

SPATIAL REALITY DISPLAY



MEDIA AND ENTERTAINMENT

Digital Nation Entertainment delivers a whole new world of “WOW.”

October 14, 2021

Partner Overview

A leader in 3D volumetric capture and content creation, Digital Nation Entertainment considers Sony’s Spatial Reality Display to be a game-changer.

[Canadian French \(CF\)](#)



DIGITAL NATION ENTERTAINMENT

Digital Nation - Spatial Reality Display Case Study

En savoir plus sur <https://electronics.sony.com/spatial-reality-display-case-studies>

SONY



The challenge

- Demonstrate the full performance of DNE's volumetric 3D capture system.
- Show how volumetric 3D can transform communications, retail, music, and art.
- Generate new business for this unique entertainment and technology studio.



The solution

- Using Sony's Spatial Reality Display, unlock the never-before-seen quality of DNE's 3D volumetric content^{1,2}
- Leverage the display as a go-to demo in new business pitches.
- Use the display to attract customers in retail, fashion, and telecom.



The outcome

- Unanimous acclaim among prospective clients.
- Delivering on the wow factor as never before.

“Free-standing holograms had only been possible in movies or science fiction. Seeing it in person is a memory moment, something you will always remember.”

Craig Evans, CEO, Digital Nation Entertainment



[View this clip of her dancing in 3D motion](#)

Unlocking volumetric value

Digital Nation Entertainment (DNE) is in the business of “WOW.” The Santa Monica-based production and technology studio has been creating one-of-a-kind experiences for major concert tours, listening parties, business conferences, and telecom companies. Their Studio Pro volumetric 3D capture rig, an outgrowth of developments by Mantis Vision, integrates depth, imaging, and motion capture with micromillimeter detail in real time.

According to Craig Evans, CEO, “Digital Nation has been very active in 3D display: everything from WebXR to VR headsets, Mobile AR, holographic projection screens, Magic Leap AR, and live streaming AR. But we’ve never seen anything like the Spatial Reality Display. When people see freestanding holograms that are absolutely lifelike without headgear or phones, it’s a WOW moment. It stretches the concept of what is possible.”

Crossing the “uncanny valley”

DNE’s Chief Content Creation Product Officer, Addie Reiss, places the Spatial Reality Display in the context of a years-long quest. He says, “While cartoon characters can be lovable, today’s hyper-realistic CGI meta-characters are not. In fact, they make us uncomfortable, falling into the so-called ‘uncanny valley’ between caricature and live people. As we harness our proprietary depth-sensing imaging technology into generating true-to-life photorealistic volumetric captures, our volumetric capture studio has boldly crossed the uncanny valley, producing holographic captures that really engage our emotions, our affinity, and our attention. Our goal is to transcend communication and entertainment media from 2D into immersive volumetric 3D.”

“Naturally, we scrutinize every single advance in 3D display,” says Reiss. “Every time we see a new product launch, we want to fall in love. We want to say, ‘this is it! This is how we’ll be able to show our content as it was meant to be.’ We’ve been disappointed again and again in the past. But when we got the Sony display in and saw our content, my jaw dropped. It’s the next best thing to science fiction – a hologram popping up out of thin air.”

the start of the experience was really thrilling to see and got us all even more excited about the project.”

Simple integration, superb benefits

Because the studio already works with Unreal Engine 4, working with the display was simple and straightforward. Evans says, “UE 4 is simply part of our regular pipeline process. It’s very easy for us as we have the necessary plug-ins. And Unreal provides high fidelity assets that transfer smoothly to our WebXR platforms. To create our type of volumetric content in a CGI studio would cost ten times as much and take months instead of hours. Now with the display, we can view the content quality immediately. We are even able to live stream our volumetric captures directly into the Sony display.”

“And you can’t take your eyes off it. The Spatial Reality Display immediately grabs your attention and engages you in an experience. It’s fun to use and fun to share with others. For a tabletop display, there is no comparison.”

A powerful selling tool

As content creators, DNE already has a catalog of volumetric 3D assets that make incredible demonstrations. Says Evans, “When a new visitor comes to our studio, the display has become one of the first demonstration stops. The awe and enthusiasm are unanimous. This will become a staple for onsite activations and demonstrations of our volumetric capabilities.”

Going forward, Digital Nation Entertainment expects to see the display used in retail environments, especially in IT, where the high-tech wow factor will be persuasive, and in fashion, where customers will be able to see how dresses move in lifelike 3D. Another potential application is volumetric 3D NFT artwork, where the display can act as a digital trophy case in homes and corporate lobbies. And Evans notes, “There’s clearly a future in telecommunication. Having live conversations with a freestanding hologram on your desk is more than just a compelling idea. We can do this today with DNE technology and this display.”

For more information

Visit [Spatial Reality Display | ELF-SR1 | Sony US](#)

Learn more or connect for a demo srdisplay@sony.com

¹ Computer required with a recommended CPU of Intel Core i7-9700K @3.60GHz or faster; and a graphics card such as NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER or faster.

² See instruction manual accompanying the product for details on product use, incl. 3D feature.

©2022 Sony Electronics Inc. All rights reserved. Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited.



MEDIA AND ENTERTAINMENT

Digital Nation Entertainment présente un nouveau monde « WOW ».

14 Octobre, 2021

Présentation du partenaire

Leader de la capture volumétrique 3D et de la création de contenu, Digital Nation Entertainment considère que l'affichage en réalité spatiale de Sony aura un impact majeur dans l'industrie.

[English \(E\)](#)





Les défis

- Démontrer les performances du système de capture 3D volumétrique de DNE.
- Démontrer comment la 3D volumétrique peut transformer les communications, les ventes au détail, la musique et les arts.
- Générer de nouvelles opportunités d'affaires pour ce studio de divertissement et de technologies uniques.



