

早いもので今月は年度末、来月から新年度が始まります。北海道、東北等などでは記録的な積雪となった厳しい冬も去り、彼岸になるとあつという間に春爛漫の日、自宅近くの公園の桜はほぼ満開です。

秋田理事長を中心に我がCPO-JPは、昨年4月スタートして1年が経過しようとしています。新しく会員も増えました。志を同じくする者が集い、模索しながらもそれぞれの委員会では活発に活動し、業界、社会に貢献出来る大きな手ごたえを感じた初年度であったと思うのは私のみではないと確信いたします。

その一つは、経済産業省の「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)」に参画した事。技術委員会の鈴木委員長は言うまでも無く、全員野球の如く会員会社のスタッフの方々も惜しみなく汗を流して頂けた。その結果、CPO-JPの提案力やWGでの実行力で、経済産業省の担当官から大きな信頼と評価を頂きました。この事業の報告書は直に経済産業省より発表され、皆さんの眼に届く事と成るでしょう。

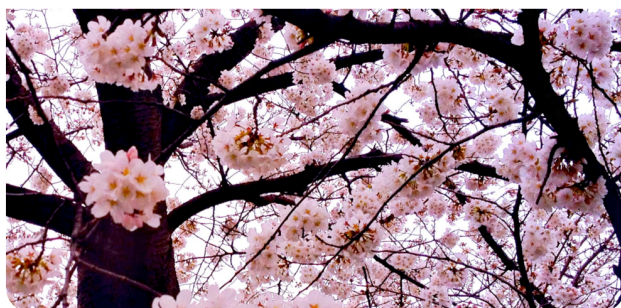
もう一つ、小坂事業委員長が中心となり、このCPO-JPの前身であった研究会時代(2009年7月～)から研究・構築してきました「デジタルコンテンツシティ構想」を経済産業省や沖縄、瀬戸内市、仙台市、札幌市の地方都市に提案して来ました。

この二つの活動が両輪となって、来年度の活動が大きく飛躍する事は間違いありません。そこに「コンテンツを活用したツーリズム」等、コンテンツ業界の振興と地方の活性化に寄与する関連事業等を付加したグローバルな展開を進めたいものです。

その為には活動の源、最も重要な会員の拡大が有ります。現在2社様が我がCPO-JPへの正会員としての入会をご希望されています。賛助会員も数社様、前向きにご検討を頂いております。早々に入会手続きを進めて、新年度に新しい仲間を迎える事で幸先の良いスタートと成るでしょう。



