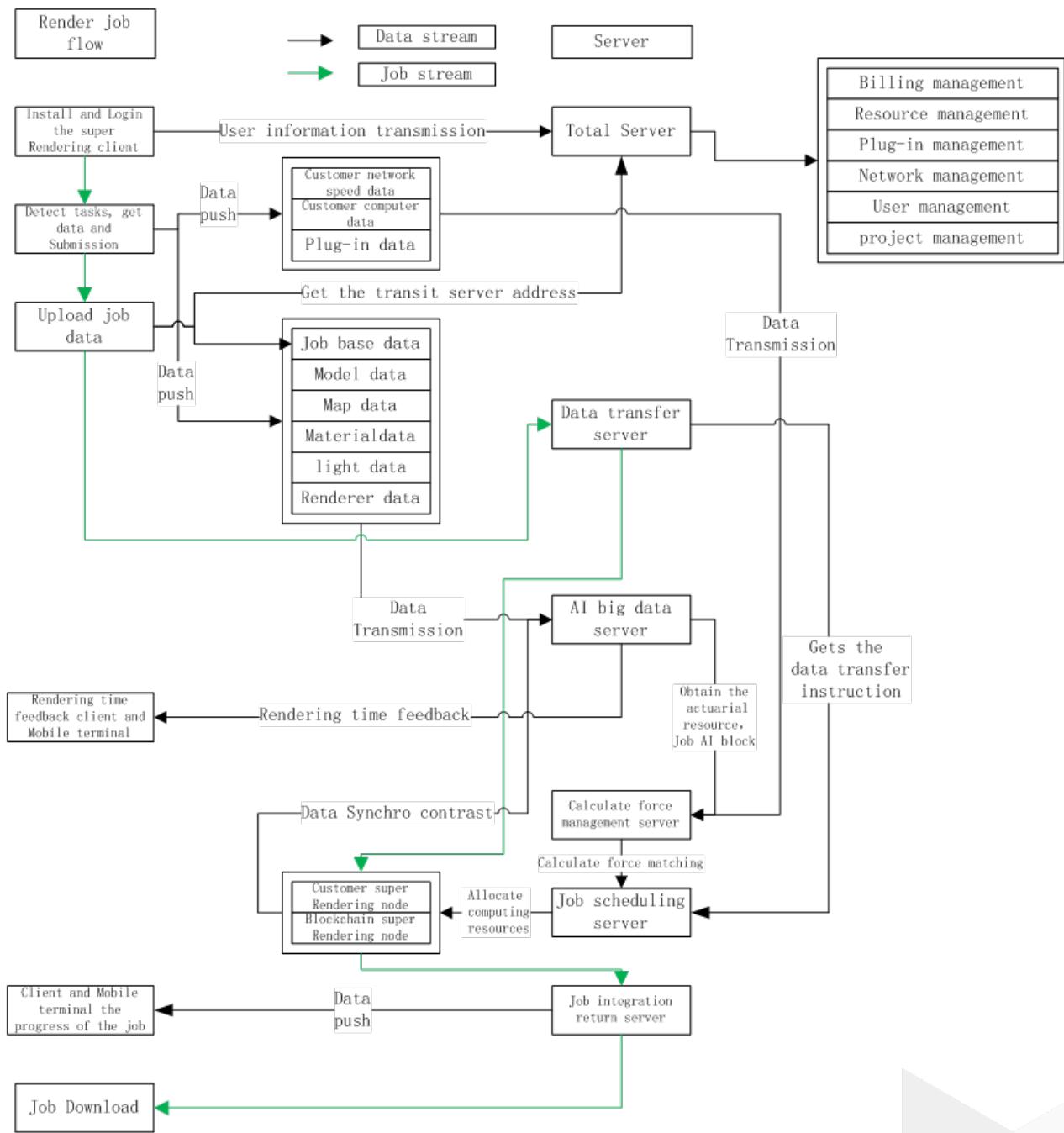
算力統籌中心：負責整個3DChain算力的收集統計，為SSM提供算力調度支持；

版本統籌中心：負責整個3DChain不同軟體版本的收集統計，為SSM提供軟體版本調度支持；

地域統籌中心：負責整個3DChain節點地域分佈的收集統計，為SSM提供地域調度支持；

有了光速網絡、渲染精算和智慧調度模塊的加持，SRS最終流程圖如下：





2.4 數位資產交易

原創數位作品溯源



► 3 獨有科技與創新

3D 微引擎 (Micro 3D Engine) 是一款3D實時渲染引擎，可擺脫軟件和場景的限制，只要有瀏覽器的地方就可以查看3D檔案。

其特點：

1. **體量小**：可以做到正常3D檔案十分之一的壓縮比，不損失物體資訊，不影響觀看效果。
2. **格式多**：支持市面上主流的36種圖紙格式 (dwg、max、su、ppt)。
3. **跨平臺**：只要有瀏覽器或者IM視窗的地方都可以查看三維模型。



案例：三維模型往往提交很大，又需要軟體支援，所以傳統模型式下，大家都是通過截圖來瞭解的，但一個二維的影像是無法正在表現三維作品的，有了3D微引擎的支持，大家隨時隨地都可以打開手機查看，360度旋轉並且進行放大縮小，做到了所見即所得。



