



株式会社クラフタースタジオ
ラインプロデューサー 田尻真輝氏(左)
テクニカルディレクター 鈴木大輔氏

クラフター×クレセント

株式会社クラフターは、博報堂グループの映像コンサルティング会社として、2011年4月に設立。「映像で課題解決する会社」をポリシーとして、企業や社会の課題に対して映像によるソリューションを提供している。2017年8月にはアニメーション制作会社として「株式会社クラフタースタジオ」を設立。さらには2018年10月に、技術開発を推進する「株式会社クラフターエンジン」を設立。劇場用アニメーション・TVシリーズ・TVCM・VRアニメーションなど、広範な領域において映像コンテンツを作り続けている。

クラフター独自のアニメーション技法である「スマートCGアニメーション」は、見た目は手描きアニメ風でありながら最新のデジタルテクノロジーを活用したもので、その表現力とともにVRやゲームなどへの応用力も高く評価されている。

今年9月には、モーションキャプチャの需要の高まりから、スピードとクオリティのさらなる向上を目指して、赤坂にモーションキャプチャスタジオをオープンした。クレセントから最新の機材を導入し、高精度なキャプチャを可能にしている。クラフターは、アニメーション作品はもちろんのこと、VRなどの次世代コンテンツの制作も今後ますます加速させていく。

クラフター社にモーションキャプチャスタジオ設立の経緯や、クレセント商材の運用、求める人材等について取材した。



『あした世界が終わるとしても』

今年1月に全国劇場公開されたオリジナルアニメーション映画『あした世界が終わるとしても』のBlu-rayが、ただいま好評発売中!

『あした世界が終わるとしても』公式サイト
<https://ashitasekaiga.jp/>



■ モーションキャプチャスタジオ設立経緯 ■
フルデジタル制作環境を推進しているクラフターでは、これまでもモーションキャプチャを積極的に活用してきた。昨今、幅広い分野で案件が増加しており、今後の制作体制を整える上でも自社のモーションキャプチャスタジオの設立が必要と判断。元々社内には様々なデジタル技術を持った人材が豊富であり、社内収録に切り替えても問題なく運用できるだろうという目算があった。

「今年1月に公開した劇場用オリジナル作品『あした世界が終わるとしても』は、大部分をモーションキャプチャで制作しています。この時は社外のスタジオに協力して頂き収録をおこなっていましたが、クラフターとして、クリエイティブとデジタルの高次元な融合を標榜しているということもあり、モーションキャプチャシステムを自社内に導入するのは自然な流れでした」

「社外のスタジオでは、どうしても時間的な制約がありますし、もう少しこうしたかったという心残りが生じることもありました。自分たちのスタジオならそういったクリエイティブ的な不満も生まれませんし、監督やアニメーターとの連携もスムーズにおこなえます。モーションキャプチャの撮影技術は全く持ち合わせていませんでしたが、クレセントさんの講習を受講したお陰ですぐに運用できるようになりました」

■ 導入後の運用状況 ■
「案件が控えていたため導入直後にぶっつけ本番で収録を行ったのですが、現場のスタッフから今までと同じ様にストレスなく収録できると言っても

らえたので嬉しかったです。アニメーターをはじめとしたスタッフみんな新しい技術への順応が早いので、データ修正の作業分担なども前向きに提案してくれました。そういった協力もあり、収録からアニメーション用のデータへ落とし込むまでの時間も大幅に短縮できました」

「何より、誰に気兼ねすることもなく収録したい時にすぐ録れるようになったのが最大の利点です。今まで難しかった実験的な作品制作も可能になったこともあり、会社全体のフットワークがぐんと軽くなりました。これを起点とした、まったく新しいオリジナルアニメの企画もスタートしています。また、アニメーターが自らアクターとなってアニメらしい芝居を研究したり、モブの動きのバリエーションを検討する等、現場のスタッフの気軽な利用も増えており、今後どんどん活用の幅は広がっていくと思います」

「(モーションキャプチャスタジオの他社への貸し出しについて)現在はあくまでも社内スタッフの

利用がメインですが、クラフターが博報堂のグループ会社であるので、まずはグループ内で広く有効に活用できればと考えています。今後ますます需要の拡大が見込まれるVRも弊社が力を入れている分野です。エンタメVRだけでなく、あらゆる企業様のビジネス案件にも柔軟にご対応できる環境が整ったのではないかと思います」

■ 求める人材 ■
「自分はこれしかできない、と決めつけられない方でしょうか。もちろんクラフターのスタッフたちは、アニメーター、リガー、コンポジターなど、それぞれ得意とすることをメインの職種にしています。しかし、そこで自らを限定することなく、新しいこと、やったことのないことに果敢にチャレンジできる柔軟さも持ち合わせているんです。だからこそ業務においても他職種のメンバーとより高次元での会話ができるようになりますし、新しい発見や発想も生まれるので、クリエイティブの質も自ずと高められると考えています」
取材：立石伸雄 構成：菅崎英展(Video Journal)

RECRUIT

クラフタースタジオは、劇場・TVアニメーションを中心にハイクオリティなコンテンツを世の中に送り出し続けています。その最大の武器は「スマートCGアニメーション」。最新のITをふんだんに投入して、アニメーションの作り方から作ります。

また、VR・ARをはじめとする、イマーシブなアニメーションの実績も数多く、世界的な企業とのコラボレーションや映画館でのVR上映など、これまでの常識にとらわれない取り組みを展開しています。業務拡大に伴い、新しい未来をいっしょに作っていくクリエイティブ職を募集します。

【募集職種】3DCGモデラー、3DCGアニメーター、エフェクトデザイナー、コンポジター、コンセプトデザイナー、背景デザイナー

【応募資格】3年以上の実務経験者、Unity等のリアルタイムエンジン開発経験者優遇。新卒業界未経験の方も可。

【応募方法】弊社ホームページ(<https://www.craftar.co.jp/>)をご覧の上、履歴書と作品集もしくはそれに相当するもの(形式は問いません)を下記メールアドレスに添付の上、ご送付下さい。
crst.jinji@craftar.co.jp