

쓰리얼리티 디지털, 3D 리그 제조사 엘리먼트 테크니카 인수합병

2011. 9. 5

Overview

미국 3D 제작업체 쓰리얼리티 디지털(3Ality Digital)이 3D 리그 제조사 엘리먼트 테크니카(Element Technica)와 인수 합병을 통해 쓰리얼리티 테크니카(3Ality Technica)를 출범했다. 향후 3D 영화 및 방송 콘텐츠 제작 부문에서 상당한 영향력을 발휘할 것으로 예상되며, 제임스 카메론(James Cameron)과 빈스 페이스(Vince Pace)의 공동 출자 회사 카메론페이스그룹(CPG)과 경쟁구도를 형성할 것으로 전망된다.

Briefing

3D 전문 제작업체 '쓰리얼리티 테크니카' 창립

- 美 3D 제작업체 쓰리얼리티 디지털(3Ality Digital)¹⁾은 3D 리그(rig)²⁾ 제조사 엘리먼트 테크니카(Element Technica)와의 인수 합병을 발표함
 - 양사는 합병을 통해 '쓰리얼리티 테크니카(3Ality Technica)'를 출범할 예정이며, 쓰리얼리티 디지털은 자체 제작 및 설계 시설을 확보함과 동시에 R&D 인프라를 확장할 것으로 전망됨
 - '쓰리얼리티 테크니카'의 CEO는 現쓰리얼리티 대표 스티브 슈클레어(Steve Schklair)가 맡을 예정이며, 엘리먼트 테크니카의 공동설립자 헥터 오르테가(Hector Ortega)와 스티븐 피조(Stephen Pizzo)는 부사장으로 내정됨
- 쓰리얼리티의 대표 스티브 슈클레어는 이번 인수에 현금 및 주식을 합쳐 수백만 달러가 소요되었다고 밝히면서, 양사의 제품 라인이 중복되지 않기 때문에 인수로 인한 감원은 없을 것이라고 부언함
- 한편, 양사의 합병에 따라 향후 극영화 및 방송 부문에서 더욱 효율적인 3D 콘텐츠 제작이 가능해질 것으로 전망됨
 - 현재 쓰리얼리티 디지털은 '잭 더 자이언트 킬러(Jack the Giant Killer)', '더 호빗: 예기치 않은 여행(The Hobbit: An Unexpected Journey)', '어메이징 스파이더 맨(The

1) 2008년 개봉된 'U2 3D'를 포함해 'NASCAR' 등 스포츠 동영상을 3D 실사 촬영 기법을 통해 제작해 유명세를 탄 회사로, 'U2 3D'의 경우 단일 프로젝트 단위로는 가장 큰 규모의 3D 카메라를 투입, 1개 장비 당 두 대의 Cinealta 950 카메라를 포함시켰으며, 6개 지역에서 각각 4대~18대 카메라를 사용했음
 2) 입체 촬영을 위해 고안된 장비로 카메라 두 대를 올리는 받침대 역할을 하며, 카메라 두 대를 수평으로 놓고 촬영하는 수평리그와 카메라 두 대를 직교 방식으로 놓고 촬영하는 수직리그로 나뉨

- Amazing Spider-Man)' 등 개봉을 앞둔 유명 영화의 3D 제작을 담당하고 있음
- 엘리먼트 테크니카도 리들리 스콧(Ridly Scott) 감독의 새 에이리언 시리즈 '프로메테우스(Prometheus)'를 3D로 제작 중에 있음
 - 3D 방송부문에서는 쓰리얼리티 디지털의 경우 英 위성 방송사 비스카이비(BSkyB)와 협력 관계에 있으며, 엘리먼트 테크니카는 2010년 남아공 월드컵과 2011년 윈블던 테니스 대회 등 대형 스포츠 행사의 3D 중계방송에 참여한 바 있음
- o 쓰리얼리티 디지털은 향후 3D 제작 부문에서 영화감독 제임스 카메론과 촬영 감독 빈스 페이스가 공동으로 설립한 카메론페이스그룹(Cameron Pace Group; CPG)과 치열한 경쟁을 벌일 것으로 전망됨

Analysis

쓰리얼리티는 본래 3D 방송 촬영을 전문으로 하는 업체로 소프트웨어 기술과 촬영 노하우를 보유하고 있으며, 엘리먼트 테크니카는 3D 카메라 거치에 이용되는 리그를 생산하는 하드웨어 업체이다. 따라서 두 업체의 사업 영역은 서로 중복되지 않는다. 그럼에도 쓰리얼리티가 엘리먼트를 인수한 것은 리그가 3D 방송 촬영에 필요한 핵심적인 장비이기 때문으로 보인다. 쓰리얼리티는 이번 인수를 통해 자사가 보유하고 있던 촬영 전문 노하우와 엘리먼트의 하드웨어를 결합해 시너지 효과를 낸다는 복안이다. 레드로버와 같은 국내 기업 또한 3D 콘텐츠 제작과 리그 생산을 병행하고 있다. 레드로버의 관계자는 3D 콘텐츠 제작 과정에서 발생하는 문제와 그 해결책들을 리그 생산에 반영하는 유기적인 R&D 체제를 갖추고 있다고 밝힌 바 있다. 이와 같은 사례들에서 볼 수 있듯이, 효과적인 3D 콘텐츠 제작 체계를 갖추기 위해서는 촬영 기술, 소프트웨어 제어 기술뿐만 아니라 하드웨어 기술까지 통합적인 시각으로 전체를 조망할 필요성이 제기되고 있다.

Source

1. Hollywood Reporter, '3D Production Technology Market Shifts as 3Ality Acquires Element Technica', 2011. 8. 24
<http://www.hollywoodreporter.com/news/3d-production-technology-market-shifts-227260>
2. Variety, '3D tech titans tie the knot', 2011. 8. 24
<http://www.variety.com/article/VR1118041723?refcatid=1009&printerfriendly=true>