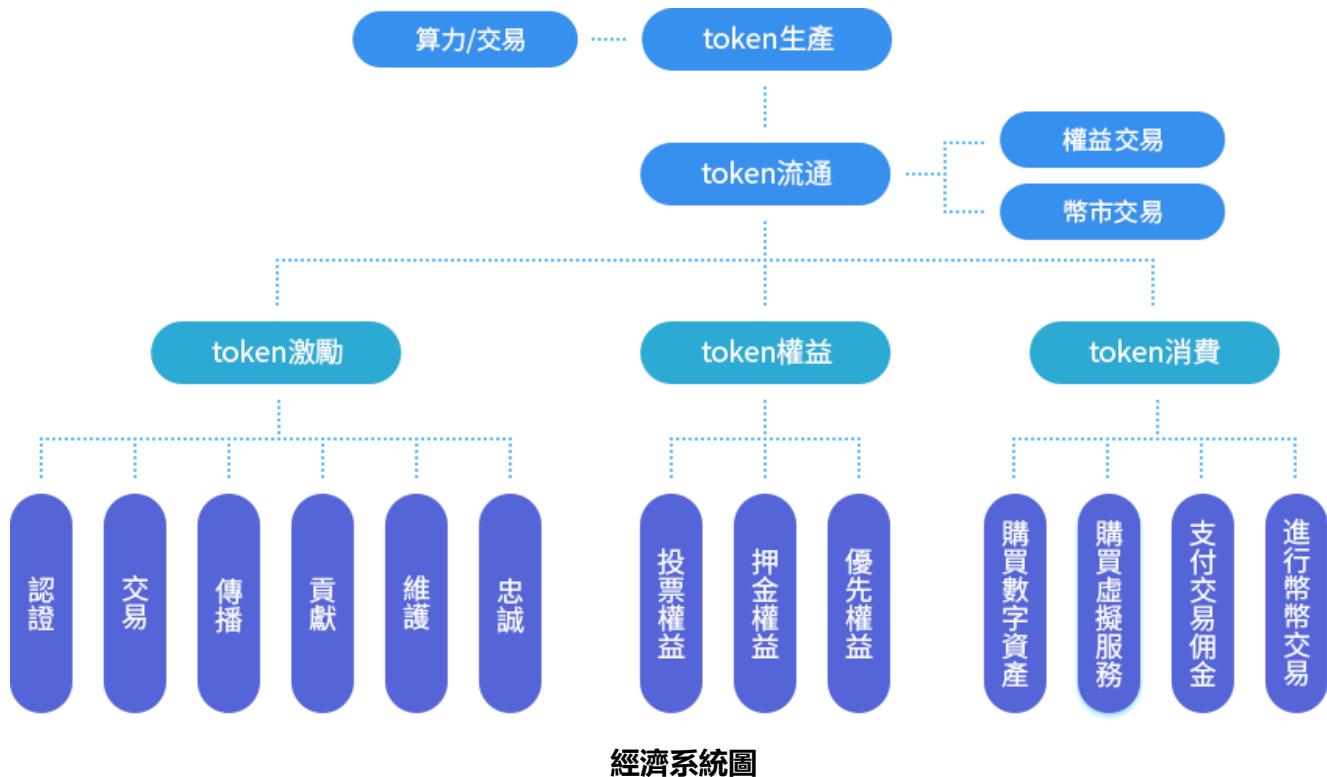
► 4 3DB經濟系統

為了鼓勵用戶加入3D鏈生態，一起壯大生態社區，讓3D鏈生態健康、快速、高效運轉，特在3D鏈生態上發行3D Blockchain Token (3DB)。3DB的發行建立在乙太坊的區塊鏈和智慧合約基礎之上總數量永遠不會新增，並向公眾公開。

可通過以下三種通路獲取：

- (1) 為3DChain貢獻算力來挖礦獲得獎勵。
- (2) 通過完成3D社區的任務來獲得獎勵。
- (3) 對社區做出特殊貢獻獲得獎勵。

4.1 3DB流通路線圖



4.2 Token激勵共識機制

接入3DChain的所有節點礦機根據硬體效能核算SRP (Super Render Power 超渲染力) , 然後加入頻寬和線上時長因數來獲取獎勵Token。

每個節點當天獲取Token個數為：

$$\begin{aligned} & M_1 \\ & \hline & * T \\ & M_1 + M_2 + M_3 + M_4 + M_n \end{aligned}$$

1. 節點分數 $M = SRP * 頻寬因數 * (線上時長 / 24 小時)$;
2. 當天發放總量 $= T$;



該部分Token總量固定為：40億枚（分發管道詳見細則），分15年進行發放，前5年每年發放10%，後10年每年發放5%。3DTOKEN的發放由超級節點（該節點認定與職責詳見細則）進行發放。

- 超級節點的產生：每個節點在接入3DChain時可以選擇自己創建一個礦池，或者加入一個已有的礦池，節點所擁有的SRP在加入社群的同時將被納入到礦池整體SRP的計算。最終我們根據礦池SRP值、持有Token數量與時長進行綜合總分排名，選取前21個礦池作為超級節點。

- 節點跟礦池之間通信速度小於社群平均速度或者1MB/s時禁止加入該礦池；
- 節點每個季度擁有一次重新選擇礦池的權利；
- 礦池每個季度進行一次排名，其中SRP權重占比60%，Token數量與時長占比40%，以總分作為唯一排名依據，前21名自動成為超級節點。

- 超級節點每次收取發放Token總量的30%作為獎勵，21個超級節點以自然天為組織輪流進行發放工作。
- 超級節點負責渲染檔案的智慧調度匹配、節點校驗，Token發放等工作。



