

鈴木 技術委員長

今月は経産省のプロジェクトを中心に伝えさせていただきます。

■ 今月の活動 (技術委員会)

経産省 平成24年度 コンテンツ制作基盤整備事業の進捗状況

CPO-JPからは、下記の様な提案を元に協力企業等と共に実証実験の環境構築を行っています。

【実証実験について】

検証内容としては、下記の3ポイントを実証実験で行っていきます。

- ファイル転送の高速化の技術検証
- 仮想マシンと実マシンでのパフォーマンス比較
- ネットワーク越しのレンダリングリソースの管理

その為の環境として、

IBM 幕張：主に遠隔地のレンダリングの為のマシン環境

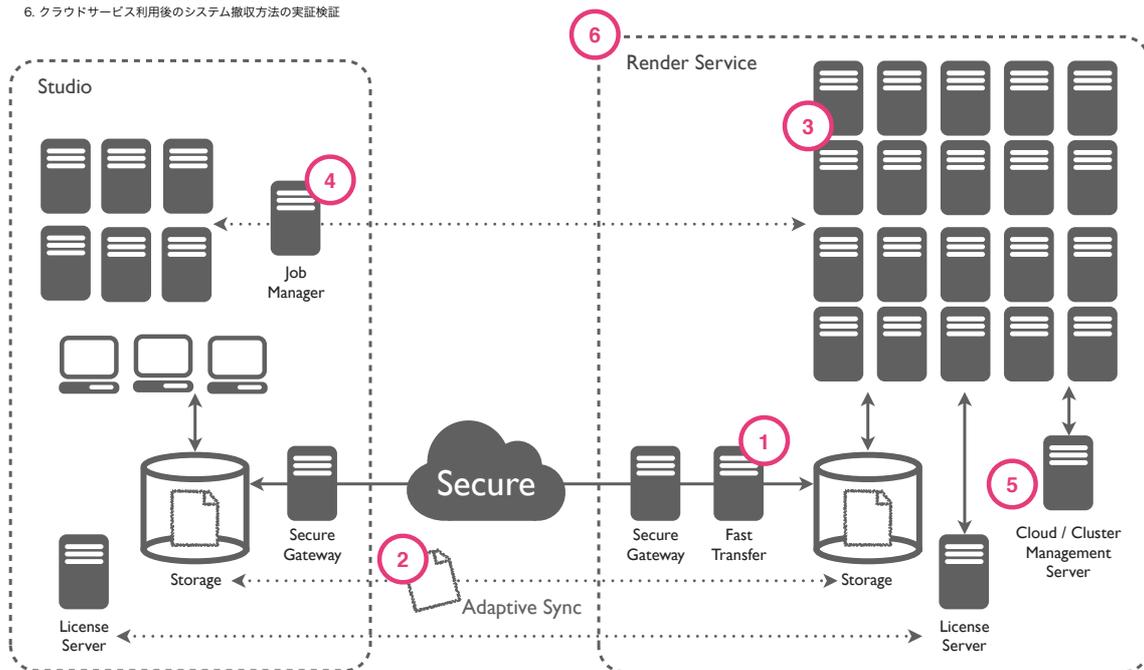
デジタルハリウッド：ネットワークの高速化、及び仮想マシンと実マシンでの比較環境

提案資料2：今回のWGで実証検証可能な部分の想定 (CPO-JP資料：未来予測チーム向け)

1. クラウドサービスとユーザとの接続試験
2. クラウドサービスのファイル管理、及びデータ転送検証
3. クラウドサービスのレンダリング実証検証 (アプリ機能中心)
4. クラウドサービスとレンダリング管理ソフトウェアの運用実証検証
5. クラウドサービス利用時のシステム運用状態の記録抽出
6. クラウドサービス利用後のシステム撤収方法の実証検証



Less Command Line tools !!



