

プロジェクト⑧

超臨場感技術の研究開発による 新たな映像体験の実現

平成26年11月13日

コンセプトと具体的な取組内容

本PJでは、巨大な浮遊物体などにも動画を表示できる新型プロジェクションマッピングや、正面に加えて側面も見える立体映像を表示できる大型ディスプレイ、曲がった壁などに貼り付けて表示でき、折り曲げて携帯も可能なシート型ディスプレイ等の、新しい映像体験を実現する技術を研究開発し、世界に先駆けてオリンピック・パラリンピック東京大会の開会式等の大規模イベント会場での活用や、競技模様を立体映像として配信することを可能にすることで、見る者に驚きと感動を与えるとともに、世界に日本の技術力をアピールする。

具体的には、多視点映像の撮影・圧縮・記録・伝送・表示・投影技術等の研究開発を実施し、映像機器メーカーにおいて製品化して、オリンピック・パラリンピック関係のイベントを企画する会社等へ供給できる体制を、オリンピック・パラリンピックまでに実現する。

また、この成果は、各種イベントの他、建築物や工業製品の設計段階での立体投影や遠隔手術支援、遠隔教育、テレワーク等への応用が将来的に見込まれる。

会場での
革新的
映像体験



車や人など移動する物体に
動画を表示できる
新型プロジェクションマッピング



見る人の位置に応じて
異なる角度からの映像の
視聴が可能な多視点映像表示

街中での
革新的
映像体験



携帯時
携帯型シートディスプレイ



ウォール型シートディスプレイ

手元での
革新的
映像体験

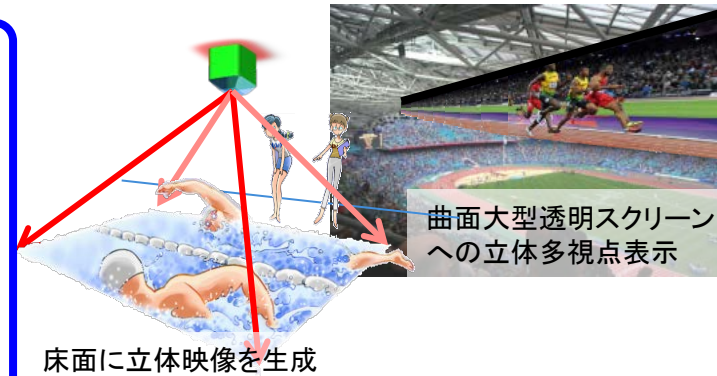


電子ペーパーを活用したチケット・パンフレット

主な研究開発項目

①距離の壁を超える空間映像技術

- 多視点映像の撮影・圧縮・記録・伝送技術、多視点映像表示技術、新型プロジェクションマッピング技術を開発し、2020年オリンピック・パラリンピック東京大会までにメーカーが製品化できるよう、研究開発を実施



②革新的な映像表示を可能とする次世代デバイス技術開発

- 従来技術に比べて省エネ性・軽量・薄型・フレキシブル性の飛躍的な向上を実現する、有機ELを用いたインタラクティブシートディスプレイ技術や、低コストで大量生産可能なプリントドエレクトロニクス技術を用いた電子ペーパー、デジタルサイネージ等、次世代デバイスを開発し、2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の会場やその周辺等において、次世代デバイスを活用した様々な情報発信を行う事を可能とするための研究開発を実施



当面の課題および今後の予定

WGにおいては、プロジェクト内容の実現に向けて、個別施策毎に実施する研究開発・事業の内容をとりまとめ、今後実用化を実現するために必要な事項・法整備等の課題の洗い出しを行う。

また、オリンピック・パラリンピック東京大会での実用化をゴールとして設定し、本プロジェクトの工程表の作成を行うとともに、個々の機関が担う役割分担を年末までにとりまとめる。なお、東京都において、本件プロジェクト⑧のご担当が決定した場合、積極的に参画いただくよう対処する。

さらに、オリンピック・パラリンピック東京大会時には、確実に実用化されていることを目指すため、研究開発及び事業の初期段階から実用化までの一連の過程において、関係機関が連携しながら、取り組みを継続する。

