

全天型プラネタリウム用
4Kデジタルシネマの
クラウド上でのレンダリング

HAYABUSA
BACK TO THE EARTH

有限会社ライブ
「HAYABUSA ～BACK TO THE EARTH～」
プロジェクト・マネージャー 下山田 和弘

本日の内容

ライブのご紹介
HAYABUSA ～BACK TO THE EARTH～のご紹介
実際に利用した環境
IBM CoDを利用してみて



* Character Samanosuke by ©Fu Long Production, ©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
** ©1997,1999,2000 GAME ARTS ©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

A collage of various CG work samples arranged in a grid-like fashion. Each sample is accompanied by a white text box with a black border containing a category label in Japanese. The categories are: "コマーシャル" (Commercial), "ゲームムービー" (Game Movie), "テクニカルCG" (Technical CG), "リアルタイムCG" (Real-time CG), "科学・医学" (Science/Medicine), and "プログラム開発" (Program Development). The samples include a mobile phone, a field of yellow flowers, a character from a game, a technical diagram of a washing machine, a 3D model of a planet, a 3D model of a human head, and a computer screen displaying a program interface. A central globe icon is also present in the collage.

コマーシャル

ゲームムービー

テクニカルCG

リアルタイムCG

科学・医学

プログラム開発

「はやぶさ」大型映像制作委員会

財団法人
大阪科学振興協会



LIBRA
CORPORATION



「祈り」

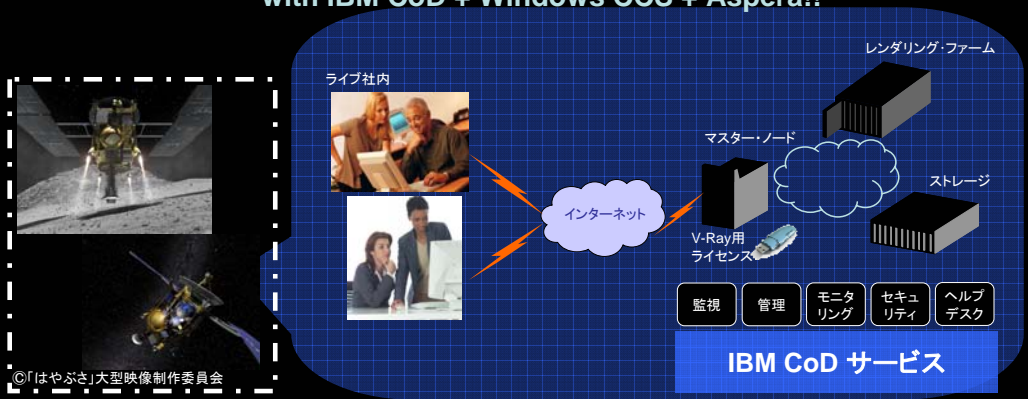
©2007 Japan Aerospace Exploration Agency