専務理事 小山昌孝



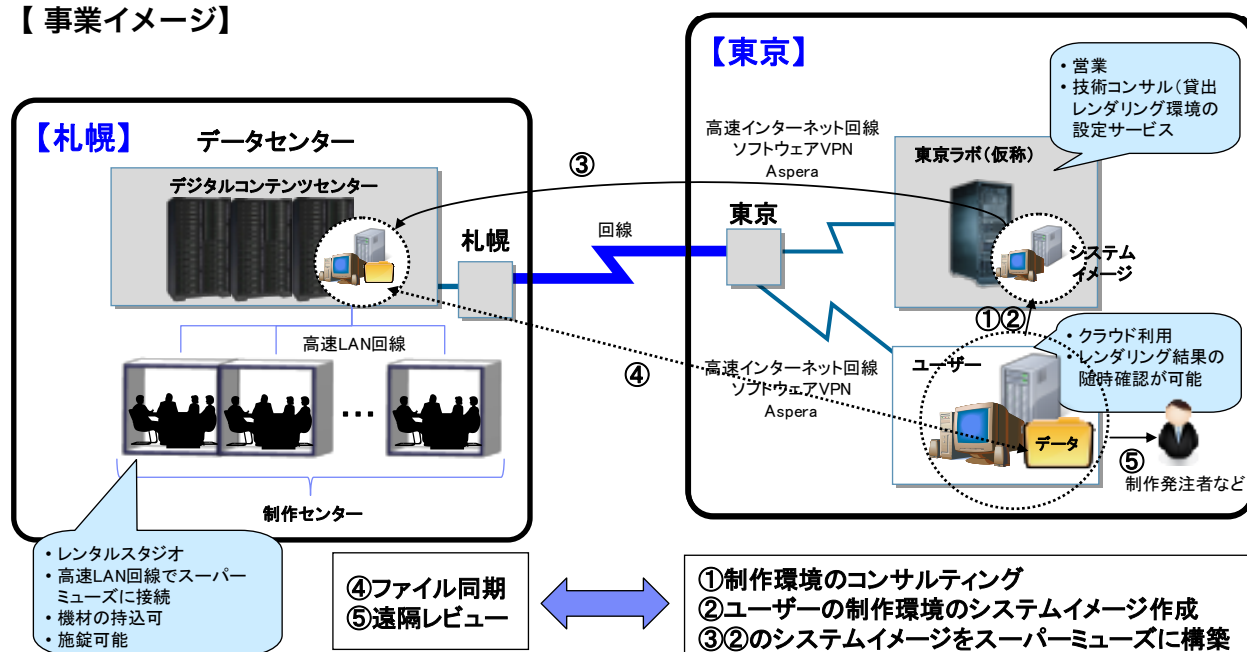
事業委員会報告
事業委員長：小坂

1. 経済産業省メディアコンテンツ課 訪問

訪問日： 2013年1月31日（木）
訪問先： 経済産業省 メディアコンテンツ課
伊吹課長様、小松原課長補佐様、山中係長様
訪問者： 秋田理事長、野口副理事長、小山専務理事
内容： 平成25年度事業に関する提案実施

事業名称： 平成25年度コンテンツ制作基盤整備事業（コンテンツ・シティ 検証事業）
想定自治体： 札幌市
予算額： 10億円

【事業イメージ】



- ・会談の冒頭に「本年度の我が国情報経済社会における基盤整備(コンテンツ制作基盤整備事業)」に於いてのCPO-JP諸兄の参加協力を厚礼を頂く。
- ・事業予算規模は別としても地域とも連携した実証実験を進める必要性を共有。

2. 総務省 情報流通行政局 コンテンツ振興課 訪問

訪問日： 2013年2月20日（水）

訪問先： 総務省 情報流通行政局 コンテンツ振興課

訪問者： 小坂事業委員長

内容： 「コンテンツ海外展開に対する支援」（平成24年度補正予算）内容のヒアリング

総務省/経済産業省共同の「コンテンツ海外展開支援」は大きく以下の2点。

（1）ローカライズ、プロモーション等への支援（総務省・経産省あわせて155億）

（2）海外放送局との共同制作等への支援（総務省単独で15億）

（2）は制作会社が制作費の一部補助として申請できる可能性が高い。

（2）の実施段取りは以下のとおり。

3～4月 共同製作管理事業者の公募・決定

5～6月 補助対象製作コンテンツの募集

※制作会社から応募を募ります

7～8月 補助対象製作コンテンツの決定

海外放送局などとコンテンツを国際共同制作されるご予定がある制作会社の皆様は、この補助の活用も是非ご検討ください。



事業委員会 委員長：小坂 哲也

技術委員会
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）

セミナー開催予定！！

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）のセミナーが開催される予定です。

（このスケジュールで進めていますので、興味ある方はCPO-JPまでお問い合わせください。）

日時：平成25年4月18日(木) 14:00～17:30

場所：東宝スタジオ東宝スタジオ / プロダクションセンター2 / 3F ミーティングルーム

参加費：無料

スケジュール

時間	テーマ	講師
14:00～14:05	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）について	小松原 繁（経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課 課長補佐）
14:05～14:10	本事業の成果と期待	為ヶ谷 秀一（女子美術大学大学院 教授）
14:10～14:50	CG・VFX業界の制作工程管理の現状について	大屋 哲男（株式会社ピクチャーエレメント 代表）
14:50～15:30	CG・VFX業界のクラウドレンダリングの現状について	鈴木 勝（株式会社白組 システム部 部長）
15:30～15:40	休憩	
15:40～16:20	米国・カナダ CG/VFX業界現状報告	三上 浩司（東京工科大学 准教授）
16:20～17:00	英国・仏国 CG/VFX業界現状報告	近藤 左千子 （株式会社PHスタジオ 代表取締役社長）
17:00～17:30	今後のCG/VFX業界について	モデレーター：為ヶ谷秀一（女子美術大学大学院 教授） パネリスト：上記講演者＋ 秋山貴彦（一般社団法人VFX-JAPAN 代表理事）
17:30～	懇親会・名刺交換会	