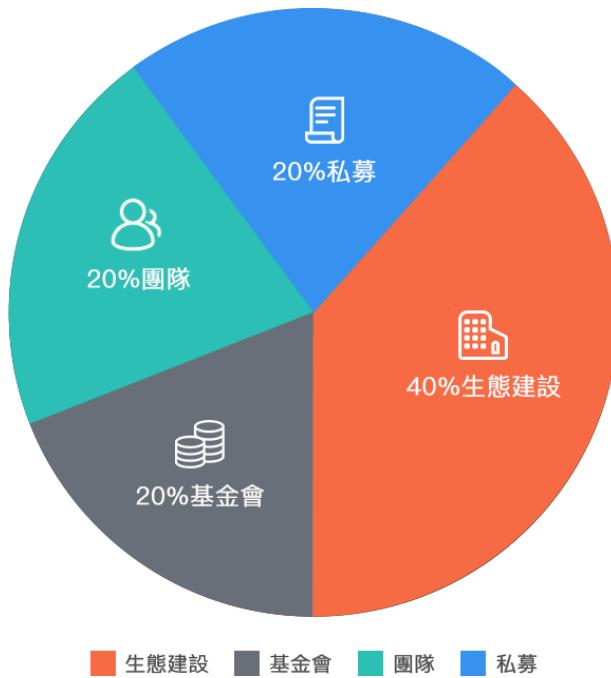
► 5 路線圖



1. 2018年Q2
 - 1.1. 完成3DWorks中眾包業務的研發上線；
 - 1.2. 完成3DWorks中素材交易的研發上線；
2. 2018年Q3
 - 2.1. 完成3DB錢包的研發上線，並應用於3DWorks；
 - 2.2. 完成超渲服務一期的研發上線，實現分佈式渲染功能；
3. 2018年Q4
 - 3.1. 完成渲時精算模塊，並接入超渲服務；
 - 3.2. 完成AI渲染調度1.0研發，並接入超渲服務；
4. 2019年Q1
 - 4.1. ID個性化認證接入區塊鏈；
 - 4.2. 素材存儲接入區塊鏈存儲服務；
5. 2019年Q2
 - 5.1. 超渲服務接入3DChain；
6. 2019年Q4
 - 6.1. 完成AI渲染調度2.0研發，加入自動學習功能；
7.



► 6 3DB發行和交換



1. 3DB互換詳細規則3DB數量總計100億枚。
2. 特別備註系統會針對3DB體系內所有的交易抽取千分之二的“摩擦”費，以防止垃圾交易。如果交易頻率超過預期，將會適當調整“摩擦”比例，以保證系統良好運行。
3. 發售管道本次3DB互換接受以下兩種代幣，分別是：BTC/ETH。

► 7 基金會

3DChain團隊堅信“去中介化的組織生命力遠大於中央控制的組織，這是人類社會的終極形態”，所以3DChain在誕生的第一天開始，它便屬於整個社會，而不是一些中介化組織的盈利工具。因此，3DChain在新加坡建立3DChain基金會（3DChain Foundation），該基金會主要的任務就是公開、公正且透明的不以盈利為目的地運營3DChain網絡，並對3DChain的開發團隊進行支持。3DChain基金會將由新加坡會計與企業管理區（ACRA）



準予建立，受新加坡公司法監管，該基金會由具備受該基金會由具備受託資格人組成的受託董事會或管理委員會獨立管理運營並獨立於政府之外。新加坡以穩定而健全的法律、金融環境著稱，3DChain基金會是在新加坡成立的非盈利組織（Non-Profit Entity），依照新加坡法律，該基金會是為支持或參與公共利益或私人利益的活動，而不具任何商業利益的合法成立的組織。基金會所獲得的“利潤”被稱為盈餘，將被繼續保留作為其他活動的經費，而不在其成員中分配利潤。建立每個國家的根服務及與其法律相關的內容審查委員會，以保證在這個國家內的內容均符合當地的法律法規和文化。在合法合規的基礎之上，文化風格則由流量中心根據各自的文化定義，通過歸屬於其德道德文化審查委員會來自行定義。

► 8 免責聲明

本聲明不涉及與證券招標以及承擔3DChain經營性和3DB的相關風險

不涉及任何在司法管制內的受管制產品：

本檔案是項目闡述的概念性檔案【白皮書】，並非出售或者徵集招標與3DChain產品及其相關公司的股份、證券或其他受管制產品。根據本檔案不能作為招股說明書或其他任何形式的標準化合約檔案，也並不是構成任何司法管轄區內的證券或其他任何受管制產品的勸告或徵集的投資建議。本檔案不能成為任何銷售、訂閱或邀請其他人去購買和訂閱任何證券，以及基於此基礎上形式的聯系、合約或承諾。本白皮書並沒有經過任何國家或地區的司法監管機構審查。不作為參與投資的建議：在本檔案中所呈現的任何資訊或者分析，都不構成任何參與Token投資決定的建議，並且不會做出任何具有傾向性的具體推薦。您必須聽取一切有必要的專業建議，比如稅務和會計梳理相關事務。



