

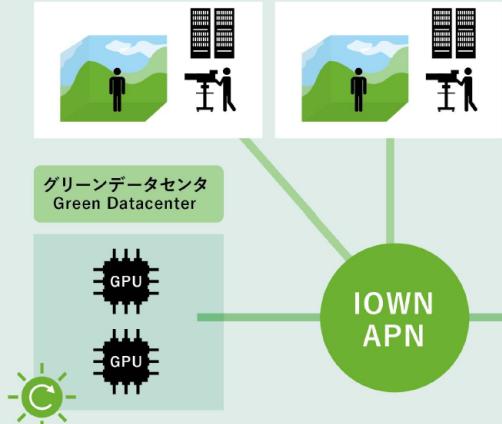
未来の映像プロダクション！IOWNの技術により、映像制作のDXを実現します
IOWN × 映像プロダクションDX

背景 - 技術課題

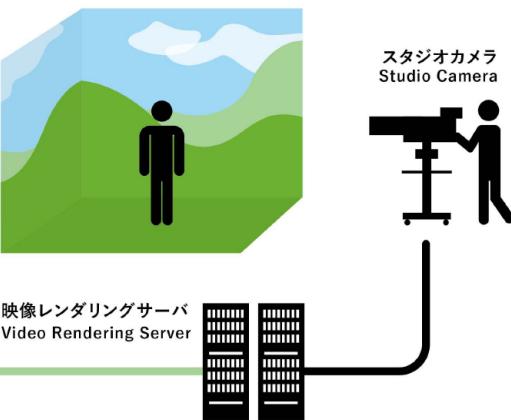
映像制作拠点による高度な映像処理による計算リソース増および消費電力増に対してオールフォトニクス・ネットワーク (APN) やDCI (Data-Centric Infrastructure) による処理分散を実施します。

IOWN × 映像プロダクションDX**IOWN × Media Production DX**

バーチャルプロダクションスタジオの映像レンダリングサーバとリモートGPUをIOWN APNで接続することで、これまでスタジオにおいていた機器のスリム化、DCの高スペックな計算リソースの活用、および計算リソースのシェアリングを実現。
By connecting the video rendering server of the virtual production studio to the remote GPU via IOWN APN, the equipment in the studio can be reduced, the high-spec computing resources of DC can be utilized, and the computing resources can be shared.



バーチャルプロダクションスタジオ
Virtual production studio



研究目標 - 成果

映像制作拠点による高度な映像処理による都市部の消費電力増に対して電力消費を分散します。

技術ポイント**01 要素技術**

- 映像レンダリング処理の離隔化のためのAPN
- GPUシェアリングのためのDCI

02 市中技術差異点

- 従来回線に比べ、APNならではの大容量、低遅延、ゆらぎなしによる映像レンダリング処理や時刻同期 (PTP) が可能
- 従来アーキテクチャに比べ、DCIならではの柔軟で拡張性のあるシェアリングが可能

利用シーン エンターテインメント

R&Dフェーズ ビジネス展開

【出展企業】

NTT株式会社 IOWNプロダクトデザインセンター

【問い合わせ先】

APN推進プロジェクト

【共同出展社/社外連携先】

株式会社TBSテレビ、株式会社TBSアクト

【関連Link】

—