ボーンデジタル主催のAtomic Fictionセミナーでのクラウドの運用事例について

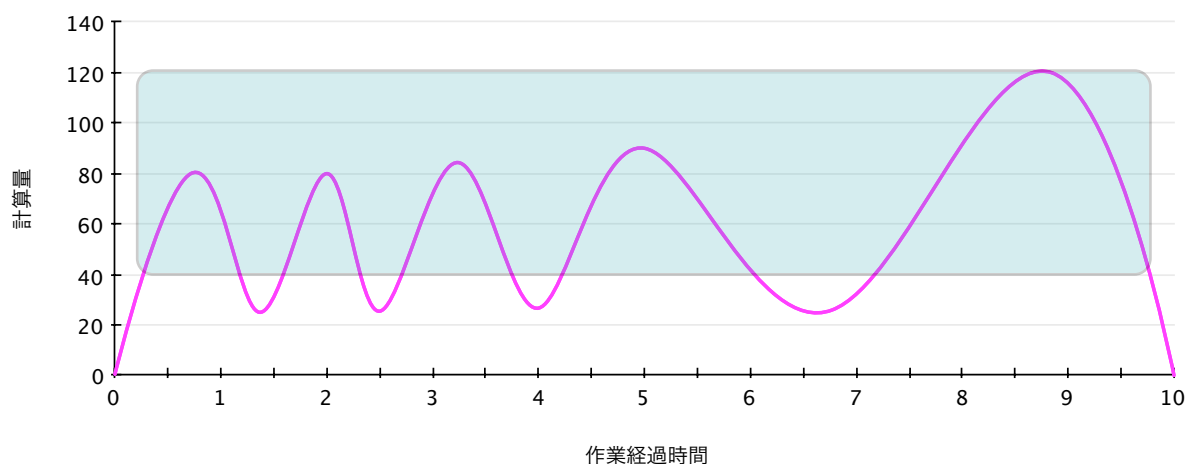
前回の会報で「ソフトウェアライセンス」と「高速ネットワーク」がカギである事をお伝えしましたが、Atomic FictionのKevinさんから、その話が課題としては中心にありました。

まず始めに彼らのコンピュータによる付加をグラフ化するとこのようなバランスでした。（見たままの図なので数値は正確ではありませんが、この波が重要なポイントかなと）

横軸の0が制作スタート時で、10が完成という時間軸の流れで縦軸がCPUの使用量です。

ここで、従来のVFXプロダクションは、ピークに合わせて機材となるコンピュータを用意してきましたが、ここが経営が揺らぐ理由でもあるとKevinさんも話していました。

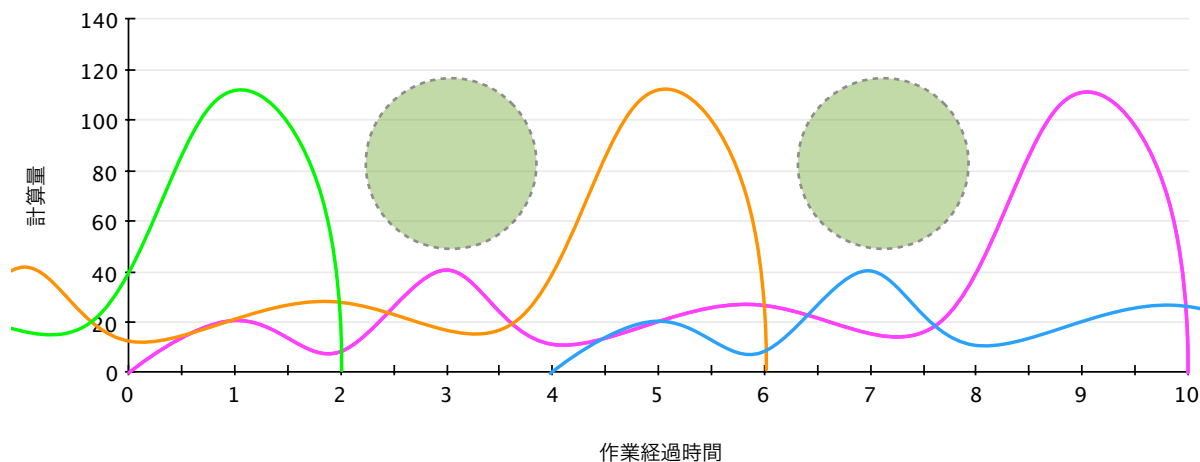
また、欲しい計算力は平均的な力ではなくここで欲しい時にスケラブルに必要とする事がクラウドを活用するポイントになっていると話していました。



