

2年目を迎えて・・・

5月24日、発足より2回目の定時総会が行われ、初年度の事業報告、決算、今年度の事業計画、予算が無事承認されました。

正直、ホッと吐いた息に安堵にも似た想いが有りました。無我夢中で走った1年、心静かにして想えば、其々の活動でどれ程メンバーの方々の熱意やこの機構を支えて頂いた方々の支援、何より秋田理事長のリーダーシップに、深く感謝と敬意を抱きます。

他方、一步退いて自分自身を俯瞰して視ると、専務理事として機構の要である事務局の運営管理等、疎かな部分があったことは否めなく、反省する事多々であったと思い返し



ながら、会報の初版、H.24.7月から先月の5月までの11号を全て読んでみました。

1号の「秋田理事長からの報告」に、沖縄・仙台に引き続いて岡山瀬戸内市に「コンテンツ・シティ構想」の説明・陳情。構想の実現に向けた「経産省研究会」設置への働きかけが書かれています。2号は野口副理事長が「コンテンツ制作インフラ整備の意義と罪」で、本機構の有るべき姿、存在する意義を。3号では長澤理事による、コンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関する国際会議「SIGGRAPH 2012」(米)等のレポートが掲載されています。8月に経産省への働きかけが効を奏し、コンテンツ制作基盤整備事業「CG・VFX共通基盤検討委員会」という名称の研究会が設置されました。その後の会報は鈴木技術開発委員長や小坂事業開発委員長がその報告を掲載してくれています。

これまでの会報を読みつつ、書かれた内容と機構を取り巻く環境の変化から感じる事は、発足から1年近くになると、科学技術の進歩とそれに伴う世界企業のソリューションサービスの速さです。ややもすれば、我々の構想自体が時代遅れとなるのです。

「取り巻く環境の変化で、構想の一部見直しも…」総会前に秋田理事長が指摘された…。発足当時の理念は不変として、事業計画やアクションプランの変更は勇断を持って柔軟に対応しなければならないと実感しました。

また、コンテンツの制作会社のみならず、コンテンツを活用とした関連産業の会員の方々も増え、すそ野が広がっていく事に喜びを感じます。

それに伴い経産省のみならず、その他の関係所管庁への取り組みをも積極的に進めて行きたいと感じております。

副理事長への職務を今年度から仰せ頂いた者として、理事長を支え、活動の先兵とならん…、改めて胆に銘じた次第です。

副理事長 小山 昌孝

理事会及び定時総会のご報告

去る5月24日、平成25年度第一回理事会及び第二回定時総会が開催されました。
理事及び役員について下記の事が決定されましたので、ご報告させていただきます。

新理事長及び、新役員等の報告

理事長	秋田 敏彰	
副理事長	小山 昌孝	
専務理事	株式会社スタジオディーン	野口 和紀
事務局長	株式会社スタジオディーン	飯嶋 浩次
事業委員会	委員長 日本アイ・ビー・エム株式会社	小坂 哲也
関連事業委員会	委員長 株式会社JTBコーポレートセールス	林 純一
技術委員会	委員長 株式会社白組	鈴木 勝
会員開発委員会	委員長 株式会社ボーンデジタル	村上 徹

理事の変更

理事	株式会社JTBコーポレートセールス	旧:綿石 隆人	新:林 純一
理事	旧:デジタルハリウッド株式会社	斎藤 智也	新:個人会員 斎藤 智也

理事の増員

理事	株式会社ジェイ・ティ	坂本 秀男
理事	株式会社ダックスプロダクション	平田 哲
理事	株式会社ロードランナー	川隅 理一郎
理事	株式会社キューテック	伊藤 暢啓
理事	株式会社グリフォンエンタープライズ	鈴木 良征

定款の変更

定款第2条中、「主たる事務所を東京都千代田区駿河台2丁目3号に置く。」とあるのを「主たる事務所を東京都武蔵野市吉祥寺南町四丁目4番13号に置く。」と変更。
移転の時期は平成25年6月1日とする。

