

今年の2月は例年になく寒い日が続いております。皆様に於かれましては体調には充分ご留意頂き、お仕事等にご活躍頂くことを念じております。

先日の2月15日、今年になって最初の理事会(第4回)が開催されましたのでご報告させていただきます。

- ・日時:平成25年2月15日(金) 16:15~18:00
- ・会場:デジタルハリウッド東京大学本校 6Fセミナールーム
- ・理事出席 10名 理事欠席 2名 過半数により理事会開催
出席者「秋田敏彰、野口和紀、小山昌孝、齊藤知也、鈴木勝、高橋正昭、長澤剛史、光延青児、綿石隆人、村上徹(代理)」
欠席者「伊原英夫、浅田真治」
- ・監事欠席2名、「渡辺仁、檜谷隆夫」
後日、議事録を以て承認を得るものとする。

1. 理事長挨拶

自民党政権になっての景気の上向感、1月31日の経済産業省の伊吹課長等への新年挨拶から受けた本機構への評価などを語る。

2. 議長指名

秋田理事長が議長を務める。

3. 決議・審議事項

1号議案、第二期総会及び理事会、運営委員会の開催日程及び場所

・齊藤理事(事務局長)から年間のスケジュール案が示されたが、5月までのスケジュールが以下の通り決定された。

第8回運営委員会	3月15日(金)	16:00~	ポーンデジタル会議室に於いて
第9回運営委員会	4月19日(金)	16:00~	IBMに於いて
第5回理事会	5月24日(金)	15:00~	IBMにおいて
第2回総会	同	16:00~	同

2号議案、登記住所の変更について

・現在登記住所のデジタルハリウッド大学が3月末に移転のため、登記住所変更を余儀なくされることをもって、実質の事務局作業をしている吉祥寺オフィス(スタジオ・ディーン内)に登記住所変更する。

住所の変更のタイミング等について、正副理事長及び専務理事に一任する。

3号議案、デジタルハリウッド主催の「クリエイティブアワード・デジタルフロンティア2013」の協賛について、全員異議なく承認された。

4. 報告事項

事業委員会

・小坂委員長より、札幌市への「コンテンツ・シティ構想」の働きかけ等、プロジェクトを用いて説明

技術委員会

- ・鈴木委員長より、経産省 平成24年度コンテンツ制作基盤整備事業「クラウドを活用したレンダリングシステムの重要性の検証事業」に係わる現況等、プロジェクトを用いて説明

その他

- ・JTBの綿石理事より、アジアよりコンテンツツーリズムによる、アニメーションに特化したツアーを4月から有名協賛企業と共に募集をする。今後、本機構との連携した事業企画を関連事業部会として進めたい旨を説明

時間に余裕があったので、参加者それぞれにトピックス等のコメントを貰い、閉会とした。

専務理事 小山昌孝

技術委員長：鈴木

■ 平成24年度我が国情報経済社会における基盤整備事業（コンテンツ制作基盤整備事業）

経産省、DCAJと行っているクラウドワーキンググループからの報告書のドラフトが完成しました。今月は、最後の章に書かれているまとめの文章を引用させて頂きました。このまとめからさかのぼって徐々に説明させて頂くと、理解しやすいと思いますので来月はもう少し技術的な背景を紹介する予定です。

クラウドレンダリングのカギはソフトウェアライセンスと高速ネットワーク

第4章「クラウドを活用したレンダリングシステム」では、大人数スタジオだけでなく、大規模スタジオだがチームは数十人規模チーム、そして東京以外の地域の活性化の面において、増大するレンダリングだけでなくピーク時に合わせた設備投資はスタジオの体力を減らすだけでなく、次の投資への動きが鈍ってしまう。また技術面でも「シミュレーション」や「高解像度、高フレームレート化」で増大するレンダリングも含めて、クラウドコンピューティングを活用することで設備投資の負担を軽減できる可能性に着目し実証実験を行った。

まず始めに制作スタジオの協力のもと、現状の作業環境とレンダリング環境について調査を行った。そのなかでは、クラウドと同様に遠隔地のサーバーを利用してレンダリングを行った事例をもとに、課題を明らかにした。また、海外ですでにクラウドを活用したレンダリングの事例があることから、これらについても現状を調査した。

これらの調査をもとに「クラウドを活用したレンダリングシステムの実証実験」を行い、レンダリング管理システムの動作、レンダリングの速度、転送にかかる時間などについて確認することができた。想定された問題に対しての対策も確認することができた。

