

東映ラボ・テック様

日本の映像制作シーンをけん引する東映ラボ・テックを魅了した SilverBullet の先進テクノロジー

映像制作の現場はこの半世紀余りの間、アナログ全盛からデジタルへと舵を切り、取り扱う媒体もカラーフィルム、デジタルテープから HDD、半導体メモリへと様変わりしている。その変化にいち早く対応し「映像制作支援プロジェクト」を推進する東映ラボ・テック様のクラウドサービスに、SilverBullet の独自技術が大きな役割を果たしている。

課題

- 編集データの共有ニーズとファイルベース化を契機としたクラウドによる制作支援サービス実現に当たり、いかに大容量の映像データをスムーズかつセキュアに転送するか
- 大手～中小、フリーまで多様な顧客を対象とするため利用回線の違いも大きく、十分な転送容量や速度、安定性を確保することが容易ではない

検討プロセス

- Winny 開発者金子勇をファウンダーに持つ会社の高速ファイル転送ソフトへの信頼感
- テストを通じた高速性、国産ベンダーとしてのサポート対応などの安心感
- 限りある帯域幅の中で、他のネットワーク参加者に影響を与えるユーザーの多様な回線品質の違いを吸収する動的帯域制御機能への高い評価

導入効果

- クラウドを用いた映像制作支援サービスを利用する顧客の回線環境に応じた大容量高速ファイル転送の実現
- 新たなメニューとなる分散レンダリングサービスのファイル転送の実現



■編集データの共有対応とファイルベース化によって生まれたクラウドサービス

1951 年に国産カラーフィルムの現像を行う「日本色彩映画会社」として設立された東映ラボ・テック株式会社。同社は国内屈指のポストプロダクションとして、大手映画会社やテレビドラマの制作プロダクション、さらに特殊効果や合成、CG 制作などの中・小の専門プロダクションに至る実に幅広い顧客への制作支援サービスを提供している。

ちなみにポストプロダクションとは、撮影後の編集から仕上げまでの作品の質を左右する非常に重要な工程であり、同社はアナログからデジタル、そしてファイルベースへと技術革新が進む中で時代の潮流に合わせながら常に一歩先を行くサービスを展開してきた。

2010 年、ポストプロダクション機能を日本の主要な事業者として初めて撮影所と一体化させたのも同社である。根岸誠取締役はその狙いを次のように語る。「ハリウッドの撮影所には仕上げ部門が併設されている所もあり、完成から公開までワンストップで提供できてとても作業効率がいい。しかし、日本の撮影所にこうしたところは 1 つもなかったのです」

その着眼から大泉撮影所に建設された東映デジタルセンターは、当初、撮影後のデータを直に確認・加工が出来る利便性が顧客の評判を得た。しかし、それは 1 年も経たないうちに新たな要望に変わった。「顧客は撮影所からの帰り際に各種データを記録した HDD を持って帰ることがだんだん負担になってきました。実際、各社毎に分けて HDD に各種データを取り込むだけでも数時間掛るのですが、その間待つのではなく別便で送ってほしいというわけです」(根岸氏)折しも、東日本大震災で市場の大半を占めていた大手メーカーのデジタルテープ工場が被災し、デジタルテープからファイルへの転換が起こり配送方法が検討課題として浮上した。さらに顧客から、地方で撮影したデータや関係者が別々に行う編集作業データを共有できないかといった要望もあり、試行錯誤の末、クラウドによるデータ共有サービスという形態に辿り着いた。ただ、その実現には大容量の撮影データをいかにスムーズにそしてセキュアに転送し、利用し易い環境を整えるかという大きな課題があった。