従来コンピュータを買っていた時は、下記のように使っているケースが多かったかなと。

機材はピークに合わせて購入して、複数の作品でそれをシェアしていくというパターンです。

点で囲まれた緑の丸の部分が空いてしまいますし、この丸の部分削って波を近づけると、作品がもし少しでも延長された時にはお互いの作品に影響を与えてしまうのです。



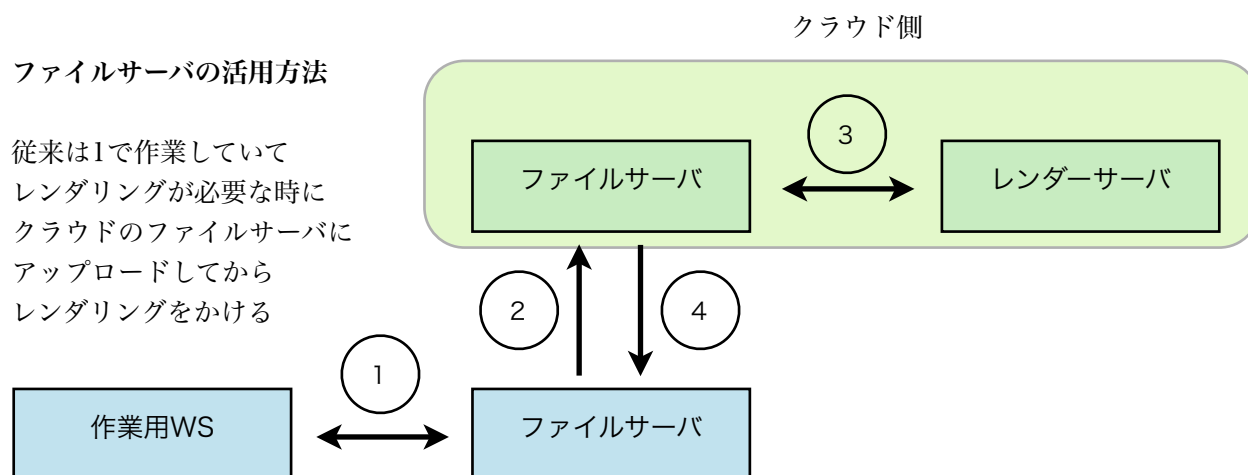
また、設備というのは時間が経てば古くなってしまうし、それを管理するITスタッフへの人件費も安くは見えにくいコストとして作品の制作を圧迫してしまうというアイデアは、まさに私たちCPO-JPが思っている事と一致しているのではないのでしょうか？