【統計資料について】

また、実証実験だけでなく統計資料を作成する為に、下記のアンケートを行う準備をしました。

プロダクション向けの調査内容

- 作業に使っているPCの環境
- 試用しているソフトウェア
- レンダリングマシンの台数
- 遠隔地またはクラウドの利用実績

【海外調査について】

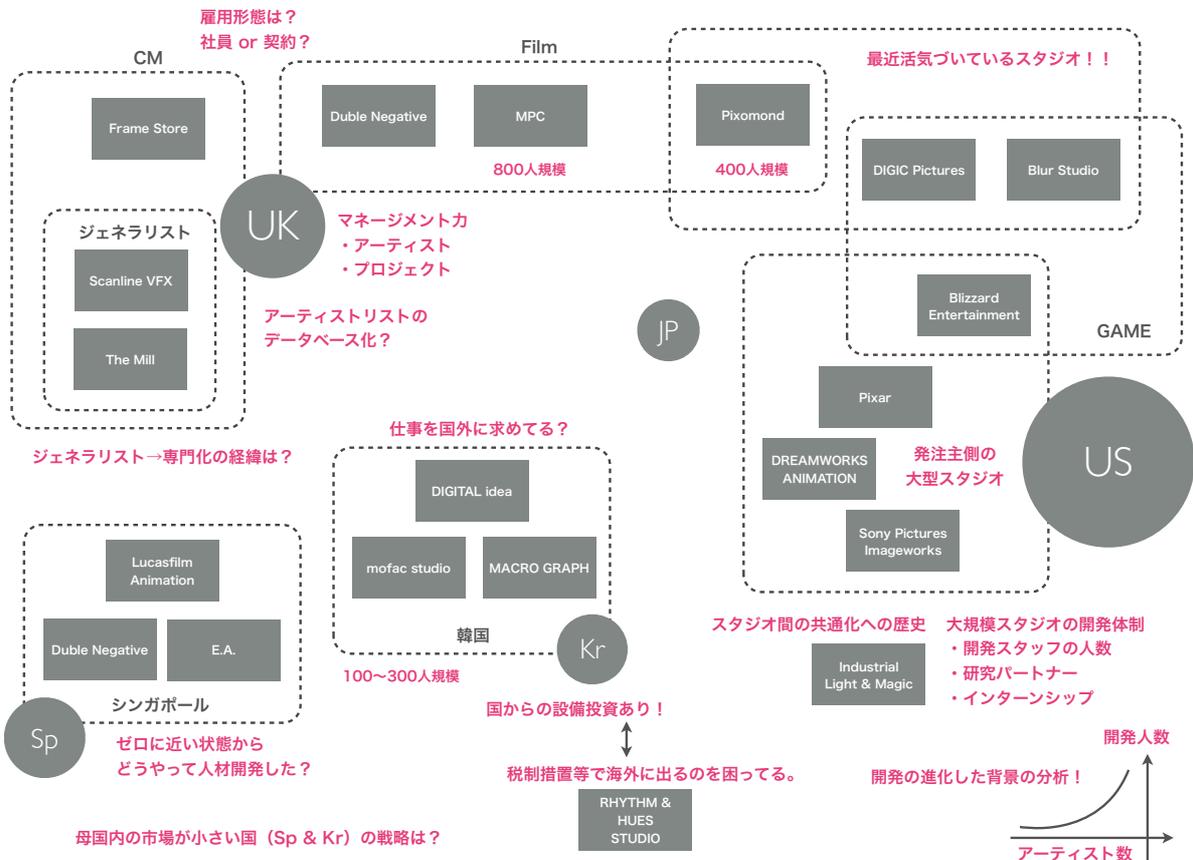
委員会では、海外調査に向けて下記の様なディスカッションを行いました。

その結果として、委員会での調査としては、アメリカとヨーロッパへの調査を行う事になりました。

アメリカでは、開発の歴史や外部の研究パートナーとの連携の調査等を行い。

ヨーロッパでは、ジェネラリストから専門化への変化と現在の状況等の調査を行います。

12月中旬ぐらいには、調査報告書の内容が上がってくるのでCPO-JPでは情報共有して行きたいと思っています。



会社紹介

CPO-JPのメンバーをより知って頂く為に、会社紹介として今回は「株式会社 スタジオ雲雀」をご紹介します。

株式会社スタジオ雲雀

スタジオ雲雀は1979年創業のアニメーション制作会社です。社員数は約90名で、TV向けアニメーション制作を主力に、遊戯機器・ゲーム用の映像制作等に加え、昨今では海外のアニメーション作品の受注も請けております。

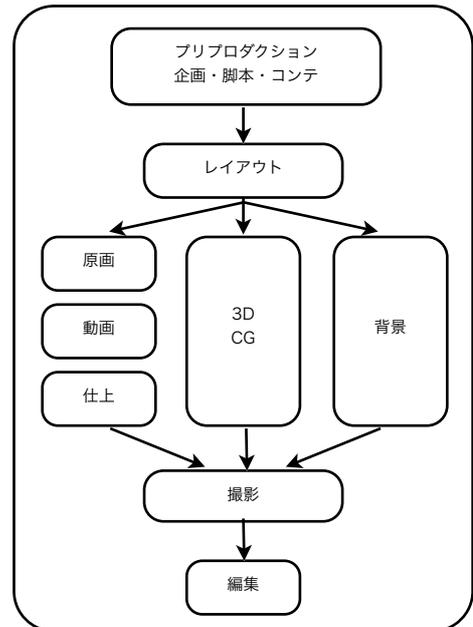
ところで、一口に「アニメーション制作会社」といっても業態は色々あります。

- ・手書きスタッフを抱える作画スタジオ
- ・背景のみを行う美術会社
- ・動画と仕上げのみを行う動会社など

規模や種類に応じて様々です。

弊社はそれらの部門を社内に持ち、一貫制作を行えるアニメーション制作スタジオとして体制作りを行っています。

しかし、現在のアニメーション制作は、こういった中小のスタジオとの連携で成り立っている部分も多く、お互いが持つ持たれつの関係で制作を行っている現実もあります。



株式会社ラークスエンタテインメント

ラークスエンタテインメントは3DCGスタッフが在籍するスタジオ雲雀の完全子会社で、オフィスも本社内に存在しています。社員数は30名余りが在席しており、アニメの3Dカット、遊戯機器映像、モデリング、エフェクト、3D背景等、幅広い作業を行っています。

