

**「音楽ライブ」 × ICT」で  
エンタテインメント体験を拡張**

# 音楽ライブ × ICT

音楽ライブを現地で楽しむためには  
様々な制約がある



様々な制約



場所



会場



時間



『音楽ライブ×ICT』により、  
様々な場所で好きな時間に  
ライブ体験ができる価値を提供

別会場でもライブを楽しめる



家庭

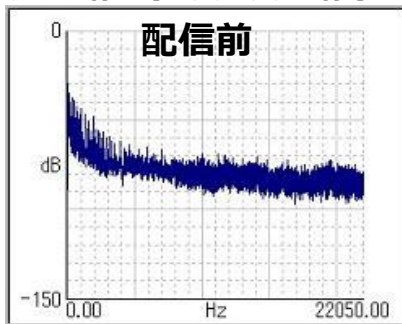


ライブハウス、映画館 等

- NTT研究所が国際標準化に貢献したハイレゾ音質によるストリーミング配信を実現する技術
- MPEG標準に準拠したままハイレゾ音源をリアルタイムに配信できます

## 【可逆圧縮（ロスレス圧縮）と非可逆圧縮による波形比較】

### ◆可逆圧縮（ロスレス圧縮）の場合



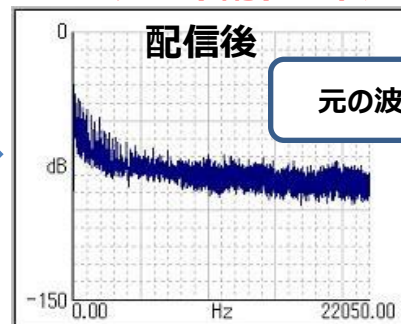
エンコード

MPEG 4 – ALS  
(ロスレス圧縮)

デコード

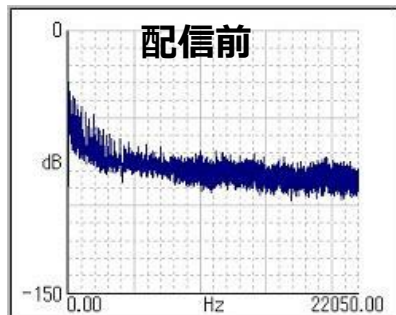
※50～60%程度に圧縮

### ハイレゾ音楽配信に最適



元の波形を再現

### ◆非可逆圧縮の場合

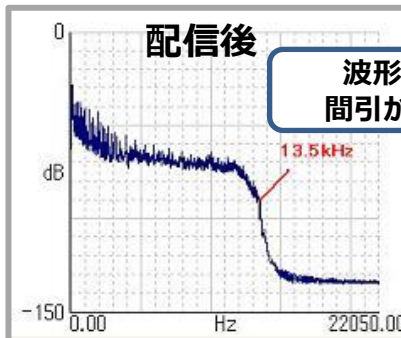


エンコード

AAC, MP3等  
非可逆圧縮

デコード

※ビットレートにより異なるが、  
10～20%程度に圧縮



波形情報が  
間引かれている

種類	サンプリング周波数/量子化ビット	ステレオ (2ch) でのビットレート	CD対比
PCM	96kHz/24bit	4.6Mbps	3.3倍
	192kHz/24bit	9.2Mbps	6.5倍
CD (参考)	44.1kHz/16bit	1.4Mbps	1倍