



映像サービスの今後の方向性

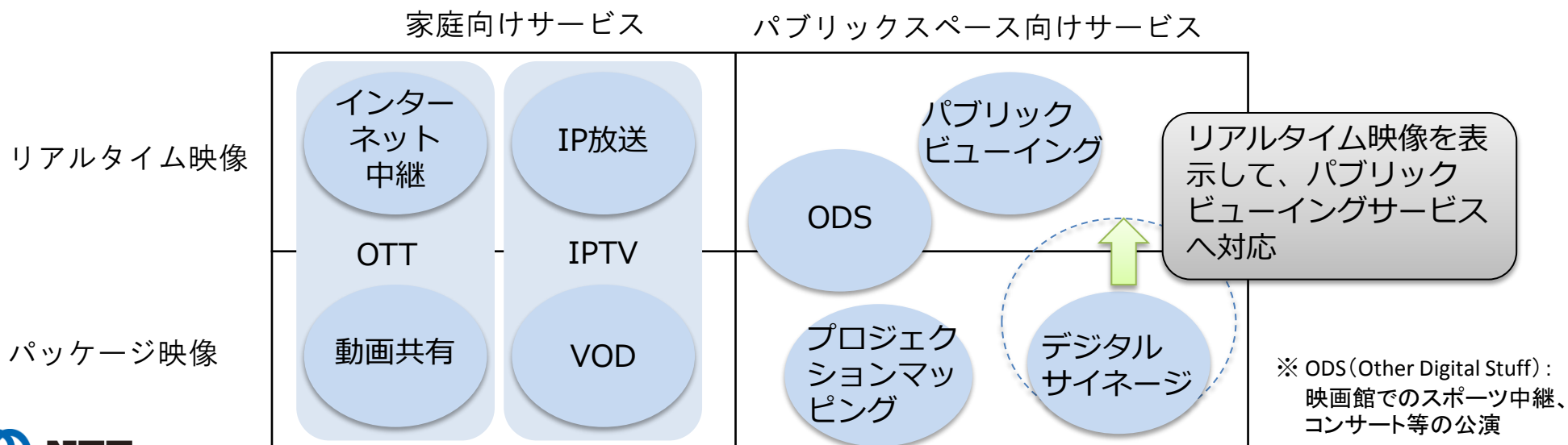
- 超高臨場感の実現に向けて -

日本電信電話株式会社

映像サービスの動向



- 家庭でもパブリックスペースでも、IPネットワークを用いた様々な映像サービスが提供されている
- デジタルサイネージは、パブリックスペースで、パッケージ映像を含む様々な情報を、ネットワークに接続したディスプレイなどの表示機器を用いて提供するサービス
- デジタルサイネージは災害情報のリアルタイム表示やクラウドサービスと連携した多言語表示や多様な情報表示が求められており、さらにはライブ映像などのリアルタイム映像表示への対応も想定される。仮設会場となる街角などに設置されたデジタルサイネージではパブリックビューイングが可能となる



超高臨場感の方向性



- 2020年には、超高画質の映像と超高臨場感による体感によって、時空間の制約を超え、全国各地及び世界各国の中継会場でスポーツ等の感動をライブに共有。
- 新たな超高臨場感を、
 - ✓ 映像、音声に加え、様々な競技場の時空間情報を「まるごと伝送」、
 - ✓ 全国各地、世界各国の中継会場に応じて、伝送された時空間情報を最適な競技空間として再現、で創出。

