

## 特集 ■ 表現の幅を広げる立体視

## 日本発の静止画 3D 立体視コンテンツを世界に



西 雅太郎  
NISHI MASATARO

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント

## 1. はじめに

当社は 2007 年の設立以来、コンテンツにリアリティや驚きといったユーザ体験を付加できる 3D 立体視に関連する映像制作・プロデュース事業を行ってきた。これまで国内外の劇場向け映画、ミュージックビデオ、TV・PC 等家電製品向け店頭デモ映像などの 3D 映像制作を手がけつつ、イラスト・漫画・写真などの静止画 3D 立体視コンテンツを活用した事業化にも挑戦してきた。そして後者に関連し、2011 年 8 月には 4K 解像度で一部 3D 立体視にも対応した月刊写真誌を 2 誌創刊するに至った。両誌とも、紙媒体は PARCO 出版から提供され、デジタル媒体は PlayStation®Store を通じた PlayStation®3 専用コンテンツとして配信提供されている。

4K 3D 対応月刊写真誌のデジタル配信は世界初ということで、ウォールストリート・ジャーナルのデジタル版 [1] で取り上げられるなど、海外でも大きな話題になった。これは、イベント展示などを通じてフィードバックを受けた、静止画 3D 立体視コンテンツの魅力に対するユーザの声信じて事業化の可能性を模索してきた当社の一つの到達点であり、ここに至る経緯を取り上げることは、最新技術に接することの多い本誌読者に対して何らかの価値を提供できるのではないかと考えている。そこで以下、過去に企画・制作した静止画 3D 立体視コンテンツに触れながら最後に、今年 8 月に創刊した写真誌を紹介したい。

## 2. 『Sync Future』プロジェクト

### 2.1 静止画 3D 立体視コンテンツの可能性

2009 年 12 月 10 日、早川書房『SF マガジン』創刊 50 周年を記念して、早川書房と当社とで SF アートブック『Sync Future』 [2] (図 1) を共同発行した。アニメ監督、

漫画家など国内外で活躍中のクリエイター 25 名が、日本を代表する SF 作品 25 冊のイメージをイラスト化することで、過去 50 年の日本 SF の到達点を振り返りつつ、これからの 50 年に向けて SF の遺伝子を未来に伝える (Sync Future) という企画の書籍だ。



図 1 『Sync Future』表紙カバー

早川書房の SF 作品をなぜ当社がイラスト化するのかと疑問に思われるかもしれないが、実は当社はアニメーションプロデュース事業も行っており、その海外展開の可能性を模索するために本書を発行した経緯がある。つまり、これらのイラストについては、高いポテンシャルを持ちながらも漫画ほどには世界的な知名度が高くない日本の SF 小説を海外の映画会社やプロデューサーに紹介、その映像化を打診・プレゼンする際のイメージボードとしての役割も担っていたわけだ。

ただ、平面的イラストだけではプレゼン時のインパクトが足りないと考え、さらに訴求力を持たせるため、試みに社内で 3D 化を行ったところ、多くのクリエイター

やプロデューサーから「3D 静止画は受け手が能動的に視聴できる上、立体感も心地よい」「小説の世界をこの手でリアルに触れられるかのようだ」等、多くの肯定的なフィードバックを得られた。この反応をきっかけに静止画 3D 立体視コンテンツの可能性について検討するようになった次第だ。以下、本誌上では 3D としてお見せすることはできないが、収録イラストの一部を 3 点ご紹介したい。

## 2. 2 『グラン・ヴァカンス 廃園の天使 I』(図 2)

南欧の港町を模した仮想リゾート<夏の区界>で永遠の夏を過ごす AI たちが謎の蜘蛛の大群に襲われ、街のすべてが無化されはじめる... という美しくも残酷な要素を持つ作品だ。仮想と現実との闘争を描く<廃園の天使>シリーズ第一作の本作品は SF ファンの多い本誌読者であれば読まれている方がいらっしやるかもしれない。