定款第21条中、「理事20人以内、及び監事1名を置く。」とあるのを「理事20人以内、及び監事1名以上を置く。」に変更。

また、25年度の活動計画が各委員長より報告されました。

□事業委員会報告 日本IBM安藤氏（小坂委員長代理）

経済産業省に対して「平成25年度コンテンツ制作基盤事業」を提案し、事業への参画を通じて、クラウドレンダリングサービス事業の創生を促進することを目指す。

□技術委員会報告 鈴木委員長

クラウドを活用する前段階、情報交換の「場」としてのセミナーは重要である。その「場」をCPO-JPとして提供し、CPO-JPの活動が認知されることに力を入れる。

また、準備段階から品質の高い技術を取り入れるため、メーカー様に積極的に参加を促す。多くの企業が参加しやすい場をつくるため、セミナーのメリットポイントを作成。

教育の交流を視野に入れ、Webinarも活用、重複する準備作業の低減を目指す。また、メーカーに協力をあおぎ、情報提供の場としても活用予定。CPO-JPメンバーだけでなく参加者全員に有意義な部分を今後アピールしていく予定。

昨年度、経産省のプログラムの中で実施した映像制作プロダクションの環境調査は今後の改善の為だけでなく、Autodeskなどのメーカーとクラウドを推進する為に重要なデータになるため、前回の改善をふまえて調査を行う。

昨年に引き続き事業委員会で検討しているプログラムに参加予定で、今年はより実践的な作業を行いそこで得られたデータを元に、より具体的な仕様の情報収集を行う。

□関連委員会報告 林委員長

台湾のカード会員を対象にワンダーフェスティバルを中心としたツアー募集の試行実施。広くアジア地区へアピールできるコンテンツツアーを企画募集することで、新たなビジネスモデルの構築を図る。

□会員開発委員会 村上委員長

会員開発の敷居は依然高い。インフラを提供して会員開発につなげたり、webや雑誌、書籍などで、CPO-JPを広めていく方向で活動予定。

以上となります。

専務理事 野口 和紀

技術委員会

今回はスタジオ雲雀システム管理担当の齋藤技術委員のコラムです。

映像制作システムの監視

■システム監視とは？

「システム監視」という単語にどういった印象を受けるでしょうか？

人によっては、情報漏えいを監視するようなセキュリティシステムをイメージされるかもしれませんが、今回お話ししたい内容は、サーバーやネットワークが正常に稼働している事をチェックし、故障の兆候があればトラブルの早期解決に役立てるための仕組みとなります。

コンピュータによる情報技術、いわゆる「IT」は、我々に様々なサービスを提供しています。銀行のATMやオンラインショッピングのような消費者に対するサービス。スーパーのPOSや見積もり発注処理を行うような業務システム。ソーシャルネットワークやSkypeやLINEといったメッセージングサービスと多種多様です。

こういった高度なシステムが、しばしば機能障害をおこしニュースとなる事もあります。

仮にスーパーのPOSシステムがダウンしまった事を想定してみましょう。

心臓部となるデータベースの障害が発生し、商品が搬入されても検品ができず、バーコードをかざしてもレジは反応せず、お客様は商品を買う事ができません。当然、お客様は怒りだすでしょうし、現場のスタッフは恐縮しつつも、内心は怒り心頭でしょう。この障害により販売機会は損失し、店舗の信用も揺らいでしまい、会社が厳しい状況に置かれることは間違いありません。こういったリスクを回避するため、企業は障害に強い高価なシステムを構築し、システム監視のための人員を割いてシステムを運用する事となります。

■何故自社のシステム監視する必要があるのか？

次に、映像制作プロダクションにおいて、システムを監視する意味を考えてみます。

会社の規模の差こそあれ、多くのコンピュータがネットワークに接続され、サーバーでファイルを共有して業務を行っている事は共通でしょう。加えて、社内ネットワークで情報を共有する仕組みを設けている場合もあるでしょうし、大規模なレンダリングサーバーが稼働しているかもしれません。地方や海外に拠点がある企業はVPN等で独自のネットワークを形成したり、協力会社向けにFTP等のデータ授受サービスを提供する必要があるはずです。