Les solutions

- À l'aide de l'affichage de réalité spatiale de Sony, découvrir la qualité inégalée du contenu volumétrique 3D de DNE.^{1,2}
- Tirer parti de l'affichage 3D en tant que démonstration incontournable dans les futures présentations commerciales.
- Utiliser l'affichage de réalité spatiale pour attirer des clients dans les commerces de détails, la mode et les télécommunications.



Les résultats

- Acclamé unanimement par les clients potentiels.
- Génère le facteur « wow » comme jamais auparavant.

“Les hologrammes autonomes n'étaient possibles que dans les films ou la science-fiction. Les voir en personne constitue un moment mémorable, quelque chose dont vous vous souviendrez toujours.”

Craig Evans, CEO, Digital Nation Entertainment



[Voyez la vidéo d'une femme dansant en 3D](#)

Voyez la vidéo d'une femme dansant en 3D

Digital Nation Entertainment (DNE) est dans le domaine du « WOW ». Ce studio de productions et de technologies basé à Santa Monica crée des expériences uniques pour les grandes tournées de concerts, les soirées d'écoute, les conférences d'affaires et les entreprises de télécommunications. Leur plate-forme de capture 3D volumétrique Studio Pro, issue des travaux de Mantis Vision, intègre la profondeur, l'imagerie et la capture de mouvement avec des détails micromillimétriques en temps réel. Selon Craig Evans, PDG, « Digital Nation a été très actif dans l'affichage 3D : tout, du WebXR aux casques de VR, en passant par la RA mobile, les écrans de projection holographiques, la RA Magic Leap et la RA en direct. Mais nous n'avons jamais rien vu équivalent à l'Affichage de la réalité spatiale. Lorsque les gens voient des hologrammes autonomes qui sont absolument réalistes sans casque ni téléphone, c'est un moment « WOW ». Cela repousse les limites de ce qui est possible. »

Traverser la « vallée étrange »

Addie Reiss, Gestionnaire du Content Creation Product Officer de DNE, place l'affichage de la réalité spatiale dans le contexte d'une recherche de plusieurs années. Il déclare : "Bien que les personnages des dessins animés puissent être adorables, les méta-personnages CGI hyperréalistes d'aujourd'hui ne le sont pas. En fait, alors que nous exploitons une technologie exclusive d'imagerie à détection de profondeur pour générer des captures volumétriques photoréalistes, notre studio a franchi avec audace cette frontière, produisant des captures holographiques très émotionnelles, notre affinité et notre attention. Nous voulons transcender les médias de communication et divertir avec de la 2D à la 3D volumétrique immersive. "

« Naturellement, nous gardons à l'œil chaque avancée de l'affichage 3D », explique Reiss. « Chaque fois que nous voyons un nouveau produit, nous en tombons amoureux. Nous crions haut et fort "ça y est!" ». C'est comme ça que nous serons capable de montrer notre contenu tel qu'il était censé être. « Dans le passé, nous avons été déçus encore et encore. Mais lorsque nous avons installé l'écran Sony et vu notre contenu, notre mâchoire est tombée. C'est la meilleure chose après la science-fiction. – Un spectromètre surgissant de nulle part. »

Intégration simple, superbes avantages

Parce que le studio travaille déjà avec Unreal Engine 4, utiliser cet écran était simple et direct. Evans déclare : « UE 4 fait simplement partie de notre processus de pipeline habituel. C'est très facile pour nous car nous avons les plug-ins nécessaires. Et utiliser notre type de contenu volumétrique dans un studio CGI coûterait dix fois plus cher et prendrait des mois, au lieu d'heures. Désormais, grâce à l'affichage, nous pouvons voir le contenu immédiatement. Nous sommes même en mesure de diffuser en direct nos captures volumétriques directement dans l'écran Sony. »

« Et vous ne pouvez pas le quitter des yeux. L'affichage de réalité spatiale attire immédiatement votre attention et vous transporte dans une nouvelle expérience. C'est amusant à utiliser et amusant à partager avec les autres. Pour un affichage de table, il n'y a aucune comparaison. »

Un puissant outil de vente

En tant que créateurs de contenu, DNE dispose déjà d'un catalogue d'éléments 3D volumétriques pour faire des démonstrations étonnantes. Selon Evans, « Lorsqu'un nouveau visiteur vient dans notre studio, l'affichage est devenu l'un des premiers arrêts de démonstration. L'enthousiasme est unanime. Cette technologie deviendra un incontournable pour les activations sur site et les démonstrations de nos capacités volumétriques. »

Pour l'avenir, Digital Nation Entertainment s'attend à ce que l'écran soit utilisé dans les environnements de vente au détail, en particulier dans l'informatique, où le facteur high-tech wow est si persuasif, et dans le secteur de la mode, où les clients pourront voir comment les robes bougent en 3D réaliste. L'application potentielle est l'illustration 3D NFT volumétrique, où l'écran sert de vitrine en imagerie numérique dans les foyers et halls d'entrée des entreprises. Et Evans note, « Il y a clairement un avenir dans les télécommunications. Nous pouvons en profiter dès aujourd'hui avec la technologie DNE et cet extraordinaire écran. »

Pour en savoir plus

Visitez [Affichage en réalité spatiale | ELF-SR1 | Sony US](#)

En savoir plus ou connectez-vous à la démo srdisplay@sony.com

¹ Ordinateur requis doté du processeur recommandé Intel Core i7-9700K à 3,60 GHz ou plus rapide; et une carte graphique telle que NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER ou plus rapide.

² Voir le manuel d'instructions accompagnant le produit pour plus de détails sur son utilisation, incluant la fonction 3D.