

革新的な三次元映像技術による
超臨場感コミュニケーション技術の研究開発

(1) 研究の目的

4K2Kとその先にある8K4Kなどの高解像度撮像システムにとって避けることのできない感度限界の壁を長時間露光画像の時空間分解処理 (DRE 方式 ; Dual Resolution and Exposure) により打破し、ポータビリティ性に優れた 2/3 inch 4K2Kカメラの実現を目指す。

(2) 研究期間

平成21年度から平成23年度 (3年間)

(3) 委託先企業

パナソニック株式会社

(4) 研究予算 (円)

平成21年度	58,999,997 (契約金額)
平成22年度	55,459,998 (")
平成23年度	52,132,398 (")

(5) 研究開発課題と担当

課題イ : 三次元映像通信・放送のための中核的要素技術
(パナソニック株式会社単独)

(6) これまでの主な研究成果

特許出願 : 国内出願	1件(予定)	外国出願	0件
外部発表 : 研究論文	0件	その他研究発表	1件
報道発表	0件	展示会	0件
		標準化提案	0件

具体的な成果

- (1) フルHDから4K2K解像度へのFPGA実装の拡張完了
- (2) 上記、FPGA実装により、ハードウェアベースで4K2K解像度画像を用いて時空間分解処理を行い視認確認完了

(7) 研究開発イメージ図