不能構成任何聲明和保證：

本檔案用於說明我們所提出的3DChain平臺與3D Blockchain Token，但是3DChain基金會明確表示：1) 對於本檔案中描述的任何內容的準確性或完整性，或者以其他管道發佈的與項目相關的內容，不給予任何聲明和保證；2) 在沒有前提條件的情況下，不能對任何具有前瞻性、概念性陳述的成就或合理性內容給予任何聲明和保證；3) 本檔案中的任何內容，不作為任何對未來的承諾或陳述的依據；4) 不承擔任何因白皮書的相關人員或其他方面造成的任何損失；5) 在無法免除的法律責任範圍內，僅限於所適用法律所允許的最大限度。

不是任何人都可以參與項目： 3DChain的網路系統和平臺並不是任何人都可以參與，參與者可能需要完成一系列的步驟，其中包括提供表明身份的資訊和檔案。

非授權公司與該項目無關：除了3DChain基金會和3DB之外，使用其他任何公司或者機構的名稱商標，並不說明任何一方與之有關聯或認可，僅供說明相關內容之用。

與 3DChain Blockchain Token相關的注意事項： “3D Blockchain Token” 或 “3DB”，是3DB區塊鏈網絡的虛擬密碼學（Cryptographic）通用憑證。

3DB不是虛擬貨幣：在本檔案未完成期間，3DB不能在交易所兌換物品、服務和交易，也不能在3DB網絡以外使用。

3DB不是投資品：沒有任何人能够保證，也沒有任何理由相信，你所持有的3DB將會一定升值，甚至有可能存在貶值的風險。



3DB不是所有權證明或具有控制權：持有3DB並不是授予持有者所有權以及3DChain和3DB網路系統的股權；也並不是授予其直接控制或者替3DChain和3DB網路系統做任何決策的權利。

<由於用戶個人錯誤行為造成的風險>

由於私密金鑰遺失帶來的風險：

在3DB分配給參與者前，參與者會獲得和3DB相關聯的公開金鑰帳戶，3DB公開金鑰帳戶可以通過參與者隨機分配的私密金鑰進入，私密金鑰遺忘將可能失去在相關聯公開金鑰帳戶的3DB。建議多練習如何操作以便於參與者能够安全的將私密金鑰在多個本地設備中備份，最好在非網路環境進行操作。

由於私密金鑰洩漏給協力廠商的風險：

任何協力廠商的個人或機構在獲得了參與者的公開金鑰帳戶的私密金鑰後，有可能就會處理其相應帳戶的3DB。建議參與者保護好相關的設備，防止未授權登入，降低風險幾率。

由於參與投票可能會出現的風險：

3DB持有者在參與投票中，由於惡意或者不負責任的投票行為，極有可能導致3DB遺失。由於在使用3DB期間網路安全相關的風險。

基於乙太坊網路通訊協定帶來的相關風險：

3DB在初期會發行基於乙太坊協定開發的ERC20 Token，乙太坊協定上的任何故障和未知的功能，都有可能導致3DB出現未知的不希望發生的情況。乙太坊和基於乙太坊協定的本地單元帳戶，有可能會像3DB一樣失去任何價值，更多關於乙太坊協定的資訊參看：

www.ethereum.org



非官方的3DB網路替代的風險：

在3DB網路系統開發出來後，由於是開源的程式碼和協定極有可能存在被其他人抄襲並建立類似的網路系統。官方的3DB網路系統有可能需要同這些抄襲的網路系統競爭，由此帶來對3DB網路系統的負面影響需要所有用戶承受。

來自惡意協力廠商的不法入侵的風險：

駭客、其他團隊或機構等惡意協力廠商，可能會試圖干預Yee網路系統的發展，可能會採用但是不限於以下的管道：DDOS、Sybil、spoofing、smurfing或者基於共識機制的攻擊等。