ネットワークの課題

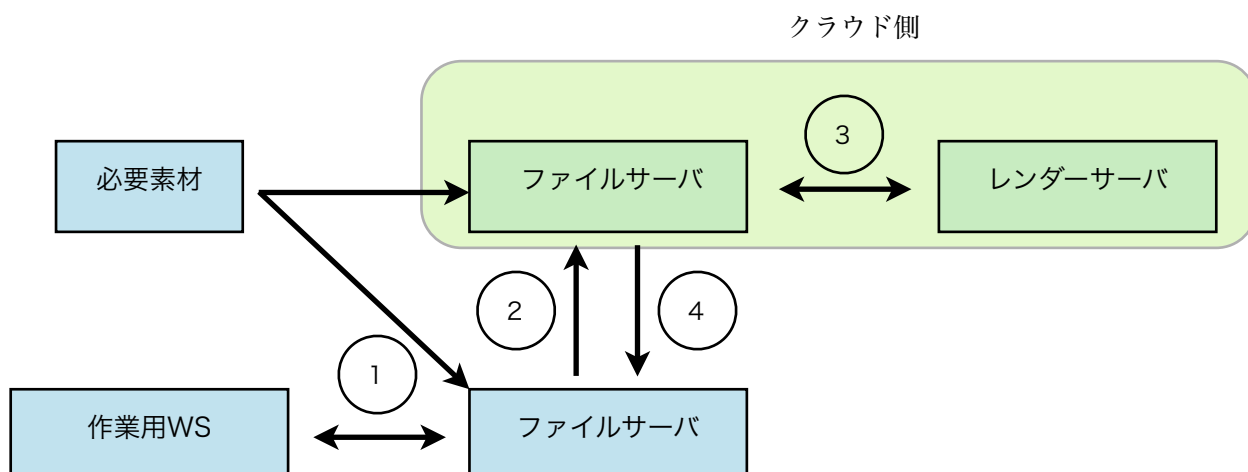
彼らは、Amazonが米国にある事を利点に1Gbpsの回線でスタジオと繋いでいるそうです。これはかなりの出費になりますが、ネットワークがなければその上にあるサービスを柔軟に使えないのでキーポイントだと話していました。将来的にはここを10Gbpsにしたいとも話していたのが今後の回線の必要度合いを知るいいきっかけだと思いました。

ファイルサーバの活用方法

従来は1で作業していてレンダリングが必要な時にクラウドのファイルサーバにアップロードしてからレンダリングをかける



そこで、まずはクラウド側に必要な素材を全て持っていってしまうというのが彼らのアイデアです。従来だとクラウド上に大量のデータを置いておく事はコスト高につながってしまうのですが、Amazon Glacierという費用の安いストレージに一時的に預けるという事で何度もクラウドにアップロードする手間をなくすだけでなく、クラウド上でのファイル管理がしっかりできていれば差分だけをアップロードして即レンダリングという環境が構築されているのです。ローカルに追加分が無ければ無いほど即レンダリングをする事ができるのです。そのためにCGのMayaの最終的なレンダリングもクラウド側で行いクラウド上のファイルサーバに全て蓄積されるようになっていきます。こうする事によって、アーティストはクラウドを意識せずにレンダリングを実現する事ができ、またネットワークの負担も減らすという仕組みでした。



ライセンスの課題

ライセンスについては、彼らも積極的にメーカーと話し合っただけで実現に向けていくというのが興味深かったです。現状で難しいのはMental Rayという課題はありますがVPNでライセンスを取れるようにしてPaasのようにして使うケースもあるとの事。

ただ、メーカーとしても時間で課金できるので従来売りっぱなしの状態よりも確実に収益につながるという事を話していましたね。

従来のライセンス数よりも、クラウドで100台、200台と使うので十分な費用がソフトウェアメーカーにも支払われる可能性があるというのを丁寧に説明していました。

また、ユーザーからの声を届けるというのもメーカーも動くきっかけになると話していましたし、その声をCPO-JPとしてもきちんと集めていく必要があると思います。

■ 気になるニュース（技術委員会）

#1. Toom Boom Manager

<http://beta.toonboom.com/professionals/manager>

Toom Boom Studioがアニメーションにおける管理ツールをベータ公開していました。日本だとあまり利用されていないのですが、海外での利用率は高いですし、こういう分野に入ってくるのはとても興味深いですね。

