



イマーシブテレプレゼンス技術 Kirari! について

- 2020年には、多くの視聴者が、テレビで、パブリックビューイングで、超高画質の映像によって、全国各地でスポーツの感動を共有
- NTTでは、映像圧縮技術、音響符号化技術等の研究開発を通じ、これらの感動の共有に貢献
- 次の超高臨場感創出に向けて、**「競技空間をまるごとリアルタイムに日本国内はもとより世界へ伝送する」**というコンセプトを実現するために研究開発を推進

イマーシブテレプレゼンス技術 Kirari! の研究開発を推進

Projection Mapping

-> Personal Projection Mapping

“リビングを森にする”

そんなことも
Projection Mapping の
進化で可能になりました

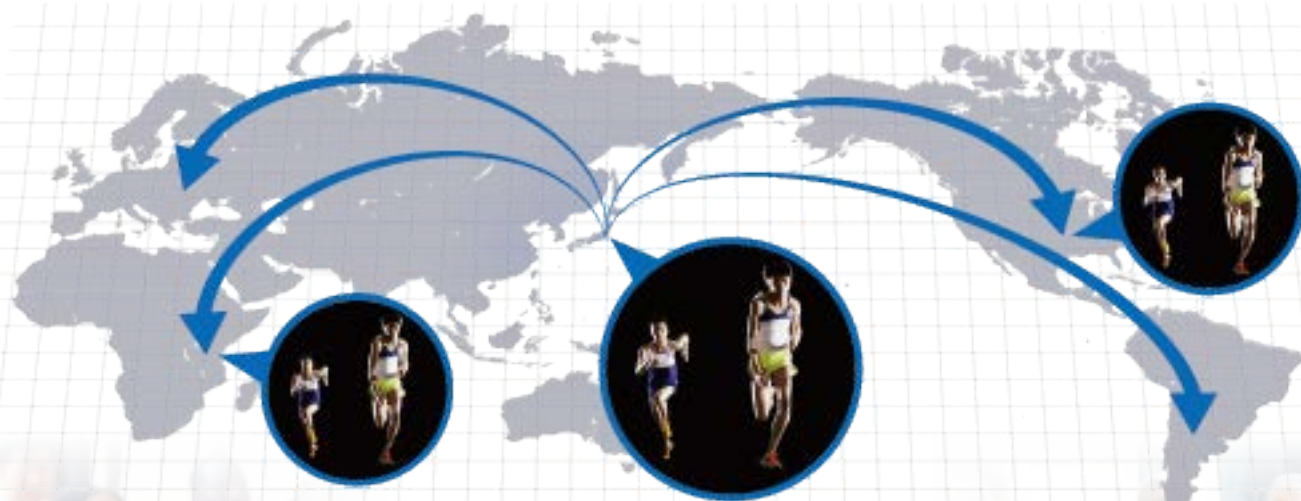
我々 NTT が目指すのは
その次の世界です



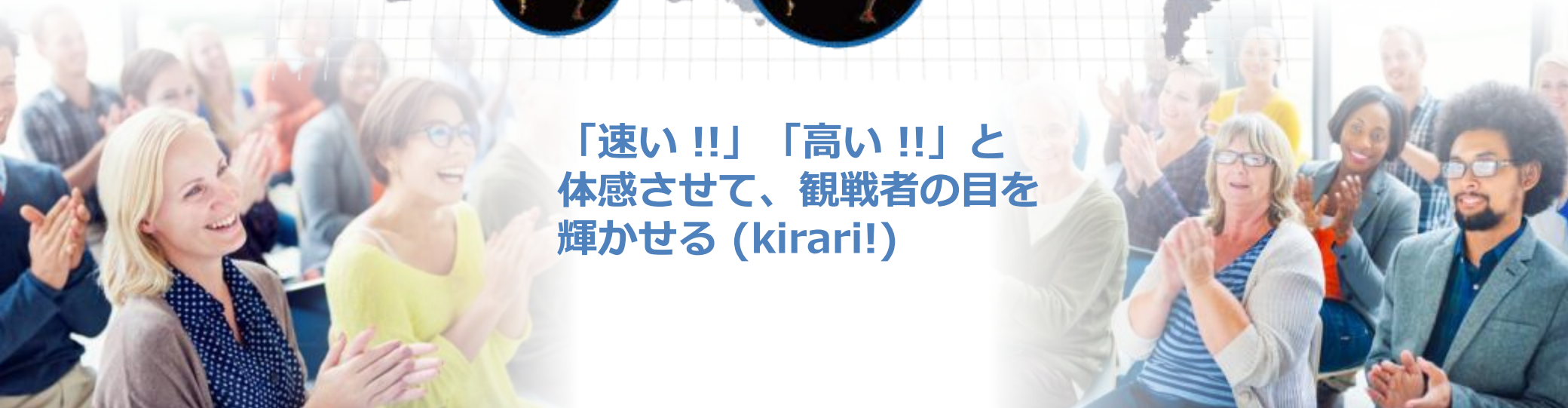
目指すのは **リアルの共有**
Kirari!



