

立体映像メディア世紀への革新

谷 千 束

(アストロデザイン顧問)

ハイビジョン映像メディアが競うように開花しはじめ、現在、これまでより一段と美しく臨場感ある映像を人々は享受できるようになった。表示機能の視点からみると、このハイビジョン映像は20世紀の100年間に成長してきたブラウン管や液晶を中心とする二次元表示ディスプレイ技術の延長線上にあるもので、一般的民生用途で考えるとその高精細性能などはほぼ人間の視覚限界に近づいている。言い換えれば、二次元映像表示は20世紀の技術でほぼ成熟し最終ゴール域に到達しつつあるといえる。

では、21世紀の映像の姿は何か。それがさらなる高臨場感、ハイ・リアリティーを可能にする三次元映像（立体映像）であり、21世紀は立体映像メディアの世紀になるだろうと予測される。

立体映像表示では、人の持つ三次元視知覚能力をすべて活用する表示メカニズムでなければならず、二次元表示とは異なる根本的に新しい表示メカニズム思想が必要となる。現在、すでに従来からの両眼視差方式での産業化の挑戦が始まっているが、三次元表示としては原理的に不完全なために知覚的に不自然さが残り、実用には限界がある。自然な知覚による立体映像表示実現には、エレクトロニクス技術だけでなく、空間に映像を結像させる新しいアーキテクチャーの光学技術も必須であり、21世紀の立体映像メディア大型産業の早期創出のためにも日本からの革新的新コンセプト技術の登場を強く期待したい。