東映ラボ・テック様



東映ラボ・テック株式会社
取締役
映像プロセス統括部長
根岸 誠 氏

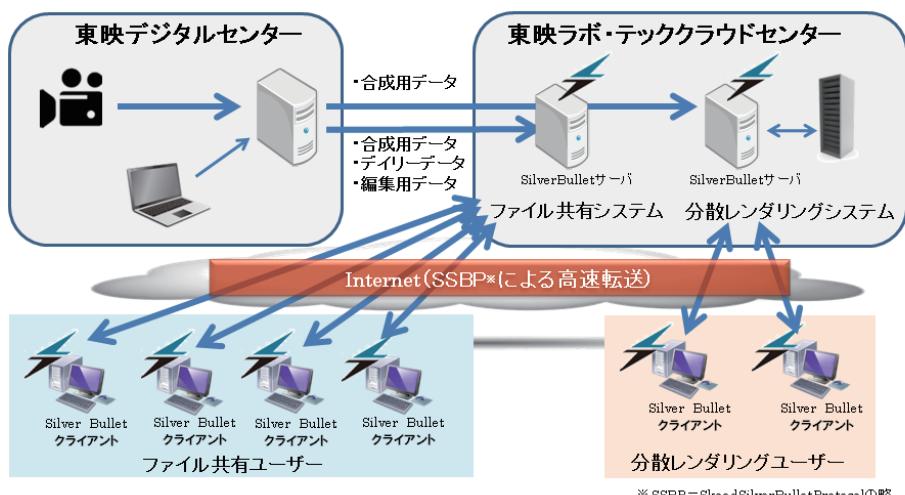


東映デジタルラボ株式会社
ボスプロ事業部
土田 仁 氏



東映ラボ・テック株式会社
本社：東京都調布市国領町 8-9-1
創立：1951 年 3 月 17 日
資本金：1 億円
従業員数：200 名（2013 年 3 月末現在）
業務内容：デジタル事業、ボスプロ事業、
フィルム事業、サブタイトル作成、不動
産事業

SilverBullet 利用構成図



■決め手は、他のネットワーク参加者に影響を与える回線品質の違いを吸収する動的帯域制御機能

撮影データは 2 時間の映画作品で、映像フォーマットにもよるが凡そ 200 ~ 300GB になる。ユーザーはこのファイルをクラウドから数 GB ~ 20GB 程度の単位でダウンロードし、作業を終えると再びクラウドにアップロードするといった運用を行うのだが、特に中小やフリーランスが多い専門プロダクションでは光回線であってもマンションの共用回線というケースもあるなどばらつきが顕著で制約が大きい。こうした条件下でも転送容量と速度を最大化し安定的に転送する方法はないか。同社システムグループ長として東映デジタルラボの全システムを運用・管理する土田氏はこの根岸氏からの命題を受け、SilverBullet を探し当てた。「私の知る技術者みんなが、Winny 開発者の金子さんの技術を高く評価していましたが、その金子さんの会社が高速ファイル転送ソフトを開発したと聞き興味を持ちトライアルしてみたのです」

採用に当たっては様々なソフトをテストした。しかし、高速化はもとより国産ベンダーならではのサポート対応などあらゆる面で SilverBullet は秀でていた。中でも特許技術である動的帯域制御機能は「帯域を全部優先的に使うのではなく、限りある帯域幅の中で動的に使う帯域を考えながら転送できる点は、他のネットワーク参加者に影響を与えることなく、多様なユーザーの回線品質の違いを吸収して送れる」（土田氏）と高い評価を得た。

■急成長の見込まれる分散レンダリングサービスでも SilverBullet を活用

同社ではクラウドを使ったファイル共有サービスに次いで、その翌年には分散レンダリングサービスも開始した。レンダリングとは数値データなどを画像化する処理を指すが、映像制作においては撮影後の重要な作業となる。大半のプロダクションはこの作業を自前で行っているが、映像が 4K さらに 8K へと高精細化する中でクラウドへの移行が確実視されている。「例えばオンプレミスなら 10 台のレンダリングサーバを用意して 5 日間掛ける処理も、クラウドなら一度に 50 台を利用して 1 日で終了できます。使用期間も限られるため最適といえます」（根岸氏）このサービスへのクラウドへのファイル転送に使われているのも、もちろん SilverBullet である。映像制作の現場において、そしてクラウド利用において SilverBullet はすでに必須のツールといえよう。