特に、セルアニメ風3D表現の長期にわたる制作実績があり、多くのタイトルを手掛けてきました。2012年は「獣旋バトル モンスーノ」の制作元請けを始め、劇場版「サイボーグ009」や、劇場版「エヴァンゲリオン」等のプロジェクトにも参加させて頂いております。

ベトナム事業拠点

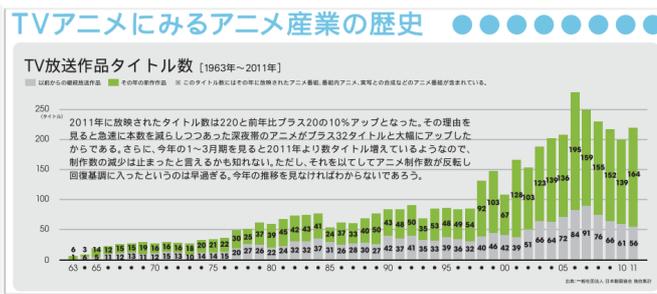
弊社の近年の取り組みとして、海外事業拠点として、ベトナムのホーチミンシティのスタジオでの業務が挙げられます。現地では日本人スタッフ5人を含む80名程のスタッフが作業に従事しており、雲雀の国内スタッフもローテーションに現地滞在して作業を行ったりします。

3年前の立ち上げ当初は動画・仕上げのみを行っていましたが、現在は美術、及び3DCGのスタッフも拡充し、日本人スタッフの指導の下、作品制作に携わっています。

アニメーション制作会社の海外連携

ここで、海外のアニメ制作会社との繋がりに関して補足します。

事の起こりは、TVアニメ制作本数が急激に伸び始めた2000年初頭に遡ります。



この頃から、特に人手のかかる作画の国内スタッフの確保が難しくなり、業界全体がその労働力を海外に求めるようになりました。

作業の多くは、中間工程の動画と仕上げ（「動仕」と呼びます）が主体で、主に中国や韓国に発注され規模が拡大していきました。

これにより、アニメーションの制作本数は爆発的に伸び、ピークの2006年には年間250本以上も制作されました。

しかし、低予算、超短期スケジュール制作によって、クオリティが著しく低下した作品も多く、海外に動画を発注する事の大きなリスクとなっています。

近年では一時期に比べアニメの制作本数は減りましたが、コンテンツとしての注目度は以前よりも増しています。

そのため、ある程度品質をコントロールしつつも、安価な労働力を得るため、海外に直轄のスタジオを持つ事が重要な要素となりました。

スタジオ雲雀がベトナムに海外拠点を立ち上げたのは約3年前です。

候補地として他のアジア諸国の中からベトナムが選ばれた理由としては

- ・中韓は新規参入するのはリスク
- ・ベトナム経済の著しい成長とインフラの充実
- ・競合する会社が少ない
- ・勤勉な国民性（ただし、仕事は仕事と割り切っている）
- ・クリエイティビティのあるスタッフの存在等が挙げられます。

ただし地理的に遠い（成田発で片道6時間）事もあり、手書き素材を空輸等で送るのが難しく、中韓に発注するのとはまた違った苦勞も多いです。

また、完全デジタルの作画工程も研究中ですが、コストや教育等課題は多く、実現はもう少し先の話となりそうです。

ベトナムにお越し頂く際は、是非ともご見学頂ければと思います。



編集後記

今月は気になるニュースを編集後記としてお届けします。

#1. The Foundry と Luxologyが一緒に。

Nuke等で有名なThe FoundryとModoを持つLuxologyが一緒になりました。開発リソースはどうしても増えつつある中で、お互いに共有する部分を活用するというアイデアはCPO-JPの目指す情報共有の流れに似ているものがありますね。

CGSociety - The Foundry and Luxology Merge

http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/the_foundry_and_luxology_merge

#2. DisneyがLucasFilmを買収

今年もまだまだ買収等のニュースは続きまして、ディズニー社がルーカスフィルムを買収しました。また、スターウォーズの新作も公表され2015年公開予定だそうです。

Disney to Buy Lucasfilm for \$4.05 Billion New 'Star Wars' Movie Set for 2015

The Hollywood Reporter

<http://www.hollywoodreporter.com/news/disney-buy-lucasfilm-405-billion-384448>

#3. コンピュータの未来

これもまた、興味深い研究が発表されていました。シリコンを使ったトランジスタ技術もこのまま行けば必ず壁にぶつかる事は間違えありませんし、こういう新たな技術によってまたその先の世界が開けるのでしょうかね。

IBM、カーボンナノチューブを利用したコンピュータの実現に一步近づく - CNET Japan

<http://japan.cnet.com/news/service/35023686/?ref=rss>

ご意見・ご感想は下記の事務所までご連絡ください。

編集責任者 専務理事 小山 昌孝

日本コンテンツ振興機構 吉祥寺オフィス
〒180-0003 東京都 武蔵野市 吉祥寺南町 4-4-13

TEL : 0422-35-3305

FAX : 0422-70-3032