

Silicon Studio Corp. Press Release

2008 年 7 月 15 日

OLM Digital 様が Sledgehammer システム 2 式を導入

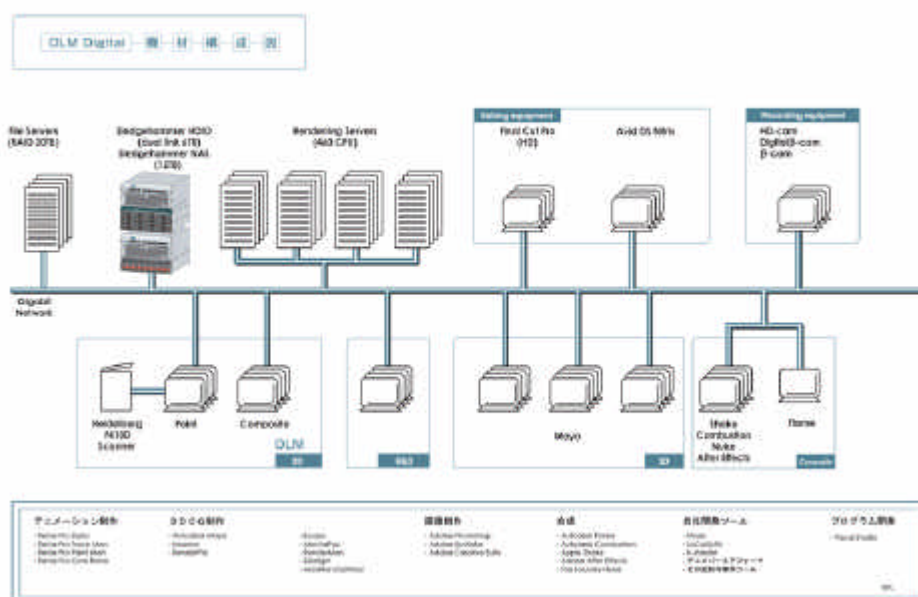
～ 大量のデジタルデータのデイリープレビューと高速ストレージプールのニーズを同時に解決～

2008 年 7 月 10 日、高性能ネットワークストレージ・メディアマネージメントソリューションを開発・販売する Maximum Throughput Inc. (Max-T : カナダ・モントリオール www.max-t.com)は、東京世田谷区に拠点を置く株式会社オー・エル・エム デジタル (OLM Digital : http://www.olm.co.jp/olm/about_us/olm_digital/)が Sledgehammer システム 2 式を導入したことを発表しました。この度の Sledgehammer システム 2 式の販売と導入に関わるインテグレーションを当社シリコンスタジオが担当いたしました。



OLM Digitalでは、Sledgehammer HD!O Dual Link 7.2TB及び Sledgehammer NAS 12TBを導入し、2008年6月より運用を開始しました。「劇場版ポケットモンスター」や「クローズ ZERO」などの映画やTV「ケータイ捜査官7」など多数の作品でアニメーションや3D CG、合成を幅広く手掛けている会社では、合成、3D、ノンリニア、ビデオ機器、さらに大規模レンダリングサーバやファイルサーバなど多岐に渡る最新鋭の制作ツールをネットワークし、日々増大するデジタルデータの制作に対応しています。

Equipment structure figure



[OLM Digital 機材構成図 \(PDF :1.91MB\)](#)

Silicon Studio Corp. Press Release

今回の導入について、OLM Digital Director の橋本 聡 氏は、次のように語っています。「来春公開予定の実写映画制作のプロジェクトで、1200 カットという膨大な量の 2k 10 ビットスキャニングデータを取り扱うことになりました。もちろん既存のストレージも数 10TB あったのですが、このプロジェクトで取り扱う膨大なデータをストレスなくさばくには不安がありました。とにかく速いストレージを、ということで検討した結果、スピードとコストの両方で我々のニーズに合ったのは Sledgehammer だけでした。」

OLM Digital では、2 式の Sledgehammer システムを目的に合わせて運用しています。ビデオ機能をサポートする Sledgehammer HDIO は、アニメーションや 3D CG データの社内チェック用に DDR として活用されています。従来は、各種 DDR や Flame システムを使ってビデオ信号でのプレビューやデイリーチェックを頻繁に行っていました。しかし、プレビューを行っている間は Flame システムが本来の業務に使用できないため、OLM Digital の大きな課題となっていました。