調査の結果、今後実用化に向けての課題はソフトウェアのライセンスに関わる問題である。第4章の現状調査の結果の通り、現在制作スタジオで主流として利用されている3DCGソフトウェアはクラウドを活用したレンダリングシステムには対応していない。自社が所有する機材で遠隔地のレンダリングや、自社で契約したレンダリングサーバを利用する場合は対応できるが、クラウドを利用したレンダリングシステムでは利用ができない。これに関してはソフトウェア開発会社の使用許諾で規定されているので、一部の声だけでは変化しないので日本として働きかけしていく必要がある。また、多くのレンダラーはクラウドレンダリングの利用にライセンスが対応しているものがあるため活用可能である。

最後にネットワーク転送速度の問題である。クラウドレンダリングに際してはデータの転送が必須になる。様々な工夫やパイプラインの構築により必要となるデータを絞り、転送する帯域を減らす努力はできるものの、絶対的なネットワークの速度は必要になる。第5章の海外調査でも触れているが、海外のスタジオでは「Dark Fiber」と呼ばれる独立した高速回線をサーバーへのデータ転送などに利用しているケースが多い。このようなインフラをクラウドの形体で共有する事は、多くのスタジオのメリットにつながる今後の課題であるといえる。こうした特殊なネットワーク環境はクラウドに問わず遠隔レンダリングで課題となる、データのセキュリティにも大きく関連する。制作スタジオの多くは自社の制作データを社外で通信することによる漏えいのリスクについて、課題であると考えているのでそれぞれが独自に守るよりも現在のクラウドサービスの様に集約する事での改善点もあると考える。

■ 気になるニュース（技術委員会）

#1. Rhythm & Huesが連邦倒産法第11章の適用。倒産の手続きへ

<http://www.rhythm.com/>

<http://vfxsoldier.wordpress.com/2013/02/10/rhythm-hues-chapter-11/>

<http://www.variety.com/article/VR1118066034/>

[http://www.fxguide.com/quicktakes/rh-chapter-11-update/?](http://www.fxguide.com/quicktakes/rh-chapter-11-update/?utm_medium=twitter&utm_source=twitterfeed)

[utm_medium=twitter&utm_source=twitterfeed](http://www.fxguide.com/quicktakes/rh-chapter-11-update/?utm_medium=twitter&utm_source=twitterfeed)

スタジオに属する事無く、独立系のVFX会社がまたChapter 11となってしまいました。映画「Life of pi」でもかなり評価が高かっただけに、悩ましい。

海外で働く日本人の方がこの件についても書いていますので、ぜひ。

<http://shikatanaku.blogspot.jp/2013/02/vfx.html>

<http://takumikim.blogspot.jp/2013/02/rhythm-hues-studios.html>

#2. Netflix視聴はテレビで。「テレビの有り方」の移行を象徴する動向

http://www.zakkamekka.com/industry_news/2013/02/130212_a.html

ここにNPDの統計が記載されているのを見ると、スマートフォン、タブレットのユーザーを足すとパソコンの視聴者の数を超えてしまうのが興味深いですね。また、スマートフォン等が増えた事によって、見る物はスマートフォンで探しておいて、自宅に戻って大きなテレビで見るという流れも実現しやすいかなと思います。

#3. H.265が登場！！

<http://www.raitank.jp/archives/15486>

<http://jp.techcrunch.com/archives/20130125h265-is-approved/>

H.264に比べてデータ量は半分にして送れるそうです。しかしながら、4Kとなった場合には20～30Mbpsと必要で

また、この記事に書かれているように、iPadが出てからのH.264のビデオの量が増えたのも興味深いですね。

また合わせて下記の記事も興味深いです。

ドコモ、4K対応のHEVC/H.265デコーダを提供開始

H.264の半分の帯域で配信。スマホでフルHD、PCで4K

http://av.watch.impress.co.jp/docs/news/20130204_586346.html

#4. 「14年4K放送へ」総務省 4K/8K放送ロードマップの基本方針を固める

<http://www.inter-bee.com/ja/magazine/detail/online/1233>

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1301/28/news105.html>

制作側は3Dだ4Kだと、振り回されている感がありますが放送局も今回は巻き込まれる事になり、各メーカーの3D担当者が今度は4K担当として大変そうです。

4K改造については、こちらのWikipediaもぜひ。

<http://ja.wikipedia.org/wiki/4K解像度>

4Kには、デジタルシネマのDCIが定めている、4096 x 2160とテレビでは3840 x 2160とあたりるので要注意ですね。

会員紹介：株式会社JTBコーポレートセールス

トラベル&コミュニケーションカンパニーとしてのチカラ

JTBグループの中であって弊社は、企業・学校法人並びに地域社会（行政・経済団体等）と生活者（旅行者・消費者）との交流を軸に「旅の力」が持つ様々な優位性を切り口とした幅広いソリューションを提供してきました。

