

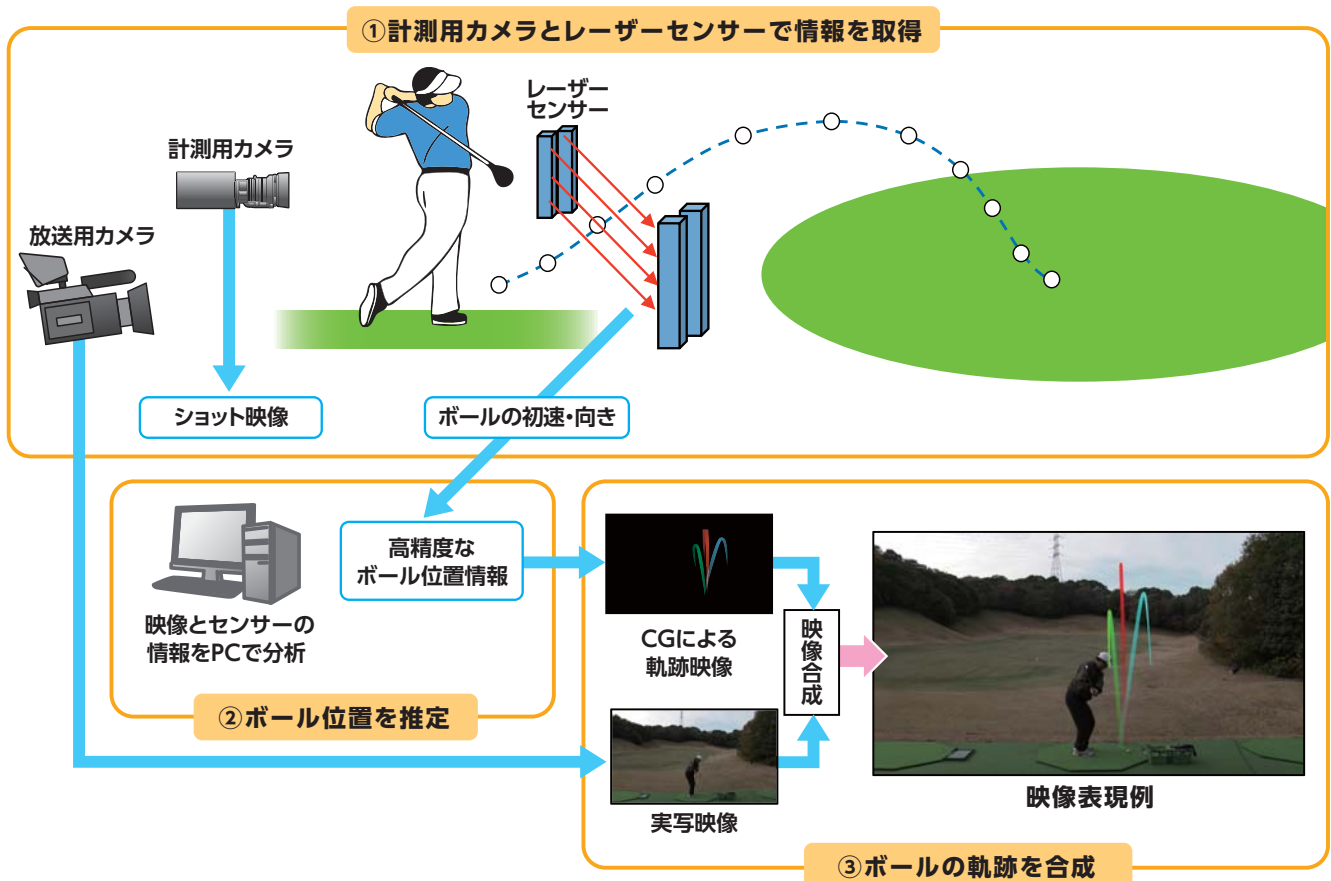
29

# 実空間センシングによるスポーツ中継向け新映像表現技術

## Metadata Acquisition Technology of Graphics System for Live Sports Programs

### スポーツをより楽しくわかりやすく

スポーツ番組をより楽しんでいただける新たな映像表現技術の研究開発を進めています。ボールの軌跡や選手の顔の向きなどの被写体情報を、センサーやカメラの情報を活用して高精度に取得する技術을展示しています。



### ゴルフを例とした被写体情報取得技術による映像表現

#### ●被写体に適した映像解析による高精度化

被写体ごとに適した映像解析手法によって、ボールの位置や選手の顔の向きなどを高精度に推定できます。得られた情報を利用することで、スポーツ番組での解説に役立つ映像を実現できます。

#### ●映像とセンサー情報の併用による高速化

カメラの映像に加えてセンサー情報を併用することで、被写体の情報をより高速かつ正確に取得できます。時間的制約が多い中継番組でも、さまざまなシーンで活用できます。

### 今後の予定

2020年の東京オリンピック・パラリンピックでの利用を目指し、さらなる精度の向上や制作現場での運用性の改善など、実用化に向けた研究開発を進めていきます。