#2. HD事例：Bluefishを使ったHDアニメ編集

http://www.adobe.com/jp/motion/pvs/users/users_deen.html

以前の記事ですが、CPO-JPのメンバーでもあるスタジオディーの宮本さんの記事を発見。外に対して発表していくというのは重要ですね。

#3. LANケーブル配線.com | データセンターの安定稼働を実現する技術情報サイト

<http://www.lan-cabling.com/>

LANの端子やパッチパネルで有名なPanduitさんが経営されています。日々構築する訳ではないので最新情報や更新の時に参考にするといいかもしれませんね。

#4. docx, pptx, xlsx から画像ファイルだけを抜き出す

<http://kjl30.blog19.fc2.com/blog-entry-4023.html>

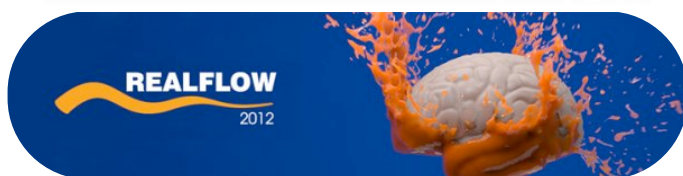
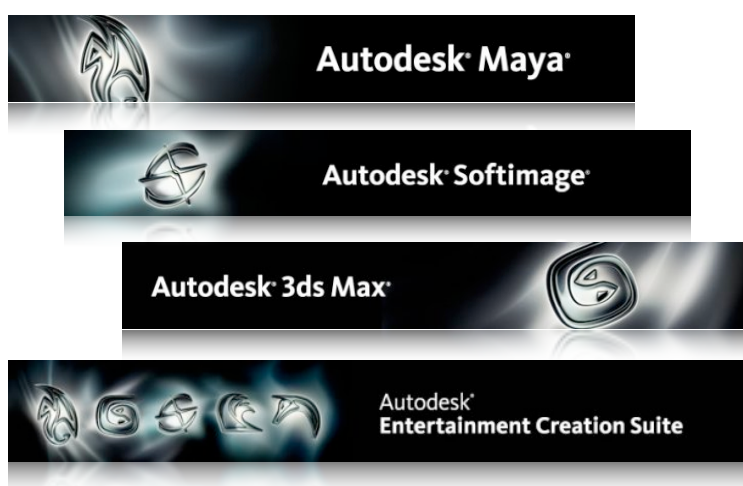
たまにワードやパワーポイントにある画像を使ってほしいというリクエストがあったりしますが、ささっと取り出すのにこの方法は便利かもしれません。もちろん、ちゃんとしたデータをもらえる事が一番なんですけどね。

会員紹介：株式会社ボーンデジタル

1995年に会社設立、1997年4月よりコンピュータを使ったクリエイティブを支援する目的に活動を開始。ゲームにCGが使われ始めた頃でしたので、クリエイターが技術を学ぶ環境作りを目的に専門書籍の出版事業から始めました。その後海外ソフトウェアの国内販売権を順次取得しソフトウェア販売事業、トレーニング事業、メンテナンスサービス事業と事業形態の幅を広げてきました。当初ゲーム開発のソリューションが主体でしたが、映像制作、Web制作、グラフィックデザイン、建築・製造業のプレビュアラゼーションに対応できるように体制を強化してきました。2009年に株式会社ワークスコーポレーションを完全子会社化し出版事業を強化するとともに検定事業を始めました。

ソフトウェア事業

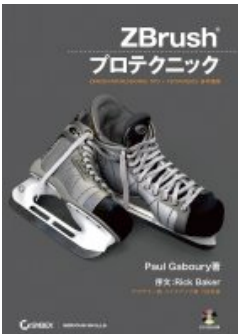
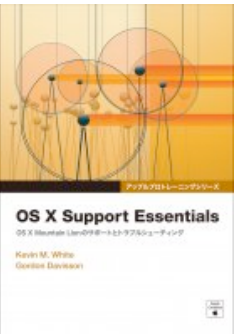
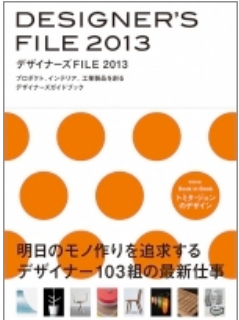
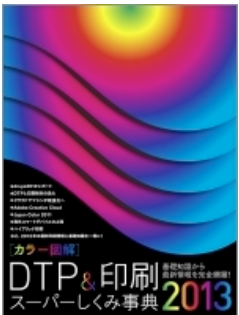
Autodesk、Adobe、Pixologic、NextLimit、Di-O-Matic、The Foundry、allegolithmic、HAIRFARM、OC-3、CHAOSGROUP、等のクリエイティブツールを幅広く取り扱っています。