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



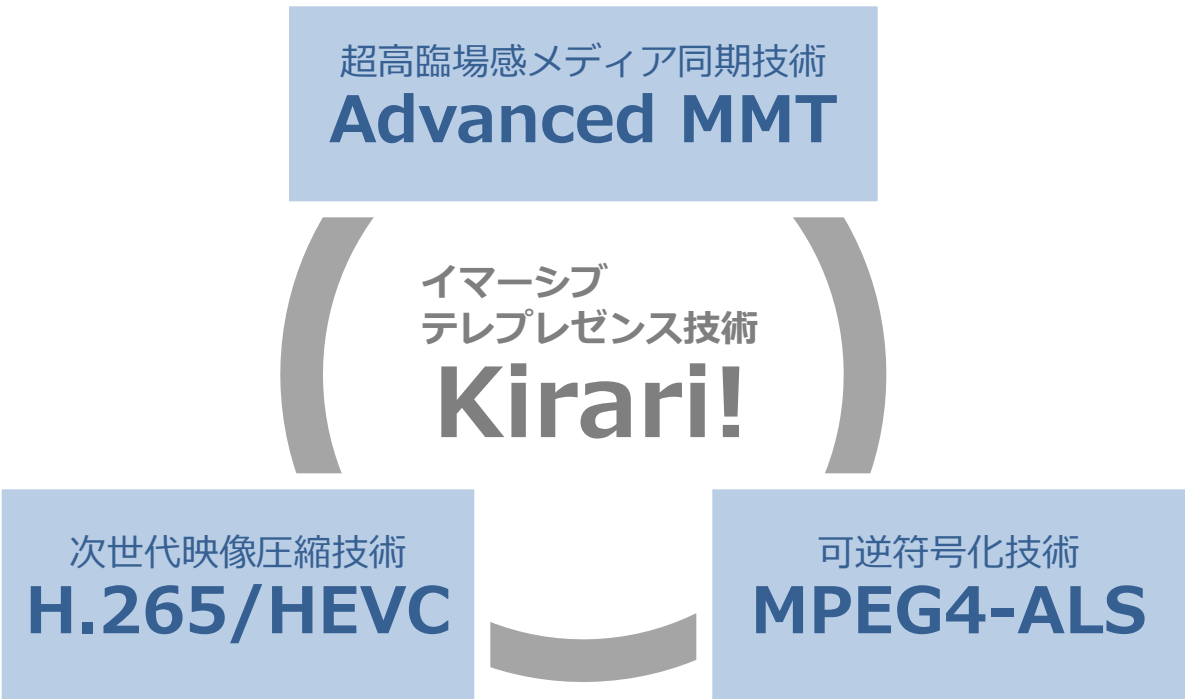
「速い!!!」「高い!!!」と
体感させて、観戦者の目を
輝かせる (kirari!)