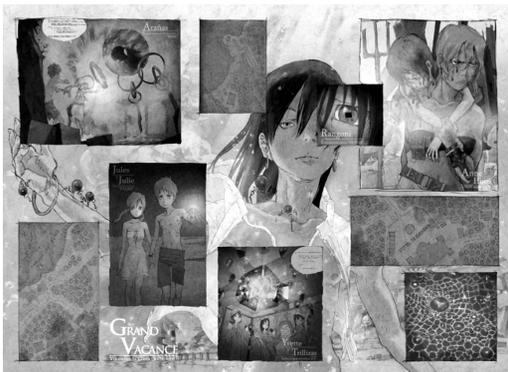


図 2 『グラン・ヴァカンス 廃園の天使 I』  
原作：飛 浩隆 イラスト：磯 光雄

### 飛 浩隆

1960 年生まれ。大学在学中に第 1 回三省堂 SF ストーリーコンテストに入選。初期作品集『象られた力』で第 26 回日本 SF 大賞受賞。ベスト SF2004・国内篇第 1 位を獲得。斬新なアイデアと端正な筆致が、熱狂的な支持を集める。

### 磯 光雄

1966 年生まれ。原作・監督を手がけたアニメ『電腦コイル』が、第 29 回日本 SF 大賞(日本 SF 作家クラブ主催)大賞や平成 19 年度文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞など多数受賞。ほか映画『紅の豚』『キル・ビル』などの大作に参加。

このイラストでは小説的印象的なシーンなどが切り取られ、コマとしてレイヤ配置されている。3D 化に際しては、イラストレーターが何を一番強く伝えたかったかを手がかりに各コマの空間配置を決めた。まずは「瞳のコマ」に最も力を感じたので、それが一番手前に来るように調整し、瞳自体も球体にするなど出来るだけリアルに描くことにした。また、3D 化することで小さな蜘蛛の存在も認識しやすくなり、原作を読んでいなくても楽しめる作品になったと思う。

## 2. 3 『傀儡后 (くぐつこう)』(図 3)

謎の巨大隕石落下により大阪では奇怪なドラッグや謎の奇病が流行、人の意識と世界とがグロテスクに変容していく... というゴシックな世界観の作品だ。骨伝導を利用したケーターによる通信を好みナマ音による会話を嫌悪するコミュの描写なども本誌読者であれば、どこかで目にしたことがあるかもしれない。



図 3 『傀儡后 (くぐつこう)』\* 口絵にカラー版掲載  
原作：牧野 修 イラスト：JohnHathway

### 牧野 修

1958 年生まれ。別名義にて<奇想天外新人賞>受賞後、『王の眠る丘』で<ハイ! ノヴェル大賞>を受賞しデビュー。『スイート・リトル・ベイビー』で第 6 回日本ホラー小説大賞長編賞佳作受賞。醜悪かつ美しい独自の美学が評価される。

### JohnHathway

独立行政法人日本学術振興会で量子力学の特別研究員として、電磁濃縮の爆発により超強磁場を作り出す巨大装置実験に参加。科学を題材として世界観イラスト漫画、実写の講義 DVD を作成するなどの活動を行うイラストレーター。

このイラストでは、無数の人の意識と世界とが歪んでいく小説の世界観が描かれている。3D化に際しては、細密に書き込まれた人物1人1人を何百というパーツに切り抜いて重ねる3D処理をしつつ、深めの奥行きを使って背景の街並みの空間が歪んでいく様子を表現した。全イラスト中で最も時間をかけて制作した作品だ。また、このイラストの3D版をご覧になった方から「時間をかけて丁寧に作業すれば熱い思いや魂が伝わる。凄い迫力だ。」とフィードバックを受けたことも、静止画3D立体視コンテンツの可能性を感じたきっかけの一つだった。