「感動と共感」の創造をキーコンセプトに、高いホスピタリティに支えられた旅行サービスの提供に加え、法人のお客様がそれぞれのマーケットに向けて実施するマーケティング活動（ブランディング、広告、PR、販売促進、セールス等）やインナー活動（教育、福利厚生、CSR、IR等）に対して、JTBグループの持つリソースを主に活用しながら支援・代行を行うことで、お客様の事業目的達成や価値向上に貢献できる会社（トラベル&コミュニケーションカンパニー）を目指してまいりました。

今後、国内では少子高齢化や企業のグローバル化による産業の空洞化が加速するとともに、国際的には新興国の台頭並びに地球温暖化問題や長引く金融不安など、企業を取り巻く環境は複雑化し、厳しさを増していくことが予測されます。

そんな環境下で社会の構造も大きく変化する中、消費者（＝生活者）のライフスタイルや価値観・トレンドの変化に合わせて、消費者心理・購買行動も大きく変化していくことに対して、これからも企業は多様な対応を迫られることと思います。

このような大きく変化する社会環境にあって、国・地方公共団体が「人の交流」を促進する観光産業に力を入れ始めたのも、人々が国内に止まらずグローバルにも交流する「人流」の活発化によって、新たなビジネスチャンスやマーケットが創造されるためです。

そして、その人流を活発化する大きな原動力が「旅」だと言えます。

弊社は、引き続きこの「旅の力」が持つ優位性を活かした多様なソリューションを提供することで、法人のお客様の課題解決に応えられるビジネスパートナーであり続けていきたいと考えています。

そして社員と事業パートナーとともに、社会から広く信頼と共感を得られるコンプライアンス企業を目指してまいりますので、引き続き皆様の温かなご支援とご理解を賜りますよう、お願い申し上げます。