出版事業

株式会社ボーンデジタルは海外書籍の翻訳を主体とした展開を行い国内クリエイターが海外クリエイターと同じ情報を得られるように努めています。

株式会社ワークスコーポレーションの出版事業は雑誌「DTP WORLD」の編集ノウハウを活かしたDTP、電子書籍、グラフィックデザインのための専門書に加え、Web制作、プロダクトデザインのための専門書籍を刊行。また雑誌「CGWORLD」を基点にWebメディアの運営、書籍の刊行を行っています。

				
Daarken イラスト集	ジョン・ハウ ファンタジードローイン グ ワークショップ	ZBrush プロテクニック	アップル プロトレーニ ングシリーズ OS X Support Essentials	OpenGL Insights 日本語版
				
CGWORLD	デザイナーズFILE2013	カラー図解 DTP&印刷 スーパーしくみ事典	ウェブ配色 決める!チカラ	V-Ray ビジュアルリファレンス

検定事業

DTP検定、Web検定、PD検定を運営。DTP検定はDTPのスキル、知識を測ることを目的としています。Web検定は誰もが知識として必要な「Webリテラシー」に加え、専門性の高い「Webデザイン」「Webディレクション」「Webプロデュース」の試験を用意。

PD検定は公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会が主体となりプロダクトデザインのための知識を測る検定となっています。



セミナー・トレーニングの活動

毎月数回のセミナー、トレーニングを開催。2011年から文京学院大学をお借りして20～30のセッションを1日に行う「CG WORLD Creative Conference」はCGに関わる業界関係者が集まるイベントとして1300人が登録する規模となっています。

2012年7月に事務所を神田小川町から九段下に移転し、セミナールーム（50人収容）、トレーニングルームを拡充。



○最近の活動

2012年10月

CG Study Group Pro「カメラの構造と特徴を学ぶ！ーこれを3DCGに生かせば表現の質がアップしますー」

Final Cut Pro 7 ユーザ向け Autodesk Smoke 2013入門セミナー

Substance Designer 3.1体験ハンズオンセミナー開催

CGWORLD 2012 -クリエイティブ カンファレンス-

BornDigital CG Study Group「Maya SOuPを使ってみよう：Particleから広がる炎」

2012年11月

NUKE 初心者セミナー

本当に役に立つLighting/Look Developmentセミナー

CG Study Group 「いまさら聞けないMaya Render Layer/Render Pass」

モーションセミナー～フェイシャル&簡易モーションキャプチャ～

2012年12月

『3D世紀』出版記念セミナー ～年忘れ 3D映画祭り～

BD CGStudy Proセミナー 「MAX Scriptを用いた映像表現」

Autodesk 3December 2012 (協賛・協力)

The Foundry Winter Tour 2012 Tokyo (協賛・協力)

2013年1月

Autodesk Smoke 2013 無償ハンズオントレーニング

次世代テクスチャリングセミナー (大阪/東京)

東映デジタルセンターセミナー 2013 (協賛・協力)

Autodesk Smoke 2013 ラウンチセミナー (協賛・協力)

The Foundry 製品説明会 MARI

2013年2月

メイキング・オブ・ベルセルク -最終章-

The Foundry Winter Tour 福岡

2013年3月

BD CGStudy Proセミナー 「照明基礎講座」

Autodesk Smoke 2013 無償ハンズオントレーニング ? 大阪・福岡 -

白組の仕事

Atomic Fiction VFX 制作セミナー

3DCGユーザー向けAutodesk Smoke 2013 無償ハンズオントレーニング -福岡・東京-



■ 事務局からのお知らせ

現在、本機構の主たる事務所の所在地として、デジタルハリウッド大学様の住所（千代田区）で登記しておりますが、4月1日をもって大学が移転致します。それに伴い、事務局機能を行っております「吉祥寺オフィス（スタジオ・ディーン様内）」の住所に登記変更をすることになりましたので、関係各位の皆様にお知らせいたします。

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