Sledgehammer HDIO について同氏は、「Sledgehammer は、Flame と InfiniBand で高速なデータ転送をサポートしており、他の制作ツールとの中間ストレージとしても Flame と相性の良いストレージだと思います。DDR としてプレビューに使用し、ビデオ納品の場合は Sledgehammer からそのままビデオ出力して納品できます。今まで使っていた DDR は、画像サイズが少しでも違う素材が混在すると一緒に見られないなど、使い勝手があまりよくありませんでした。Sledgehammer の場合、サーバに素材を入れた瞬間、画像サイズの混在など気にせずにプレイバックして見られます。操作には MAXmedia のタイムラインを使うので、だれでも使いやすいのも助かります。2k でプレビューしてすぐに DVD にするとか、24p で作っているものを VTR に出すために 2.3 をかけたいといったことも日常的に発生する作業なのですが、Sledgehammer ではこれらがすべてリアルタイムでできるのもうれしい点です。映画制作では欠かせない LUT に関して、今まではレンダリングした上でしか確認できないものだったのですが、2k 素材に LUT をかけてもリアルタイム再生できるので重宝しています。」と語っています。



Sledgehammer NAS は、Flame システムの外部ストレージ的な使い方が想定されています。OLM Digital に導入された SATA ストレージモデルは、ネットワークパフォーマンスも申し分なく、マルチパス CG データや 2k のような大きなデータでもストレスを感じず、増設のし易さも魅力だったと言います。「CG 素材についても、ディフューズ・オクルージョン・IBL など、10 数レイヤーをばらばらでレンダリングするマルチパスで制作します。複数 CG 素材のマルチパスデータを、しかも映画の場合は通常 2k 16 ビットフロートで制作するので、そのデータ量は膨大になります。その膨大なデータを、最終合成を行う Flame や Shake、Combustion といったツールで速く確認したい、というニーズにも応えてくれました。」同氏はこのように締めくくりました。



Silicon Studio Corp. Press Release

株式会社オー・エル・エム デジタルについて

デジタルアニメーションコンテンツの企画・制作を目的として1995年に設立されたOLM Digital社では、設立当初よりハイレゾリューションコンテンツ制作を手掛け、今日ではその業務のほとんどがHDまたはそれ以上のレゾリューションによる制作です。デジタル映像制作に取り組むエキスパート集団である3D部門は、フル3DCG、アニメーション、実写作品など、様々なコンテンツの企画から最終映像まで、デジタル映像制作の全業務を担っています。豊かな創造性を育み、OLM Digitalならではのクオリティの高い作品を作り続けています。斬新な映像づくりにテクニカルサイドから貢献する研究開発(R&D)部門は、デジタル映像表現の新しい可能性の探究、および、制作現場における作業の効率化を目指しています。国内のアーティスト、技術者、研究者との交流を活動のベースとし、アーティストのセンスと我々の技術とのコラボレーションを通じ、斬新でインパクトのある映像をつくり出します。

シリコンスタジオ株式会社について

シリコンスタジオ株式会社(シリコンスタジオ)は、エンターテインメントの業界で、デジタルコンテンツに関する幅広い事業を展開するために2000年1月1日に設立されました。事業内容としては、デジタルメディア技術の研究&開発・コンテンツ制作環境やIPTV配信設備のインテグレーション・デジタルクリエイター派遣の3事業を中心に、業界最高峰の技術提供を行いながら、多くの人々に感動を与えられる企業を目指しております。

Maximum Throughput について

Maximum Throughput社は、カナダ・モントリオールを本拠地として1998年に設立されたネットワーク・ストレージ及びメディアマネージメント・ソフトウェアのディベロッパーです。Max-Tのサーバは、汎用のハードウェアと独自開発のスマートソフトウェアの組み合わせにより、TCP/IPネットワーク上でSANに匹敵するストレージバンドワイドとパフォーマンスを提供する、ユニークなソリューションです。Max-T製品は、高いパフォーマンス、キャパシティとそのマネージメント機能に加え、最も低いTCO (Total Cost of Ownership/ 導入・維持・管理などに掛かる総経費)を同時に約束します。

Maximum Throughput社日本法人 :Max-T 株式会社

www.max-t.jp info@max-t.jp t. 03-5774-5112

本リリースに関する報道関係お問い合わせ先:

シリコンスタジオ株式会社

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-21-3

コーポレートストラテジー、担当:原

TEL :03-5488-7070 (代表) FAX :03-5488-7433

E-Mail :pr@siliconstudio.co.jp