

「三菱重工業株式会社様」



空間再現ディスプレイの活用により、
技術訴求力と集客力を向上させながら、ブランディングとコスト削減も実現

*掲載内容は 2024 年 11 月時点のものです

三菱重工業株式会社様は、エンジニアリングとともにづくりのグローバルリーダーとして、エナジー、プラント・インフラ、物流・冷熱・ドライブシステム、航空・防衛・宇宙など、幅広い分野で事業を展開する企業です。今回、空間再現ディスプレイを、大規模展示会での目玉として活用していただいたお話を GX セグメント企画チーム 山田様、落合様、長岡様にうかがいました。

脱炭素化に貢献する「三菱重工の CO₂ 回収装置」

三菱重工グループは、カーボンニュートラル社会の実現に向けた貢献として、CCUS(CO₂ の分離・回収・利用・貯留)の取り組みを積極的に推進しています。その中でも、CO₂ 回収装置はグローバルシェアトップの実績を有する主力製品です。

世界中で脱炭素化に向けた動きが加速する中、顧客ニーズに対応し、幅広い産業分野をターゲットとした中小型 CO₂ 回収装置「CO₂MPACT™(コンパクト)」シリーズに、より多くの企業への導入を可能とする新しいコンセプトのニューモデルである「CO₂MPACT™フルモジュール」を投入しました。装置のモジュール化とプレファブ化を最大化することにより、従来のプラント建設で大きなボリュームを占める現地工事での建設作業を大幅に削減し、工期を短縮することを狙いとしています。

Carbon dioxide



Capture



Utilization



Storage





GX セグメント企画チーム
落合様

装置のダイナミズム訴求に向けて

この CO₂MPACT™フルモジュール発表のタイミングで CCUS をテーマとした大規模な展示会が予定されており、空間再現ディスプレイを用いたより効果的なプランディングについて企画検討しました。私たちはすでに空間再現ディスプレイを社内に所有し、展示会で活用した実績があり、来場者のリアクションを実際に目にしていたため、その映像表現力には信頼を置いていました。限られたスペースで、複数コンテンツ表示を可能とする空間再現ディスプレイを使ってどのようにデモンストレーションを行い、ブースに興味をもっていただかずか、そのうえで三菱重工グループの技術が社会課題の解決につながっていることをどのようにお届けするか。特に議論となったのは、より大きなサイズで CO₂回収装置のダイナミズムを表現し、多くの方に最先端技術とそのインパクトを体感いただくことはできないかという点で、その実現方法がないかソニーに問い合わせをさせていただきました。

大型ディスプレイとマルチディスプレイの活用に向けて

私たちからの問い合わせに対し、ソニーから前向きなご返信をいただき展示会に向けた調整を開始しました。ソニーから社内検証用の 75 インチの大型空間再現ディスプレイを実験的に活用する案をご提案いただき、さらに 27 インチディスプレイを4枚連結させ、垂直表示で約 55 インチのマルチディスプレイとして投影できるようなソフトウェアがまもなく仕上がりそうだという話を伺いました。^{*}

通常の 27 インチの単体使用でも効果的なのですが、斜め 45 度に設置されたディスプレイをのぞき込むような形となり、至近距離でないとその魅力が伝わりにくいこと、また実物のサイズ感が少し

でも伝わればという思いで、75 インチの大形と 4 枚連結マルチディスプレイの 2 バージョンを採用させていただきました。完成されたコンテンツは超高解像かつ色鮮やかで、明暗豊かな 3D コンテンツがもつ迫力と臨場感は一同、目を見張るものでした。

* 掲載画像の4連結ディスプレイは、販売品の ELF-SR2 を元にしながら狭ベゼルへの特殊加工を行っております。また、同特殊加工品や大型 75 インチ空間再現ディスプレイは完成品としての量産販売を行っているものではありません。



GX セグメント企画チーム
山田様

空間再現ディスプレイならではの映像表現

大型空間再現ディスプレイの展示に際しては、大画面ならではの深い奥行き感、空間表現度を活かして、CO₂回収装置のサイズ感だけでなく、装置をスケルトン表示に切り替えて内部の構造を見せるような映像や、モジュールによる建設工事のイメージが伝わりやすいような映像を制作し、迫力だけでなく説明のしやすさにも配慮しました。今回は間に合わなかったのですが、今後はコントローラーで操作し、実際に現地で実物を見学しているような体験ができる UX の展示も検討したいと考えています。



4連結マルチディスプレイの展示では、CCUS の全体マップで CO₂の回収から輸送、貯留や利活用などを表現し、さらに



それぞれの領域における三菱重工グループの製品を空間再現ディスプレイで表示しました。この空間再現ディスプレイの背景写真と文字は 2D 表示だったこともあり、視線を動かすと 3D との対比でパネルの中の製品が動いているように見え、より立体的に感じられたようです。近くに立ち寄られる方の驚きの声をたくさん耳にしました。

どちらのバージョンもデザインデータのクオリティーが存分に発揮されており、来場いただいた皆さんからご好評いただきました。

期待どおりの成果、想定外の収穫

空間再現ディスプレイを用いたコンテンツ展示は、視界に入っただけで目を止め、お声かけするとほとんどの方が立ち止まり、声をあげて驚き、そのまま映像表現の魅力に取り込まれるという力を持っています。実際に、CCUSへの関心の高い方から偶然通りがかった方まで、多くの方にゴーグルなしで超高解像の立体視を実現する技術への驚きとともに、三菱重工グループの技術に対してもご興味を持っていただき、非常に好意的に長くお話を聞いていただけました。さらにその様子を見て人が人を呼ぶという誘客効果もあり、出展のメインコンテンツとして十分な役割を果たすことができたと考えています。

加えて、ソニーの最新技術を展示に使いこなすことで、三菱重工グループの技術そのものだけでなく、先進的な技術を積極的に採用する企業としてのイメージをもっていただくこともできたと感じております。

ここまで期待どおりの成果だったのですが、想定外の収穫もありました。

私たちとしては、75インチ大型空間再現ディスプレイが少なくとも集客効果においては圧倒的な

存在感を持つと想定していたのですが、実際は4連結マルチディスプレイも同等以上の反響がありました。これまでの展示会においても、複数の模型をご用意できればより視覚的に分かりやすい訴求ができるという思いがありました。空間再現ディスプレーにおいても同様で、デジタルならでは、マルチディスプレイならではの複数コンテンツ表現の効果を改めて実感しました。

今回、費用対効果の面でもブーススペースの効率性の観点でも非常に有益であったと考えています。今後はここに敢えてリアルの模型やパーツの展示も追加することで、リアルとデジタルを融合した体験を生み出せるのではないかとも考え、企画検討しています。



GX セグメント企画チーム
長岡様

空間再現ディスプレイ **ELF-SR2 (27型)**



空間再現ディスプレイ ELF-SR2 は、ソニー独自の視線認識技術により、裸眼のままでもクリアで色鮮やかな立体視を再現するディスプレイです。あたかもそこに実物が存在するかのような画像描写で、プロダクトのデザインにおけるイメージの制作や共有、商品プロモーションにおけるデザイン・機能訴求といった用途で、新たな可能性をもたらします。

空間再現ディスプレイの商品情報や事例紹介をご覧いただけます

sony.jp/spatial-reality-display/biz/



ソニーマーケティング株式会社

購入に関するお問い合わせは

法人のお客様向け購入相談デスク フリーダイヤル **0120-30-1260**

●受付時間 9:00 ~ 18:00 (土・日・祝日、および弊社休業日は除く)

2024年11月現在