由於3DB網路系統存在基礎設施軟件安全性漏洞的風險：

本網路系統是一個開源的系統，存在3DB的員工或者其他協力廠商機構有意或無意引入bug到網絡核心系統中去，如此會導致3DB的使用風險和損失。

密碼學領域的重大科技突破會造成隱藏的弱點被挖掘和利用的風險：

密碼學科技是區塊鏈科技的重要部分，密碼學的進步或其他高科技科技的發展，可能會對3DB網路系統和3DB帶來被盜或者遺失的風險。

3DB網路系統故障的風險：

3DB網路作為比較高新的系統，可能會產生讓人不能夠接受或意想不到的網路故障，同時也有可能導致3DB消失的風險或其他對市場造成波動的風險。

3DB可能會因為其高價值出現被挖礦攻擊的風險：



對於很多去中心化的密碼學代幣和虛擬貨幣，3DB網路系統的區塊鏈科技生成的YEE有被挖礦攻擊的可能，其中包括並不局限於雙重攻擊、大礦池攻擊、“自私挖礦”攻擊和競爭條件攻擊等，也可能會出現未知的更新穎的挖礦攻擊，對3DB網路系統的運行帶來巨大的風險。

► 9 相關風險提示

<由於市場的不確定性造成的風險>

3DB系統用戶量少的風險：

3DB系統會隨著時間產生相應的價值，如果3DB網路系統不被更多的商業、個人或者其他機構使用，不能夠產生更多的公眾關注度對其發展造成使用人數少的影響，可能會限制或降低3DB的使用和價值。

3DB來自交易所造成的流動性不足的風險：

現時3DB還未在交易所進行交易，如果在交易所開放交易後，很有可能會因為交易所比較新對於各種法律法規瞭解的少，比起那些成立時間久聲望好有其他成熟虛擬代幣正常交易的交易所來說，新交易所很容易出現欺詐和失敗的可能。交易所的問題可能會造成有很大一部分3DB交易陷入欺詐或其他運營風險問題，如此會導致3DB的價值和流動性降低。

3DB網路系統的發展跟不上3DB持有者預期的風險：

3DB網路系統當前還處於開發階段，而且在對外正式發佈前可能會有很大的變化，參與者對3DB或者網路系統的預期可能跟實際的發佈時間會不同，同時也可能會在設計和執行上的實際情況的變化導致不能按計畫發佈。



參與者在面對損失時無法得到保險的風險：

3DB的公開金鑰帳戶和銀行帳戶、其他金融機構帳戶或者其他社交服務帳戶不同，3DChain基金會通常不會對網路系統購買保險。當出現3DB遺失或者網路系統失去價值時，不會有任何保險機構可以對3DB的持有者提供索賠服務。

3DChain項目解散的風險：

3DChain項目會存在各種因素，比如比特幣、乙太坊的價值大跌、商業運作失敗或者因為知識產權索賠等，3Chain項目或許會無法繼續運營從而導致不能成功發佈或者團隊解散。

相關地區和國家的司法或行政部門的監管政策的風險：

區塊鏈科技現時在世界範圍內都獲得了支持或認可，但是同時也受到了各種監管部門的仔細審查。3DChain網絡和3DChain的功能可能會受到部分監管政策的影響，其中包括但是不限於限制使用或者擁有3DB的數位貨幣等，由此可能會阻礙或者限制3DB網路系統的發展。

其他未知的風險：

區塊鏈科技和相應的數位貨幣科技是相對比較新的並且未經完全驗證的科技，可能會出現更多無法預測的風險，風險可能會以更多的管道出現。

這份檔案可能隨時會被修改或者置換，然而我們沒有任何義務更新此版本白皮書，或者提供讀者額外資訊的通路。



► 10 版本紀錄

時間 2017/11/15	0.1 初版基本內容完成
時間 2017/11/20	0.2 內容完成
時間 2017/11/30	0.3 完善3DB發行細節
時間 2017/12/15	0.4 版本美化稿完成
時間 2017/12/20	0.5 版本內容完成
時間 2018/01/20	0.9 版本內容完成

聯繫方式

官方網站：<http://www.3dchain.one>

電子郵件：foundation@3dchain.one

參考文献

- [1] Economist Staff. "Blockchains: The great chain of being sure about things" . The Economist, 18 June 2016.
- [2] Juan Benet. "IPFS - Content Addressed, Versioned, P2P File System" . <https://arxiv.org/abs/1407.3561>, 2014.
- [3] Szabo, Nick. "Formalizing and Securing Relationships on Public Networks" . First Monday, 6 March 2014.