ところが、我々のような映像制作会社は、末端顧客である消費者と直接関わる事はあまりありません。社内のシステムは主に社員や関係スタッフが利用するため、一般的な消費者に提供するような高水準なサービスレベルを要求されません。システムも有人監視を24時間体制でやる必要はないでしょうし、大規模な監視システムの構築しても過剰投資になる事と思います。

しかし、そうは言っても、社内システムに障害が発生する事はあるでしょう。障害の中でも最大の被害を被るのは、言うまでもなく納品予定物であるデータの損失です。ハードウェア異常によりそれらのデータが損失した場合、投入した人的リソースが全て失われてしまいます。そのため、社内のストレージの安全性とバックアップ体制に関しては、各社とも細心の注意を払っている事と思います。

また、それ以外のシステムに障害が発生した場合はどうでしょうか？

会社の仕組みやスタッフ数によって影響は様々でしょうが、少なくとも会社間の問題に発展する事はなさそうです。とはいえ障害の間、業務効率は低下する事は間違いないですし、納品に影響が出ることもあるかと思います。

規模の差こそあれ、障害を未然に防げるのであればシステム監視の需要はありそうですが、中小規模のプロダクションの実態としては、

「障害が発生したら代理店に言えば何とかしてもらえるし、今の所それでいいや」

「社員に詳しいヤツが居るので、そいつに何とかしてもらおう！」

「大規模な監視システムは必要無いし、それに割く人員やノウハウも無い。」

と、このような対応で、日々過ごしてしまっているのでは無いでしょうか？

ちなみに、弊社の全システムは私一人が管理をとり行っております。そして、ここまでの記述は、まさしく弊社の課題の一例とも言える内容であります。しかし、こういった類似のお悩みは各社とも少なからずお持ちではないかと思うのですが、皆様はどういった課題をお持ちで、どのように解決をしていますでしょうか？

■オープンソースの活用

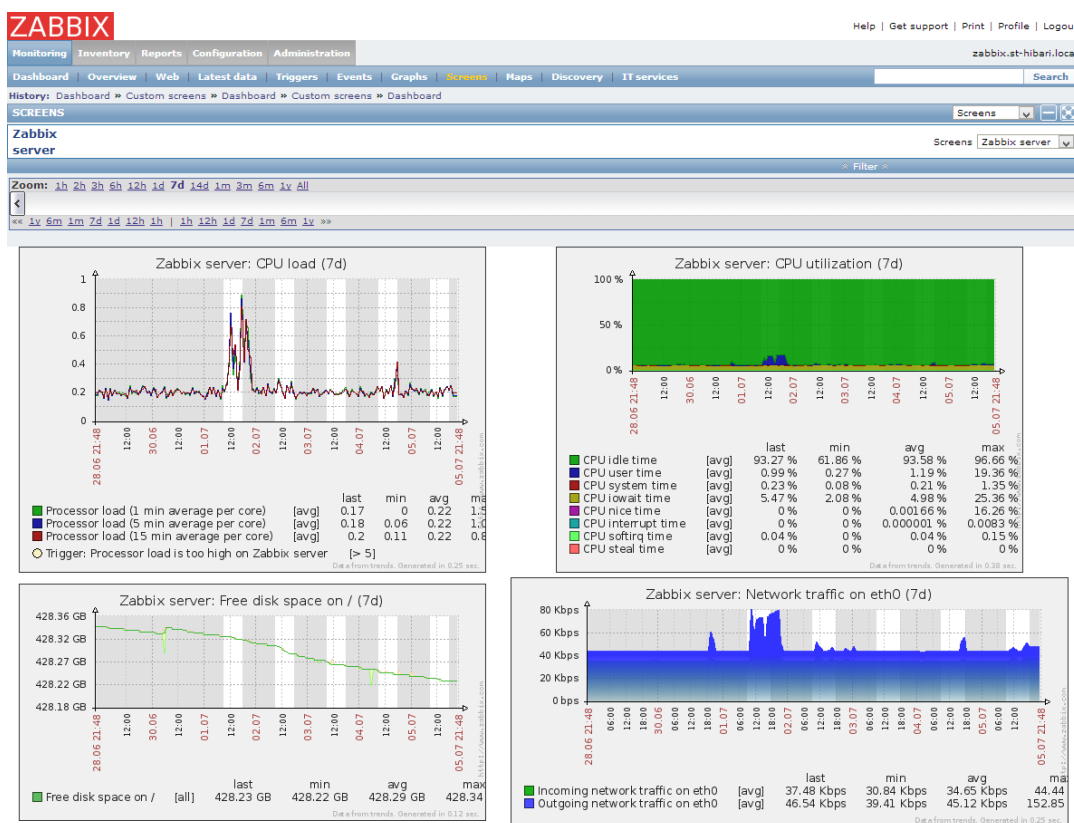
弊社では、業務上確実に稼働しなければならないシステムには適切な投資を行いつつ、それ以外のシステムにはオープンソースのソリューションを併用する事で、コストの圧縮を図っています。今回の主題でありますシステム監視のソリューションに関しては、いくつか著名なオープンソースのシステムが存在しています。

