

「劇場版イナズマイレブン GO 究極の絆 グリフォン」 3Dアニメーションの一部にデジタルハーツの3D変換サービスが採用

株式会社デジタルハーツ（本社所在地：東京都新宿区、代表取締役社長 CEO：宮澤 栄一、東証第一部：証券コード：3620、以下、デジタルハーツ）は、平成23年12月23日より公開されている「劇場版イナズマイレブン GO 究極の絆 グリフォン」のアニメーションの3D変換に対し、3Dコンテンツ制作サービスを提供いたしました。

デジタルハーツは、平成23年2月より3Dコンテンツ制作事業を開始し、2D映像を3D映像へ変換する上で必要な人的画像処理であるロトスコープ作業を中心に、世界的な技術の習得や業務体制の構築に取り組んで参りました。

「劇場版イナズマイレブン GO 究極の絆 グリフォン」は、大ヒットゲームを原作としたアニメ「イナズマイレブン」シリーズの劇場版であり、株式会社オー・エル・エムがアニメーション制作を手掛けております。

「劇場版イナズマイレブン GO 究極の絆 グリフォン」は、2Dと3Dの同時公開であるため、3D映画制作にあたり2D映像の3D変換が必要となり、この度、株式会社オー・エル・エム・デジタルより、当社グループの3Dコンテンツ制作サービスの品質及びスピードを高くご評価頂き、3D映画制作におけるロトスコープ、3D変換の一部をデジタルハーツにお任せ頂きました。

3Dコンテンツ市場は、「アバター」を契機とした世界的な3D映画化の進行や3D対応テレビの普及等、3Dコンテンツに対する需要は増加傾向にあります。また、平成22年4月に公開された「アリス・イン・ワンダーランド」では3D変換技術の手法が採用された事により、多くの作品で使用されている技術になりました。デジタルハーツでは、2D/3D変換技術を用いた3D映像制作への需要はさらに拡大すると見込んでおります。

デジタルハーツは、今後におきましても、3Dコンテンツ制作における技術力の強化・社内体制の整備に努めるとともに、新規顧客の確保のため映像関係業界を中心とした営業活動に注力して参ります。

【「劇場版イナズマイレブンGO 究極の絆 グリフォン」について】

ゲーム「イナズマイレブン」シリーズを原作とする大人気サッカー・アニメの劇場版第2弾。昨年、大ヒットを記録した前作から10年後という設定であり、主人公・松風天馬を筆頭に新世代キャラクターが続々と登場。組織に管理されたサッカーから自分たちのサッカーを取り戻すため、雷門中サッカー一部の少年たちが熱い闘いを繰り広げる。

「劇場版イナズマイレブンGO 究極の絆 グリフォン」の公式サイトは<http://www.inazuma-movie.jp/>をご確認ください。