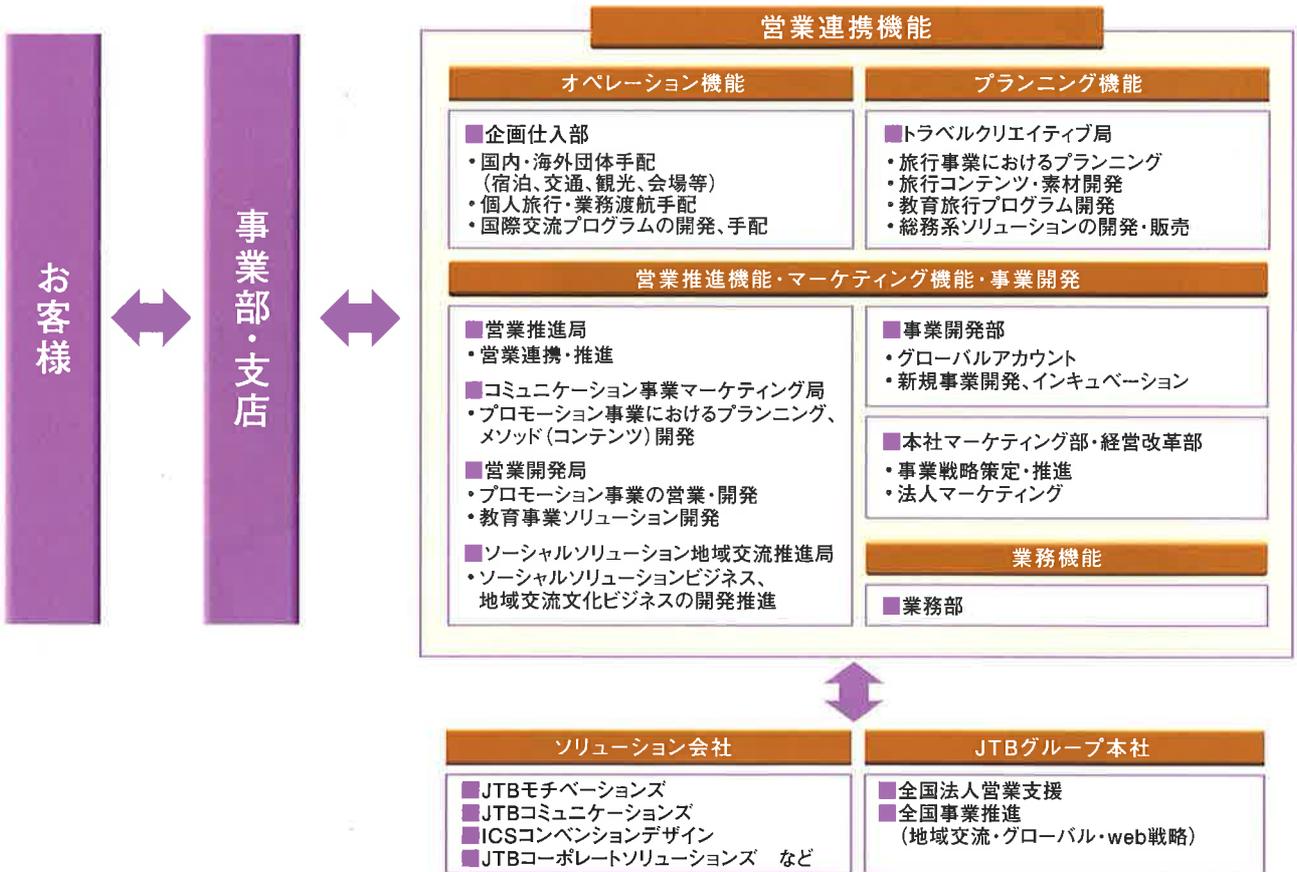
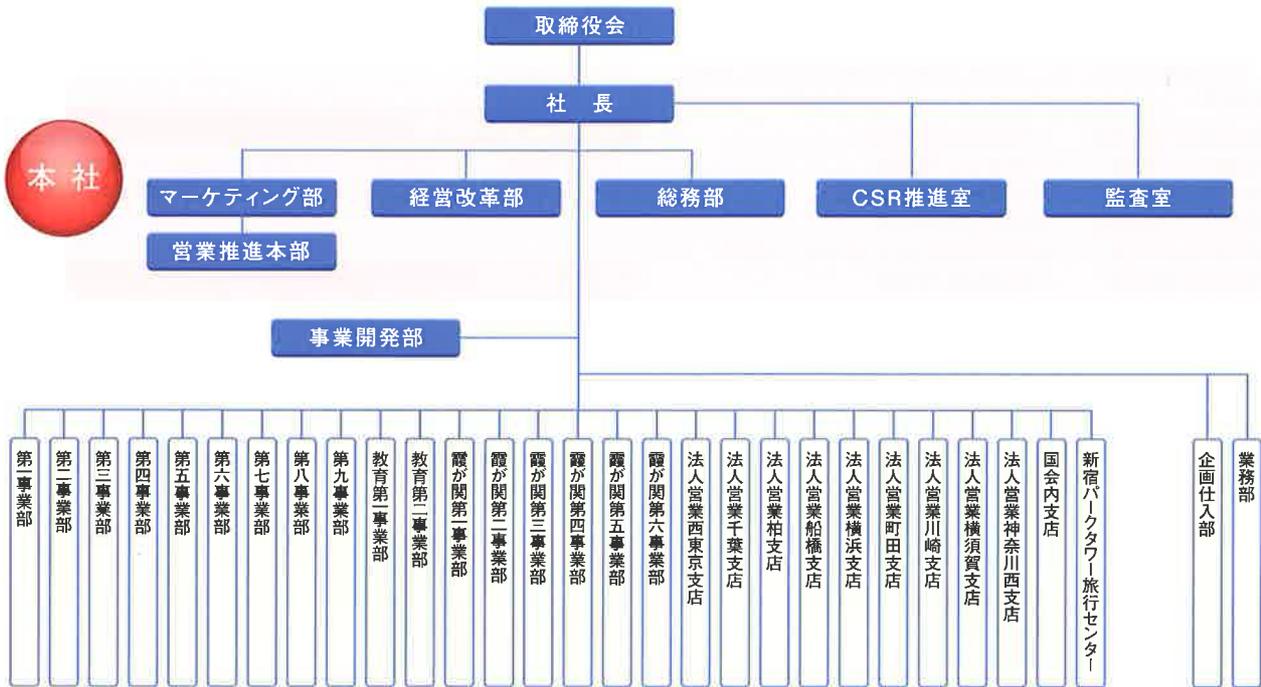


株式会社 JTBコーポレートセールス
霞が関第一事業部 ソーシャルソリューション事業推進
担当部長 林 純一

1月から社名が変更となりました。

旧社名：株式会社JTB法人東京
⇒新社名：株式会社JTBコーポレートセールス

JTBコーポレートセールス営業体制



株式会社
JTBコーポレートセールス



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