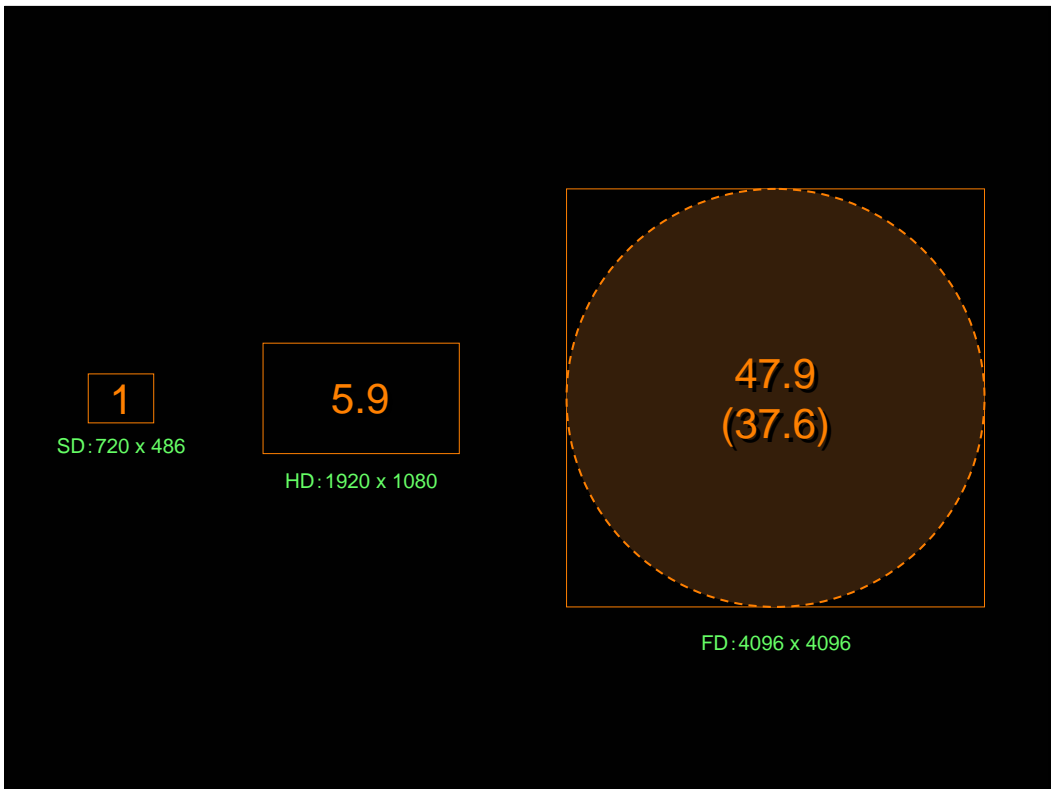
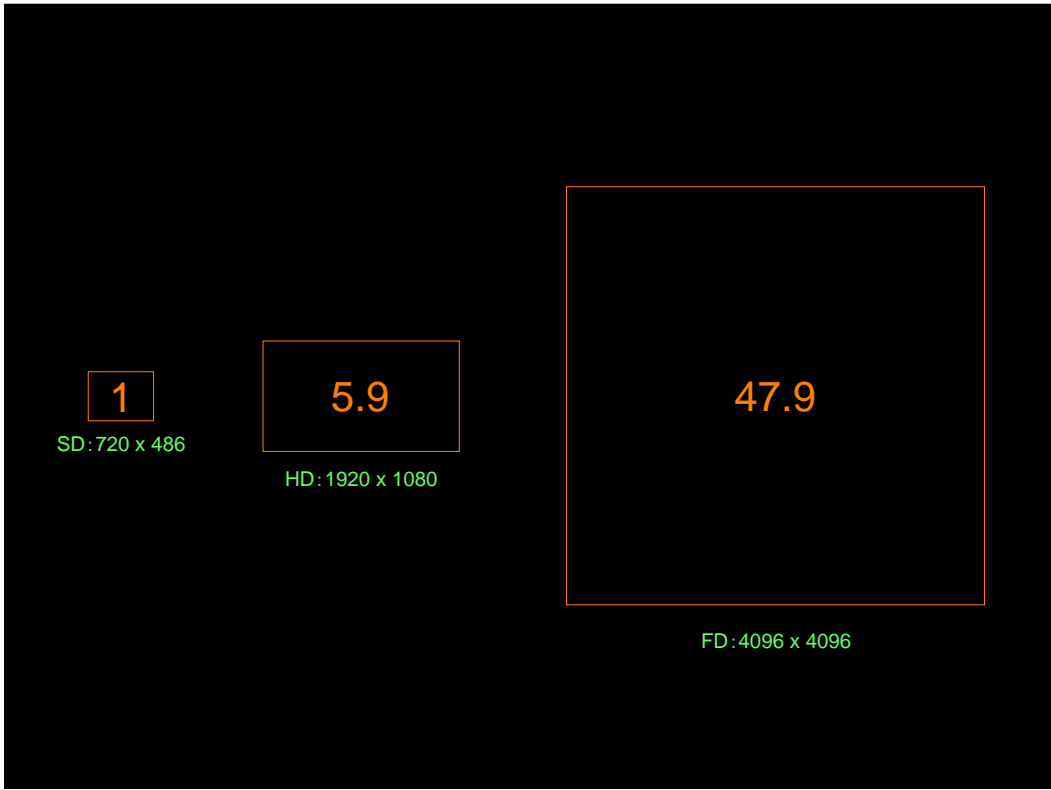
実際に利用した環境

- 4Kシネマ=4096ピクセル×4096ピクセル(フルHDTVの8倍の品質のシネマ)
- 1秒あたり30枚の画像、43分間で77,400枚の画像
- 1枚の画像に複数のレイヤー
- このレイヤーの描画にIBM CoDを活用



with IBM CoD + Windows CCS + Aspera!!





43分
(30f × 60秒 × 43分)



77400f

1分 × 77400f = 1290h



約54日間
サーバーをフル稼働

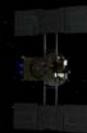
IBM CoDを利用してみて



©「はやぶさ」大型映像制作委員会

- パソコン1台で平均1分、最大で30分かかっていた1レイヤーあたりの処理が、平均約4秒で処理可能に。

- 描画処理のための環境を独立して構築したことで、他の作業と並行して進めることができ、作業効率をさらに向上させました。



©「はやぶさ」大型映像制作委員会