Nagios <http://www.nagios.org/>

Ganglia <http://ganglia.info/>

ZABBIX <http://www.zabbix.com/jp/>

この中から弊社ではZABBIXというソリューションを利用しシステム管理に活用しています。



(ZABBIXサーバーの監視画面。サーバーの負荷やストレージ量の変化等がわかる)

ZABBIXにはIT業界の現場でも耐えうる高度な機能が備わっているのですが、正直なところ私自身はそれを使いこなしてはいません。

しかし、前述の通り、すべての機材やサービスに対し高度な監視は今の所不要なので、ZABBIXの便利な機能のみを使うだけでも十分に価値を引き出せます。

弊社で現在監視を行っている項目としては

- ・ストレージサーバーの稼働状況
- ・レンダリングサーバー群の稼働状況
- ・ネットワークトラフィック
- ・Wi-FiやVPNの死活確認

等を行っており、定期的に確認を行わなくてはならないリソースの一元監視が可能となっています。

ZABBIXの設定は簡単…とまでは言えませんが、PCに詳しいスタッフであれば、個人でも構築は可能かと思います。しかし、LINUXシステムになじみがなく、ネットワークの基本的な知識が無い場合、悪戦苦闘する事となるかもしれません。

ただ、一度稼働が始まってさえしまえば、操作は簡単です。WEBブラウザでアクセスすれば、様々な監視項目を設定でき業務に活用可能です。

また、ZABBIXをインストールするハードウェアは、現場で使い古したワークステーションに500GBくらいのHDDがあればスペック的には十分です。IT業界のように顧客のシステムを預かる場合は安全性を確保しなくてはならないため、それなりの投資が必要かと思えます。

しかし、自社内で小規模な監視を行うのであれば、高価な機材もソフトも不要です。ちなみに弊社では、HP社のML110-G7という、とても安価なサーバーを使用して該当環境を構築しています。

