

コンテンツ制作インフラ整備の意義と罪

経済の本質において、保護、介助は全体の弱体化に繋がるという考えには賛成で、コンテンツ業界がその思考の外にあるというつもりは、全くありません。

持てる実力の範囲内で作業を完結させることが、企業活動の基本中の基本です。

特に表現を生業とするもの者にとって、その対象が何であれ、
スタンスを中立に保つことは最重要課題であるということ理解した上で、
敢えて、この機構を立ち上げるに至りました。

果たして、制作インフラとはなんぞや。

箱？レンダーサーバー？ソフトウェア？パイプライン？マネージメント？教育…
挙げ始めたらキリがありません。



さらにこれらが個別、単体で存在する筈もなく、スパイラルに影響し合いながら、解決されずに、そのまま実戦投入されていく…

今までコンテンツ分野の支援、振興ということで様々な公費が費やされてきました。人材育成、就業支援、地方振興、アワード、海賊版対策、輸出振興策等々…而して、その費用が効果的にコンテンツ制作現場の強化になっていたかを検証するデータはありません。

今回我々機構は、企業単体や自治体、狭い業種での一時しのぎ的なインフラ整備ではなく、ネットワークの利用で広がる、コンテンツ基盤を強固とする為の提言を行っていきます。これらコンテンツ制作業界に根源的に横たわる問題を検証し、仮説を立て、専門的に実証と反復を行います。

特に、ハード、ソフトウェアはもちろんの事、技術革新のスピードを考慮し経営資源の効率的な配置の仕方を、実際の経営者目線で考察します。さらに、日本や海外の配給システムを比較検討し、作品の規模や市場に応じたデバイスの選択をシミュレートしてみます。また、ITの力を活かす為の関連するツールも含めて、経営者としても理解できる解決策を出しその先に目指すものが、我々機構が存在する意義となります。

そして、これらの情報集約が日本のコンテンツ制作業界をして、知識集約型労働産業のモデルとなり、世界中何処にも見当たらない労働環境を現出させるものと信じます。

その為の準備が出来れば…
我々機構が存在する意義となります。

敬具

平成24年8月吉日

日本コンテンツ振興機構

副理事長 野口 和紀

鈴木 技術委員長

技術委員会からは、活動内容に加えて、技術的な内容から気になるコンテンツに関するニュースを交えながらご連絡させて頂きます。

■ 今月の活動(技術委員会)

- Staff:スタッフ紹介ページ

第2弾として、野口さんからのメッセージを掲載予定

<http://www.cpo-jp.net/staff/index.html>

- HP:コンセプトページ準備中

CPO-JPの主旨を分かつてもらい易くするために、スペシャルページを準備中。

■ 気になるニュース(技術系)

#1 Autodeskが、Exotic MatterのNaiad Fluid Simulationの技術を取得

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/item?siteID=123112&id=20307972>

取得と言っても買収ですが、Exotic Matterの設立者でもありCEOのMarcus Nordenstamと開発チーフのRobert BridsonがAutodeskに参加との事。

Robert Bridsonは、UBC(バンクーバーにあるブリティッシュコロンビア大学)の教授としても続けるそうです。

Autodeskの製品として今後の情報は未定で、サポートに関しては既存の代理店を通じてExotic Matter社から受けられるそうです。

#2 Autodesk University Japan 2012開催

「ヒューゴの不思議な発明」におけるパーティクルFXとして、

Gear Robot LLC社のCGスーパーバイザー兼プレジデントであるスングック・スー氏が登壇されました。

「ピクサーの秘密 どうやってピクサーの映画が作られるのか？」

「ライティングによるヴィジュアルストーリーテリング」

Pixar Animation Studioのライティングテクニカル ディレクターであるウェンチン・シュー氏が登壇されました。

「パネルディスカッション ゲストスピーカーへのQ&A」

両者とも時間いっぱいまでセッションを行い、イベント終了後も直接お話をしたりして情報共有のいいきっかけになりました。

自分たちの努力はもちろんの事、自分たちのやった事を伝えると言うのも大切な事ですね。

来年も開催されると思いますので、その際には是非直接足を運んで話を聞いてみてはいかがでしょうか？

詳細に関しては、Digiconさんのページが参考になると思います。

<http://digicon6.typepad.jp/main/2012/08/autodesk-univer-8046.html>

<http://digicon6.typepad.jp/main/2012/08/autodesk-univer-6106.html>

<http://digicon6.typepad.jp/main/2012/08/autodesk-univer-c320.html>

<http://digicon6.typepad.jp/main/2012/08/autodesk-univer-9eb3.html>

■ 気になるニュース(技術系)

#3 SIGGRAPH 2012開催

イベントが続いているが、今年はOpen Sourceの流れが目立っているなど感じました。

Pixar Open Subdiv(CPUとGPUを活用したハイパフォーマンスなサブディビジョンサーフェイス)

<http://graphics.pixar.com/opensubdiv>

DreamWorks OpenVDB file format(VolumeData格納用の専用フォーマット)

<http://www.cgchannel.com/2012/08/dreamworks-open-sources-the-openvdb-format/>

OpenVDB

<http://www.openvdb.org>

また、これに反応するようにHoudiniがOpenVDBをサポートしました。

Dreamworksが開発したVDBフォーマットをHoudiniがサポート

<http://www.awn.com/news/technology/houdini-integrates-openvdb>

TACTIC(アセットマネージメント)

<http://www.southpawtech.com>

TACTICの動画はコチラ

<http://vimeo.com/44135825#>

オープンソース=無料という事だけでなく、その分様々な要素をつなぎ合わせる為の開発も必要となります、それ以上の効果が出ると思いますのでこの動きは要注目かなと思います。

※ SIGGRAPH 2012に関しては開催後すぐなので、また情報が入り次第アップデートして行きます。

#5 2012 ロンドンオリンピックでの映像演出

映画マトリックスなどでも話題になった「タイムスライス」(Bullet-Time)の演出がオリンピックでありましたね。

参考映像

<http://www.youtube.com/watch?v=PiZTpC8FZM>

Libero Vision (Vizrt社のグループ)

<http://www.liberovision.com/index.php?m=1&s=2&l=0>

Vizrt社は、NVIDIA社のGPUを活用し様々な見せ方をしてきますよね。

生中継でのシステムと言うのも、作り込みの映像制作とはまた別の意味で難しい壁を乗り越えての事なので、こういう所も注目したいですね。

また、スロー再生も前回に比較してとても滑らかなスロー再生になっているのも注目ですね。

■ 気になるニュース(コンテンツ系)

#6 日本映画テレビ技術協会 第65回映像技術賞レビュー

アニメ部門

放映作品:「ブラック★ロックシューター」

株式会社 サンジゲン(松浦裕暉さん)

劇場公開作品:「friends もののけ島のナキ」

株式会社白組「フレンズ もののけ島のナキ」制作チーム

S3D 部門(立体視)

劇場公開作品「ALWAYS 三丁目の夕日'64」

「ALWAYS 三丁目の夕日'64」S3D技術チーム

日本映画テレビ技術協会

<http://www.mpte.jp/>

技術開発賞 一覧

<http://www.mpte.jp/outline/kennsyou/kyokaish.html>

映像技術賞 一覧

<http://www.mpte.jp/outline/kennsyou/eg.html>

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