Kirari! を構成する技術要素



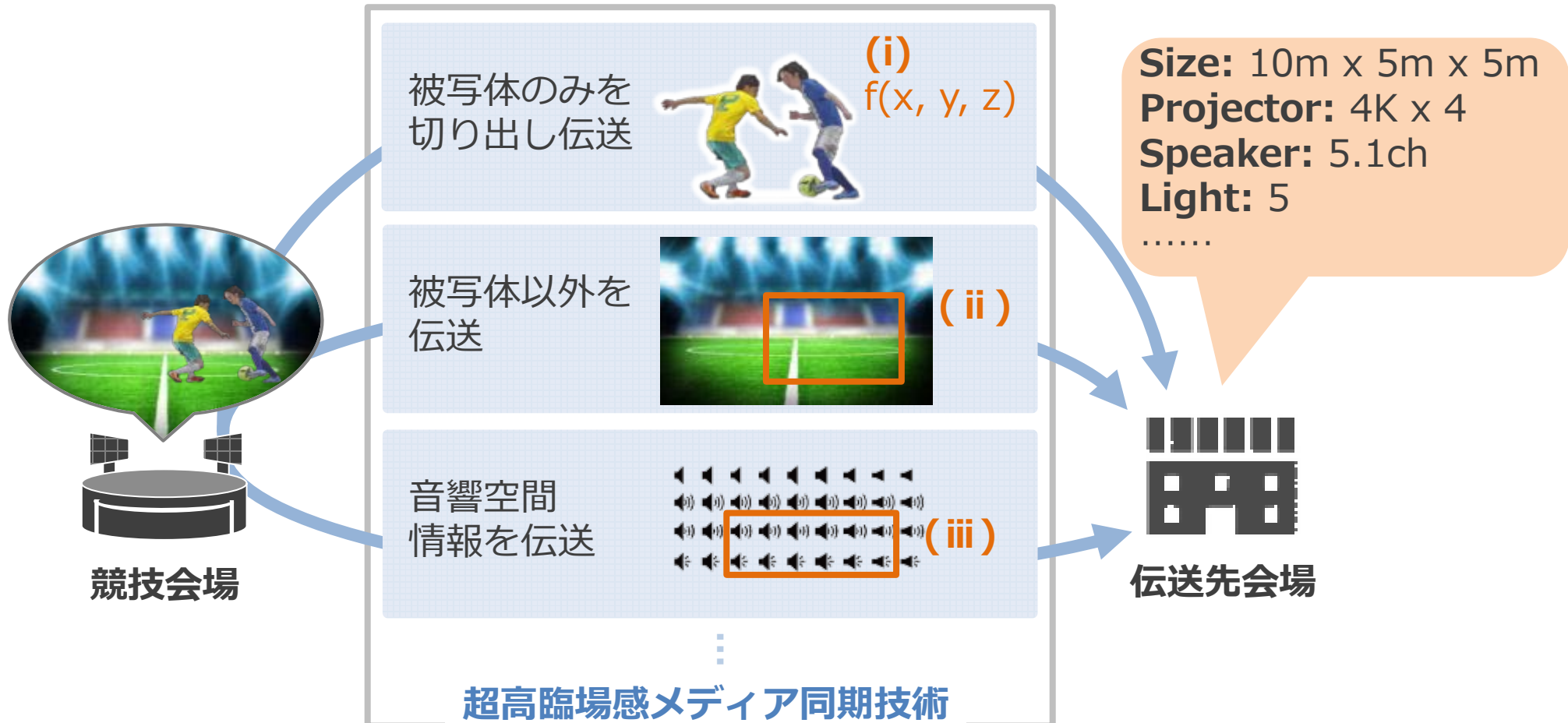
大きく分けて3つあり、研究開発の主眼は
超高臨場感メディア同期技術 “Advanced MMT”



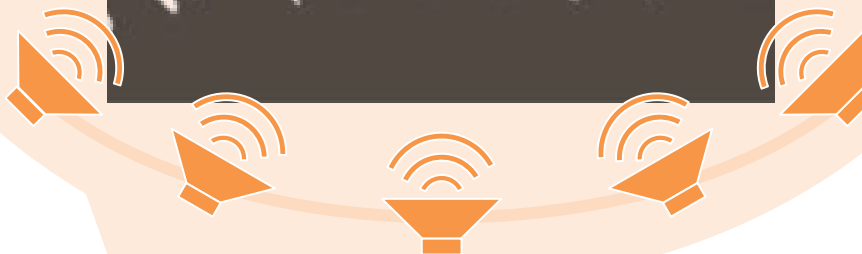
Kirari! の課題とアプローチ



競技会場と伝送先会場のサイズ・設備等の環境が異なる場合、
どのように「競技をまるごと伝送」するかが課題



Kirari! による競技の体感



伝送先会場のサイズや環境に
合わせて再現

様々なパートナーとのコラボレーションを通じ、超高臨場感のある観戦・鑑賞を、世界中の方々に体感いただけるように取り組んでいく

- ◇ 小学校の体育館に、水泳の試合をイマーシブ中継
- ◇ 地方の公民館に、ウェイトリフティングをイマーシブ中継
- ◇ 憧れの選手との競争や過去の自己ベストとの対決手法の検討

参考イメージ

憧れのあの人や
かつての自分と共に
走れる

