



www.immersify.eu

info@immersify.eu

EU プロジェクト Immersify が終わりを迎えても、研究と開発はこれからも続きます！

LINZ / POZNAŃ / BERLIN / CANNES / NORRKÖPING, JULY 2020

3 年間の共同研究を経て、Immersify プロジェクトは終了します。プロジェクトの一部の成果は、最後にもう一度、6 月 17 日のポーランドからオーストリアへのライブストリームで発表され、プロジェクトの開発フェーズが終了しました。Immersify は新型コロナウイルスの大流行のためにヴァーチャルで開催された Festival de Cannes' Marché du Film – Cannes XR でのパネルで正式に幕を閉じましたが、各プロジェクト・パートナーは没入型メディア分野での将来の開発に向けて研究を続けています。

Immersify プロジェクト、3 年間にわたる連携成功の振り返り

2017 年秋より、EU の助成によって、[PSNC - Poznan Supercomputing and Networking Center](#)（ポーランド）、[Spin Digital Video Technologies GmbH](#)（ドイツ）、[Marché du Film - Festival de Cannes](#)（フランス）、[Visualization Center C](#)（スウェーデン）および [Ars Electronica Futurelab](#)（オーストリア）による共同プロジェクト [Immersify](#) は、没入型メディアにおける現在および将来の課題に取り組んできました。

このプロジェクトでは、いくつかのトピックの中でも特に、没入型メディアのビデオ圧縮に関する技術的可能性、どのように没入型メディア・コンテンツとツールをインタラクティブにデザインをしていくのか、ヨーロッパのクリエイティブおよびメディア産業における推進のための方法について研究しています。

プロジェクトチームは、新しいフォーマットの技術的な可能性を実証し、プロジェクト内で開発されたツールをテスト、改善、評価するために使用される約 25 の没入型コンテンツを制作しました。16K メディア再生と 8K ライブストリームを含む約 10 のデモンストレーションは、確立された没入型メディア市場だけでなく、より一般的な視聴者に対してもプロジェクトを具体化してみせました。Immersify は、いくつかのフェスティバル、文化イベント、技術見本市、カンファレンスで紹介されました。さらに、このプロジェクトのツールとコンテンツをコンテンツ・クリエイターが模倣できるようにすることを目的とした、いくつかの[ガイドライン](#)が公開されました。

一般視聴者ための最後のライブ・ストリーミング

6月中旬に、プロジェクトチームは開発されたコンテンツと技術の一部を最後にもう一度、ライブデモで発表しました。ここでは、高次のアンビソニックスに基づく空間オーディオと16K・360°ビデオで新たに作られたコンテンツ再生で構成される、高度に没入型でインタラクティブなメディアのデモンストレーションが行われました。

イベントには、ポーランド・ポズナンにある PSNC の研究所からオーストリア・リンツの Ars Electronica の [Deep Space 8K](#) への、8K ライブ・ストリーミングと、ストリーミングの背景にあるテクノロジーとアンビソニック・サウンド・プロダクションを見せる PSNC からの 360° ライブ・ビデオ・ストリーミングも含まれています。

そして、制作されたコンテンツのうち 2 つのライブ・デモンストレーション「大ピラミッド 3D」と「半透明の聖シュテファン大聖堂」が、アルスエレクトロニカのホームデリバリー・プログラムで YouTube ライブ配信されました。すべてのストリーミングは [YouTube で再視聴できます](#)。

Cannes XR パネル、共同研究から得られた洞察

Immersify は最近、Festival de Cannes' Marché du Film の一部であり、没入型テクノロジー製品に焦点を当てたプログラム [Cannes XR Virtual](#) で取り上げられました。新型コロナウイルスの大流行により、Cannes XR は今年初めてヴァーチャルに開催されました。VR 作品へのアクセスを可能にする特別に作られた VR 会場に加えて、カンファレンスの VR ライブ・ストリーミング、ピッチング・セッション、プロジェクト・プレゼンテーション、360° シネマのライブ・ビデオストリーミング行われました。

パネルでは、パートナー達がプロジェクトの過程にいくつかの洞察を与え、この枠組みで作られたコンテンツ、チームが直面した障害、および没入型メディアテクノロジーの将来について説明しました。パネルの記録は、[Immersify プロジェクトの Web サイト](#)から入手できます。

プロジェクト後も続く、これからの研究と開発

プロジェクト・パートナーにとっては、Cannes XR Virtual の会議をもって、Immersify は終了を迎えることとなりますが、彼らの没入型メディアテクノロジーの研究開発は続いています。

PSNC は、高解像度と高品質を実現するために、複数の 4K カメラで構成される 360° マルチ・カメラ・リグのさらなる改善を計画しています。複数のカメラからの画像をリアルタイムで組み合わせるために必要なライブ・スティッチング・プロセスもここに含まれます。これにより、将来の 16K 解像度での 360° ビデオ・ストリーミングも可能になります。もう 1 つの関心領域は、PSNC での高次アンビソニックス設備の体験品質評価です。

<http://www.man.poznan.pl/online/en/>

Spin Digital は、プロジェクトの成果に基づいて、高解像度 360° ビデオとアンビソニックス・オーディオのための新しい 8K ライブ・エンコーダーとメディア・プレーヤーの立ち上げを準備しており、次世代の没入型メディアのためのオーディオおよびビデオ・テクノロジーに引き続き取り組んでいます。

<http://spin-digital.com/>

Ars Electronica Futurelab は、Deep Space 8K のさらなる開発に継続的に取り組んでいます。2020 年 9 月初旬の Ars Electronica Festival において、最新のインスタレーション「ウィーン」の聖シュテファン大聖堂のインタラクティブ・ツアー」の発表が計画されています。

<https://ars.electronica.art/futurelab/>

Marché du Film は、没入型テクノロジーに完全に特化し、ストーリーテリング・アートと映画産業に働きかけるプログラムである Cannes XR で没入型エンターテインメントを探求し続けます。プロフェッショナル・コミュニティを活性化することは、Marché du Film エンゲージメントの中心であり、Cannes XR は、映画産業と没入型産業のプロフェッショナル達の間に変革点を作ることを目指しています。

<http://www.marchedufilm.com/en/>

Visualization Center C は、Immersify プロジェクト中に開始・活用されたインタラクティブショーの開発を継続します。これは一般の視聴者に対して毎週使用され、場合によってはインタラクティブに、また非常に高解像度のビデオ再生で実施されます。これらすべて、通常の映画体験とは明らかに異なる没入型コンテンツを制作するという目標と一致しています。

<http://visualiseringscenter.se/en>



このプロジェクトは、助成金協定第 762079 号の下、欧州連合 (EU) の Horizon 2020 研究およびイノベーションプログラムから資金提供を受けています。

<https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en>



Ars Electronica Center, Deep Space 8K における「半透明の聖シュテファン大聖堂」ライブ・デモンストレーション | ©Robert Bauernhansl, Ars Electronica



PSNC による 360° ストリーミング | ©Maciej Glowiak/Maciej Strozyk, PSNC



Spin Digital で鑑賞される Immersify の最終デモンストレーション | ©Mauricio Alvarez, Spin Digital



Cannes XR Virtual 2020 での Immersify パネルのライブレコーディング |
©Cécile Dumas, Marché du Film – Festival de Cannes