

報道関係者各位

2012年6月29日(金)

## 3DCG コンテンツクリエイターの課題解決へ

**「Microsoft® Windows Azure™」  
を活用したレンダリング実証実験報告**

～クラウド活用による制作期間とコストの大幅な削減を実現～

**学習環境への導入とデジタルコンテンツ産業の支援を目指す**

IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を運営するデジタルハリウッド株式会社(本校/本社:東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO:古賀鉄也、学長:杉山知之)は、日本マイクロソフト株式会社(本社:東京都港区 以下日本マイクロソフト)の協力を得て、「3DCG コンテンツ制作における課題解決」を目的とした、マイクロソフト社の「Microsoft® Windows Azure™」(\*)を活用した 3DCG レンダリングの実証実験を行いました。

**【背景】**

3DCG のレンダリングには、常に大きなコンピューティングリソースが必要とされており、要求される量も、日々飛躍的に増大してきている。

これに対し、国内のクリエイターおよびデジタルコンテンツ制作会社を取り巻く環境は、コスト面・時間面など多くの課題が存在し、これらが作品のクオリティ向上や、短期間での作品制作を阻害している要因となっている。

**【目的】**

3DCG のレンダリングのためのコンピューティングリソースとしてクラウド環境を活用することが出来れば、現在の課題の多くを解決することができる。

しかしながら、アプリケーションのライセンス認証やシステム運用コスト、大規模並列化を実施した際の処理速度など未知の部分も多く、実際に検証してみる必要があった。

本実験では「Windows Azure」(\*)を活用した 3DCG レンダリングの可能性を追求するために、技術的な実現可能性、実際のパフォーマンス性能、どのような課題が残るのか等を明らかにすることを目的に実施。

**【実験の結果、得られた効果】**

本実験の結果、「Windows Azure」(\*)は、3DCG レンダリングのプラットフォームとして十分活用可能なツールであり、使用するアプリケーションの動作はもちろん、クラウド上の豊富なコンピューティングリソースを活用し、3DCG の制作時間を大幅に短縮できることが実証された。

一時的に大きなコンピューティングリソースが必要となる場合に、「Windows Azure」(\*)を活用することで、必要なだけの量を自由に利用することができるため、コンピューティングリソースに対する投資の無駄も発生しない。

これにより、これまで以上にコスト面でも効率的に作品のクオリティを高め、短納期で作品を仕上げることが可能になる。



# PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2012  
<http://www.dhw.co.jp>

デジタルハリウッドでは今後の展開として、実際の授業において、クラウド環境を活用した3DCGレンダリングの実施、3DCG クラウドレンダリングの産官学連携スキームへの活用などを予定し、個人個人のスキル教育のみならず、クリエイターの制作環境の改善支援を行うことで、国際競争力の飛躍的向上とデジタルコンテンツ産業の支援を目指してまいります。

## (\*)Windows Azure とは

Windows Azure は、マイクロソフトのデータセンターから、インターネット経由でコンピューティング リソースを提供するマイクロソフトのクラウドアプリケーションプラットフォームです。データセンターとコンテンツデリバリーネットワークを全世界に持つ、グローバル展開に対応したサービスです。また、日本のゲーム/コンテンツ開発者は、必要に応じて必要な分だけコンピューティングリソースを利用することが可能だけでなく、煩雑なデータベースや OS の運用作業の多くをマイクロソフトがサービスとして提供するため、より戦略的な企画やアプリケーションの開発にリソースを投入することが可能となります。さらに Windows Azure では、.NET Framework に加え、PHP、Java、Ruby、Perl など、幅広い開発環境に対応しているオープンなクラウドサービスです。

## 【マイクロソフトさんからのコメント】

マイクロソフトではクラウドコンピューティングの活用によるビジネスの革新を推進しています。

今回、日本の強みであるコンテンツ産業において重要な役割を果たしている3DCGコンテンツ制作の現場で、弊社のクラウドプラットフォーム Windows Azure を活用した実証実験が行われ、制作時間の短縮やクオリティの向上に寄与できることが証明され、大変嬉しく思います。

弊社では、この分野における制作環境の向上や人材育成を支援するとともに、さまざまな業界でのクラウドプラットフォームの活用によるビジネスの拡大に貢献していきます。

(日本マイクロソフト株式会社 デベロッパー&プラットフォーム統括本部 業務執行役員 パートナー &クラウド推進本部長 平野和順氏)

## 【デジタルハリウッドについて】

<http://www.dhw.co.jp/>

1994年、日本初の実践的産学協同のクリエイター養成スクールを設立。現在、東京(御茶ノ水)、渋谷、大阪、福岡で4校の専門スクールと、eラーニングによる通信講座(オンラインスクール)を展開、設立以来、約5万人以上の卒業生を輩出。設立10周年を迎えた2004年4月、日本初、株式会社によるIT・コンテンツ分野の高度人材育成機関「デジタルハリウッド大学院(専門職)」、2005年4月には、ITビジネス×クリエイティブ×英語&留学を学ぶ「デジタルハリウッド大学」を開学。デジタルコンテンツ業界の人材育成と、産業インキュベーションに力を注ぐ。2014年10月に設立20周年を迎える。

## <会社概要>

会社名: デジタルハリウッド株式会社

代表: 古賀鉄也(代表取締役兼 CEO)

学長: 杉山知之

本社所在地: 東京都千代田区神田駿河台 2-3 DH2001Bldg.

事業内容:

## <スクール事業>

CG、WEBなどのクリエイター養成スクール運営

オンラインスクール運営



# PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2012  
<http://www.dhw.co.jp>

<大学・大学院事業>

デジタルハリウッド大学(四年制大学)運営

デジタルハリウッド大学院(専門職大学院)運営

<法人ならびに自治体向けコンサルティングサービス事業>

<中国語語学研修事業>

## 【プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室:川村

mail: [press@dhw.co.jp](mailto:press@dhw.co.jp)

TEL: 03-5281-9248

-----  
デジタルハリウッド公式サイト : <http://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <http://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <http://www.dhw.co.jp/pr/release/>  
-----