### 2.4 『百億の星と千億の夜』(図4)

宇宙の創世から滅亡へと向かう長い時の流れの中で、プラトン、阿修羅、悉達多、ナザレのイエスなどが宇宙の創造主：超越者と戦うというストーリーのハードSF。日本SF小説の金字塔と言われる本作品については、漫画版を読まれた方やタイトルだけでも目にしたことがあるという方がいらっしゃるのではないと思う。



図4 『百億の星と千億の夜』  
原作：光瀬 龍 イラスト：茂本ヒデキチ

#### 光瀬 龍

1928年生まれ、1999年没。1962年〈SFマガジン〉誌に発表した「晴の海1979年」で本格的作家デビュー。日本SFの第一世代作家として、精力的に活躍。没後、第20回日本SF大賞特別賞を受賞。

#### 茂本ヒデキチ

1957年生まれ。デザイナーを経てフリーイラストレーターとなる。墨によるドローイングを得意とし、ライブペインティング、海外での個展も多数。主な仕事に『Tarzan』等雑誌の表紙イラスト、久保田利伸のCDジャケットなど。

このイラストでは、壮大な時の流れの中でプラトン、阿修羅、悉達多、ナザレのイエスなどが超越者と戦っている小説の世界観が描かれている。実は、本イラストは実際に墨と筆で描かれているために筆の流れが微妙に合わさっている箇所が多く、3D化時のキャラクターの位置決めが非常に難しかった。そこで、まずはイラストの中心で一番迫力のあるプラトンを手前に立たせ、そこから詰めていくことにした。ただ、結果としてはキャラクターの位置関係に関して、見る方によって解釈の違いが出たという点で、今回紹介した作品の中では今後課題を残した作品となった。

ちなみに、この小説は『Sync Future』掲載のSF小説としては一番古く、今から約半世紀前の1965年12月号から1966年8月号まで『SFマガジン』に連載された作品だ。作者も自身の作品が半世紀後に墨と筆で描かれたイラストとして3D化されるとは思ってもいなかったのではないかとも思ったが、この壮大なスケールの物語を執筆しえた作者にとって、そんなことは想定済みだったかもしれない。

### 3. 漫画3D化への挑戦

イベント展示などを通じたフィードバックを見る限り、3D版『Sync Future』に対するユーザの反応は良かったのだが、事業的な出口をどうするのかという点で悩みを抱えていた当社は、解決のヒントを求めて出版社、放送局、ゲーム会社、家電メーカー、美術館、アーティストなどに静止画3D立体視コンテンツのデモを幾度となく行っていた。そんな中、3Dコンソーシアムの講演会で偶然出会った東京都現代美術館キュレーターの森山朋絵氏から「個人的には日本の漫画を3D化したものが見たい。特に『ベルセルク』に興味がある。」とコメントいただいたのを契機に、白泉社と著者に許諾を得て3D化を行ったのが以下のイラストだ(図5)。



図5 『ベルセルク 34巻』口絵より  
(C)2011 三浦建太郎 / 白泉社

## 『ベルセルク』

白泉社発行の漫画誌『ヤングアニマル』にて連載中の、三浦建太郎による日本の漫画作品。国内外累計 3000 万部を突破する日本が世界に誇る至極の作品。

3D 化に当たっては、キャラクターに迫力を持たせるため、鎧や彫りの深い顔の細部まで細かく凹凸を持たせるよう心がけた。3D 化したイラストについては、著者の三浦建太郎氏にもご覧になっていただき、3D にすることで付加価値がついた旨のお褒めの言葉をいただくことが出来た。ちなみに、他の作品についても当てはまるが、3D 化に際して事前に作者からヒアリングできる機会はあまりなく、当社サイドで作者の意図を（いわば勝手に）解釈して作業を行う新たな創作活動という側面があるため、事後の監修時に作者からお叱りを受けてしまうのではないかと、いつもドキドキなのだ。