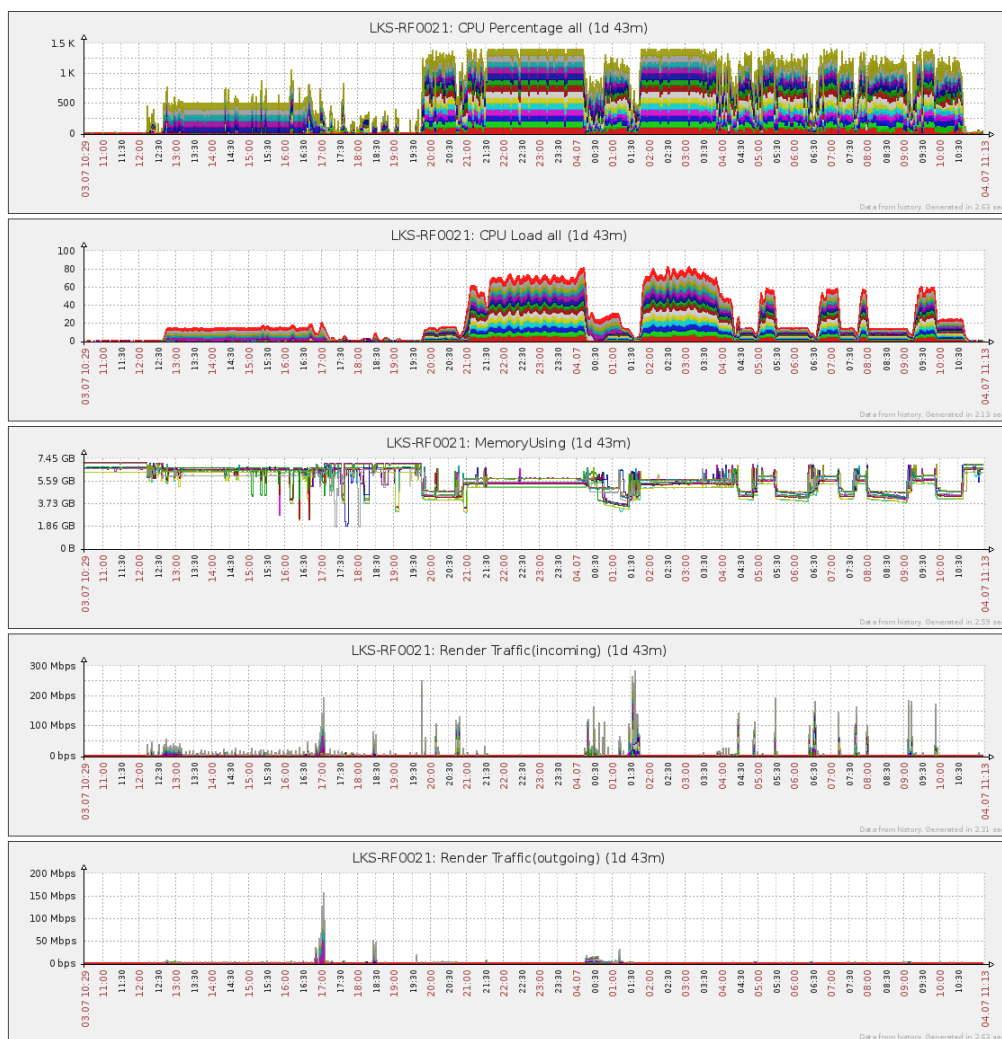
■システム監視の統計とその活用

システム監視を行う事で、現時点での障害やその兆候を発見する他にも、別のメリットがあります。

仮に、現場から「レンダリングが遅い」「ネットワークが遅い」「サーバーのレスポンスが遅い」等のクレームが来たとします。しかし「何処がどのくらい遅いのか？」という点が可視化（数値化）ができていない場合、システム障害なのか、スペック不足なのか切り分けができません。そして遅さの原因が障害ではなかった場合、次の段階は「どのくらいスペックが必要なのか？」が問題となるでしょう。

例としてレンダリングサーバーを挙げてみますが、サーバーの稼働状況やメモリ等の使用傾向が分からないと、ベストな機器が選定できません。コンピュータも安くなったので「とりあえず新しいやつで！」といった買い方でも2、3台ならアリかと思いますが、10台以上をまとめて調達するのであれば、費用対効果に観点からも適切なサイジングは行いたいものです。

また、昨今ではネットワーク速度やストレージ速度がボトルネックになる事も多く「20台つなげたらファイルアクセスが遅くてパフォーマンスが出ない」といった事もあります。



(ある日のレンダリングサーバーの稼働状況をZABBIXによってグラフ化)

メモリの使用量（3段目）とネットワークトラフィック（4段目）に関係性があるのが伺える

自社のトラフィック等の統計情報は業務内容によって独自の傾向を記すため、各社毎に状況を把握すべきです。スペック不足であった場合は投資自体が無駄になってしまいますし、かといって、バッファを多めに取れば過剰投資になってしまいます。こういった判断をするためにも、自社のシステムの稼働状況とその履歴を知るとはとても重要なことと考えています。

