

**United Digital Production とemotion3Dの Stereoscopic Suite X3 が、ドイツの各映画館でUniversalの「Lorax」の予告編の裸眼 3D 体験を提供。**

UNITED DIGITAL PRODUCTION（ユナイテッドデジタルプロダクション）は、自動立体視（「裸眼」）の3D制作や、自動立体視使用時のステレオ映像のリマスタリング、2D から3D映像への次元化の分野で最も豊かな経験を積んだ専門家を雇用しています。最近、同社は、emotion3Dの Stereoscopic Suite X3搭載のNVIDIAの CUDAで強化した Quadro 4000 グラフィックカードを使用して、Universalの「Lorax」映画の予告編をオートステレオ3Dに変換しました。ドイツに60カ所以上あるUCI KINOWELT と CineStar などのシアターに通う人々は、シアターのロビーでUnited Entertainの550のネットワークのデジタルサイネージディスプレイ上で見る、素晴らしい裸眼3D 体験に驚嘆の声を上げています。

受賞歴のあるemotion3DのAfter Effects 用Stereoscopic Suite X3 または SSX3 は、立体視用マテリアルの最終的な深度のグレーディングに向けて設計したもので、デプスバジェットの修正用、3Dディスプレイ用の2Dの多面分析、「裸眼」 3D ディスプレイ、電話、タブレット等の異なるターゲットプラットフォーム用の立体視撮影のリマスタリングに向けたツールを搭載しています。SSX3 は、UIの応答度、短いレンダリング時間に向けてCUDAで加速化しているため、エンドユーザに、何十万ドルもの費用が掛かる巨大なオンラインスイートに匹敵しうるデスクトップ用アプリケーション機能を提供することができます。

United Digital Productionの Hannes Harder 氏は、このプロジェクトを率いて、オリジナル版のリマスタリングを行い、自動立体視表示の入力フォーマットと調和する8つの固有のカメラ視点を合成しました。3D の深度効果を最大化する一方で、これらの追加されたパースペクティブを統合することにより、オリジナルのカメラ位置外部の外挿や、画素情報がオリジナルの撮影では利用できない画素情報のために画像領域のエクスポーズが必要となります。emotion3Dの SSX3には、これらの欠けた画素での自動描画等の進化した機能が含まれていますが、これらはプロジェクトに欠かせないものであることが分かりました。一方、他のソフトでは、隙間を満たすために単に画素を水平に繰り返しているのに反して、SSX3はインテリジェントなコンテキスト・アウェアの画素マッピングを提供することで、ショットの視覚特性によるいくつかのオプションをユーザに提供します。正確で目に見えるアーティファクトを確認して修正するためには、いくつものパスが必要とされることがしばしばありますが、NVIDIAのCUDAで強力化したQuadro グラフィックカードのパワーは、コンピュータの演算時間を短縮する際に有益であり、そのためUnited Digital Production はプロジェクトの締め切り時間内で、高品質の効果をもたらすことができたのです。

「弊社は、emotion3Dの SSX3 の稀に見る精度のおかげで、2.5分の予告編を1週間で完成させることができました。」と Hannes氏は述べています。「NVIDIAのQuadro カードは、新たな視界の創造を目指してSSX3の無数のツールを使用して作業をする間に必要となるレンダリング力を与えてくれました。この組み合わせにより、メガネなしでのターゲットディスプレイで素晴らしく見えるプロジェクトが確実に実現し、自社の映画作品のプロモーションができる場を非常に強化する能力をUniversalに与えてくれました。」と続けます。

新たな視界の創造に加えて、ターゲットとなるディスプレイにコンテンツを適合させることは、3D プロジェクトでのリマスタリング・プロセスにとって重要な部分となっています。例えば、最近発売されたほとんどの立体視のBlu-ray ディスクは、映画館と比べると、家庭での異なる視聴環境で見ると3Dの深度補正がありません。これはマテリアルが品質管理を通過するために修正しなければならない問題です。また、United Digital Productionは、確かに立体視の3D 映画の劇場版の発表を促進するという目的で、視聴者がメガネなしで、しかもアーティファクトフリーというだけでなく快適な3D の視覚が楽しめる最適な視覚体験ができることを望んでいました。emotion3DのCEOであるTom Wilson氏は次のように述べます。「弊社は、裸眼テクノロジーに向けて、費用の安いコンテンツ作成をサポートすることに全力を注いでいます。United Entertainのような前向きな考え方の企業やHannesのような才能豊かなアーティスト、emotion3DのCUDAで加速化したSSX3のパワーがあれば、何十万ドルもの費用が必要な専用システムが必要だった時代は、もはや過去のこととなるでしょう。」

## **UNITED ENTERTAIN**

UNITED DIGITAL PRODUCTION は、2012年に設立されたUNITED ENTERTAIN GmbH & Co. KG の3D コンテンツの制作子会社であり、ドイツ、ハンブルグに拠点を置く Buddenhagen Group の一部です。優れたソリューションプロバイダーであるUNITED ENTERTAIN は、インテリジェントで裸眼3Dテクノロジーのメディア・システム企業であり、プラグ & プレイの裸眼3D システム、DOOH広告ネットワークの 3D デジタル、3D コンテンツの管理システムだけでなく、3D コンテンツの制作サービスも行っています。本社に拠点を置く約30名の従業員は、開発、実行、販売、マーケティング、3D放送、コンテンツ制作を行っています。

## **emotion3D**

emotion3D GmbH は、ハイテクのオーストリア企業である3D 映画産業に対して、3D ショット・コンテンツを編集するパワフルなソリューションを提供しています。受賞歴のあるStereoscopic Suite Xは、3Dポストプロダクションチームによって国際的に使用されており、深度グレーディング、ローグ視差の修正、異なるターゲット用のリマスター、立体視の3D コンテンツの「裸眼」3D ディスプレイフォーマットへの変換を行っています。emotion3D は、オーストリアのWirtschaftsservice GmbHが配給するインパルスプログラムにサポートされており、ウィーン市技術振興会（Technology Agency of the City of Vienna (ZIT)）から資金援助を受けています。