なお、本イラストについては、2010 年 6 月 12 日から同 14 日まで上海紅橋現代美術館で開催された「2010 ASIAGRAPH IN SHANGHAI」で展示され、中国のファンからも様々なフィードバックを得ることができた。

## 4. 写真誌「PLUP SERIES (プルアップシリーズ)」

### 4.1 PlayView との出会い

『ベルセルク』を含む漫画の 3D 化にトライした後も、数多くのイラスト・絵画・写真の 3D 化を行い、ロサンゼルスで開催された SIGGRAPH 2010 を始めとする国内外の展示会出展、イベント展示、プレゼン、デモを実施していたが、なかなか事業的な出口は見えなかった。転機となったのは、2010 年 9 月 16 日（木）～19 日（日）開催の「東京ゲームショー 2010」（TGS 2010）で発表された、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の画像処理技術 PlayView（プレイビュー）との出会いだった。

PlayView とは SCE が独自に開発した、高解像度の画像を高速に拡大・縮小して閲覧できる画像処理技術を実装した画像ビューアーだ。「リビングの大画面 TV で写真と遊ぶ！」をキーワードに、家庭にある PlayStation®3 のマシンパワーを活かして、解像度無限大の画像をサクサクとスムーズに無限大ズームができ、動画、音楽も埋め込めるという優れたものだ。3D 立体視対応もロードマップにあり、また、全世界におけるデバイスの普及台数についても、PlayStation®3 が 5,000 万台（2011 年 3 月 29 日現在）、PSP® が 7,000 万台（2011 年 4 月 29 日現在）とコンテンツの配信プラットフォームとしても、申し分ないと考えられた。

### 4.2 写真誌創刊にいたるまで

TGS 2010 後、すぐに SCE へのデモや相談を行う一方で、どのようなコンテンツを制作するかも課題だった。PlayView コンテンツは、PlayStation®3 専用コンテンツとして提供されることを前提としている。PlayStation®3 という、ゲームユーザが保有するデバイスに対しては、ゲームに関連したタイトルの 3D イラスト集などを配信すべきとも考えられたが、それではコンテンツを楽しめるユーザ数が少ないと判断、より多くのユーザにも楽しんで貰えるようにと検討を重ね、たどり着いたのが女性を被写体とする写真誌だった。これまでアニメーションや 3D 映像の制作・プロデュースを主軸に事業を行ってきた当社としては、大きな決断であった。

ただ、決断からの展開は早く、出版流通に関しては『Sync Future』のイベントでお世話になった PARCO 出版にご協力を快諾いただき、紙媒体・デジタル媒体の編集についても、過去に例のない写真誌を創刊したいという当社プロデューサー森卓也の熱意が伝わり、女優・モデルの書籍・写真集などのエディトリアル・ディレクターを歴任した今村亮氏、映画雑誌『QRANK』元編集長の笠原憲氏、前『SWITCH』編集長の内田正樹氏、元ロッキング・オン社『SIGHT』『BUZZ』などのアートディレクターをつとめた三浦巖氏をはじめとする、多くの方の協力を得てうまくチーム編成をすることが出来た。

なお、3D 写真の制作については、平面の写真を事後に 3D 化するのではなく、当初から 2 台のカメラを用いてステレオ撮影するシステムを採用した。また、そのシステムについても、プロのカメラマンが標準で使っているカメラとレンズをそのまま使えることを目標に、独自の 3D カメラリグを設計・制作し、カメラ制御用のソフトウェアも独自に開発した。現状、ストロボの同期に若干課題はあるものの、撮影された 3D 写真については、満足できる品質となっていると思う。