■おわりに

今回の記事が皆様のご興味を引き、「小規模なシステム監視からはじめてみようかな？」という方がいらっしゃいましたら幸いです。

技術的なご質問等ありましたら、CPO-JPの技術委員会までご連絡頂ければと思います。

会員紹介

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「株式会社グリフォンエンタープライズ」をご紹介します。

株式会社グリフォンエンタープライズ

2000年5月設立。

爬虫類や両生類を含めたペットの輸出入、及び販売を中心に活動を開始し、繁殖方法等の研究も行っていましたが、条約の規制強化により徐々に輸出入が厳しくなり、2003年、標本等の造形技術を用いてフィギュア業界に進出を開始しました。

2005年、需要がガレージキット（製作キット）から塗装済み完成品へと移行する流れを察知し、中国にて完成品製作工場の調査、指導、開拓を開始。生産クオリティの安定化を図るため、100%出資による自社工場兼管理拠点を設置し、原型の複製、ガレージキットの量産工場として活動しつつ、スタッフがリアルタイムでクオリティ管理を行っています。



立体化された際、キャラクターが可能な限り全方向から良く見えるフィギュアとするため、オリジナルポージングによる立体化を中心に製作を行い、2009年、人気ゲーム「東方Project」のフィギュア化を機に広く認知される事となりました。

年々増加傾向にある新コンテンツに迅速に対応していくため、原型製作のデジタル化を計画し、現在では月間15体以上のスケールフィギュアを製作しています。

今年度下半期には月間25体～30体のリリースを目標に、著作権取得、原型製作をさらに強化していく方針を固め、同時に生産ラインの確保を行い、美少女フィギュア業界最速の生産力を目標に活動しております。

OEM事業

フィギュアの制作を中心に企画から生産、流通まで一貫して請け負い、生産のみ、流通のみ等要望に合わせてフレキシブルに対応しております。

また、流通においては国内だけでなく海外販路を持ち、アジア、北米、ヨーロッパを中心に展開しており、現在は海外におけるシェアの急増に伴い、販路拡大に向け活動しております。

イベント運営

完成品を主とした市場の中、フィギュアメーカーとしての原点である「ガレージキット」を末永く楽しんで頂くため、立体物の当日版權イベント「トレジャーフェスタ」を東京ビッグサイトにて開催しております。

本来あるべきイベントの姿として、買い物だけでなく、来場者ができるかぎり長く楽しめるお祭りをコンセプトに、チャリティーオークションや輪投げ大会、各社の協力による塗装講座など催し物を用意し、一般的なイベントとの差別化を図っております。また、その一環として「ファン活動の場を関西に」との多大な要望に応えるため、関西地区で唯一となる当日版權イベントの開催を行っております。

デジタル原型の研究と教育

これまでフィギュアメーカーが行ってきた粘土やパテ等を使用したアナログでの原型製作に、3DCGと立体出力を組み合わせた原型制作方法を取り入れ、これまで難易度が高かった表現方法をアナログとデジタルの融合によって実現するため、日々研究を続けております。モデリング技術としては最上級難易度と言われる美少女原型の制作技術が明確に公開がされていない現状を踏まえ、フィギュア業界のみならず、コンテンツそのものの発展のため、技術指導や育成に力を入れて活動しております。

現在は自社内にて、アナログの原型師にはデジタルの技術を、デジタルの原型師にはアナログの技術を相互に指導する体制を試験的に導入しております。

化石事業

2011年、フィギュアメーカーとしての確立が落ち着き、フィギュアの製造技術を用いて再び化石業界へ参加する方針を固めました。

日本国内では化石のファンは多いものの、その購入ルートが限られている状況を顧みて、グリフォンエンタープライズ設立時のコネクションを活かし、多数のスーパーバイザーを迎え、ユーザーにとって最も信頼できる販売店を目標に運営しております。

近年では、アンモライト（7200万年前のアンモナイトが宝石化した物）と呼ばれる世界で最後に認定された宝石の鉱山を自社で保有し、未だ認知されていない美しい宝石を世界に広めるべく研究開発を進めております。



株式会社グリフォンエンタープライズ
取締役 鈴木 良征

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 野口 和紀

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

TEL : 0422-35-3305
FAX : 0422-70-3307