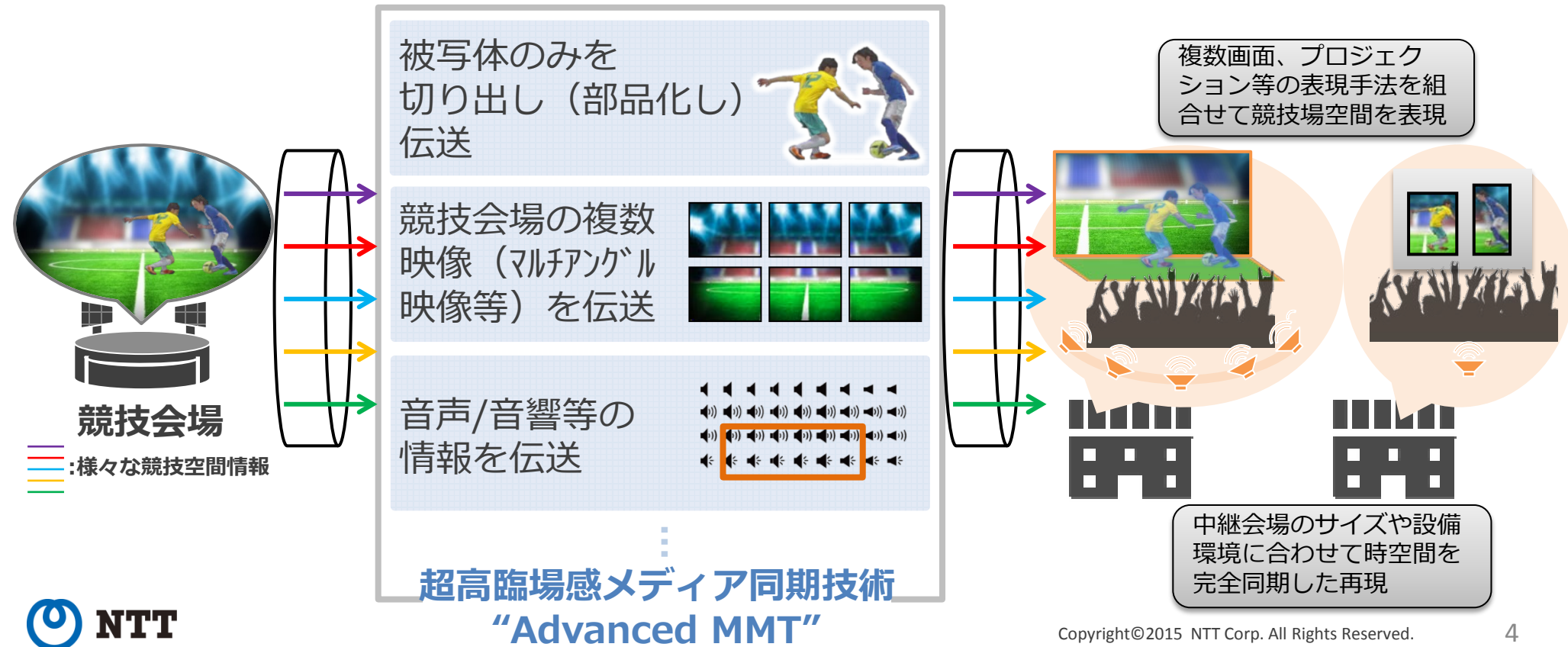
“あたかも競技場にいるかのような体験をあらゆる場所で感じることができる世界”
「速い !!」 「高い !!」 と体感させて、観戦者の目を輝かせる (Kirari!)



競技空間のまるごと伝送とは



- 競技空間再現に必要な構成要素の情報を全て（まるごと）、国際標準規格（MPEG-H MMT）をベースにした“Advanced MMT”によって伝送。
- 複数映像、プロジェクションマッピング、ホログラフィー、照明等を同期/演出表示することで、1つの画面に収まらない競技空間を中継会場毎に適切に表現。



【参考】 MPEG-H MMT



- 国際標準化団体MPEG（Moving Picture Experts Group）で策定された新しいメディア伝送方式
- 複数メディア（映像、音声、字幕等）を別々の伝送路で伝送しても、絶対時刻を用いて同期再生が可能
- ネットワークの伝送誤りや遅延ゆらぎに強いいため、安定した伝送を実現