### 4.3 写真誌について

SF 小説のイラストを 3D 化したことから始まった、静止画 3D 立体視コンテンツ事業化の挑戦は、「PLUP SERIES (プルアップシリーズ)」という写真誌ブランドのもと、女優・アーティストの新たな魅力に迫る『I QUEEN (アイクイーン)』（図 6）と、次代を担う新鋭女優から永遠の少女性を切り撮る『aBUTTON (エーボタン)』（図 7）という 2 誌の月刊写真誌を紙媒体とデジタル媒体で創刊するという展開でひとまず落ち着いた（2011 年 9 月現在、3D 対応は『I QUEEN (アイクイーン)』のみの予定）[3]。

『I QUEEN (アイクイーン)』創刊号には映画「モテキ」「コクリコ坂から」や舞台「クレージーハニー」などで大活躍の長澤まさみを起用(紙媒体は8月9日発売, デジタル媒体は8月25日発売), 『aBUTTON (エーボタン)』創刊号には今もっとも注目される若手女優, 橋本愛, 高田里穂, 岡野真也の3人をキャスト起用している(紙媒体は8月31日発売, デジタル媒体は9月15日発売予定).

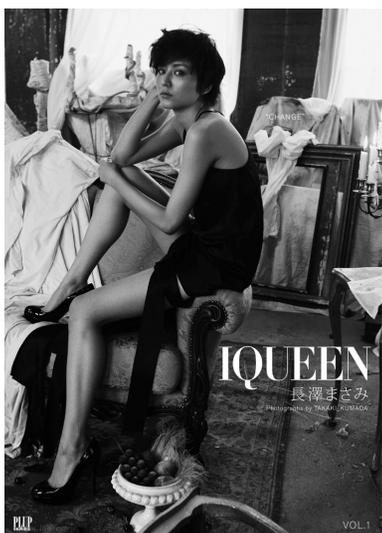


図6 『I QUEEN Vol.1 長澤まさみ』  
Photo: TAKAKI\_KUMADA (C) LPEI



図7 『aBUTTON Vol.1 特集「恋」: 橋本愛, 高田里穂, 岡野真也』  
Photo: 中込一賀 (C) LPEI

## 5. おわりに

実は「コストもかかるのに何故超高解像度の4K画像や3D立体視によるコンテンツ制作に挑戦するのか」と聞かれることがある。ユーザが3Dを体験して感動して

いる姿がその答えであり, ユーザの望む最高のエンタテインメントを提供し続けることが当社の価値だと信じている。もちろん, 個人的にも, 高解像度・高画質で撮影記録された画像を携帯電話の小さな画面サイズではなく, 家庭にある大きな画面やスクリーンといった没入感のあるデバイスで体験したい, という思いは強い。

今回立ち上げたブランド「PLUP SERIES」の「PLUP」は, 「PLUS」と「UP」とを組み合わせた造語で, 拡大・加速するという意味を持っている。その名の通り, 高解像度画像技術, 3D技術, 写真撮影などに携わる人々や市場が拡大し, 関連する技術進展が加速し, ひいては, 新たなユーザ体験・文化を創造することができれば, という願いが込められている。今後も新しいテクノロジーによってユーザがより魅力的な体験を得られるコンテンツの可能性があれば挑戦していきたい。まずは現在の「I QUEEN」「aBUTTON」という二つのラインナップを, 来年までに四つ程度に増やしたいと考えており, またアジアを皮切りにして海外での展開も視野に入れている。

※「PlayStation」, 「プレイステーション」および「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。「PLAYVIEW」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。またPlayStation®3は同社の商品です。

## 参考 URL

- [1] <http://onespot.wsj.com/gadgets/2011/07/01/2f00c/via-playview-ps3-gets-worlds-first-visua>
- [2] [http://www.lpei.co.jp/sync\\_future/](http://www.lpei.co.jp/sync_future/)
- [3] <http://plup.jp>

## 【略歴】

西 雅太郎 (NISHI MASATARO)

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社「PLUP SERIES (プルアップシリーズ)」宣伝担当。1970年生まれ。一橋大学卒。新聞社・ソフトウェア企業での事業開発を経て現職。3Dコンテンツ制作と普及活動全般に携わっている。