



2024スタジオビジョン資料

アニメーションだからこそ背景を動かす
「動く背景美術」＝「3D美術」としての
ブランド価値の向上を目指す

美術要員が自ら作る「動く背景美術」はアニメ参入を始めてからの目標でした。
達成された今、私たちは「背景美術」とは別の概念として「3D美術」として旗
揚げをし、ブランドの地位向上を目指します。

スタジオビジョン

継続、目標、未来に分けてビジョンを創ります

継続

①各セッションが密に連携を取る

すべてのセッションが密に連携を取ることで、美術設定から3Dアニメーションシーンまで3Dステージを使い切り、コストを下げクオリティ維持を継続します。
連携推進することでの海外出し20%以内の内製化を目指します。

目標

②3D (Blender・SKP)習得率90%を目指す

スタッフの習得率を高めることで理解度も高くなるので、セッションのつながりも強化され、一層の効率化とクオリティ維持につながります。
各セッションの3Dを使用したディレクション育成に重点をおき、育成強化に務めます。

未来

③UE (アンリアルエンジン) Unityなどのリアルタイムエンジンの導入

リアルタイムエンジンでのアニメ制作を視野に入れて、3Dセッションの強化を行います。

3Dを使用しての唯一無二の制作工程
柔軟に工程変更できるディレクション能力と現場の対応能力の高さが
多様な2D美術背景デザインの安定供給と3Dの動的表現を実現できる

独特な制作過程を実現し、描いて塗る手法ではなくモデリングの段階からレンダリングの先までの工程を見据えステージ作成することで、時短とトラブルへの対応性を高めています。
スタッフひとりひとりが上手い下手だけではなく、純粹に仕事への対応能力が高いのが弊社の強みです。

スタジオバリュー

クリエイティブ環境

完全リモートワーク環境

スタッフへの還元重視固定費用をカットする為でコロナ過が始まる前から完全リモートワーク環境を実現。出社はございません。リモートでも連携が取れるようTeams、Onedriveなどを活用し、オフィスにいるような感覚での環境整備をしております。リモートであっても社保完備/アルバイト雇用/PCなどの備品も支給しています。

ボーダーレス採用

未経験30%、主婦率30%、と専門性だけに縛られない採用を実現しております。すべてのスタッフが一線で活躍しており、経験者であっても新しい技術を1から学び直しが可能です。経験値/専門性関係なく、育成指導の下の徹底実力主義です。

3Dを利用したコストカット実現

3Dを活用することでコストカットを実現。手描きを直す手間がなくなり美術監督・監修が格段に楽になりました。現場作業も細分化できるようになり、勤務環境の改善も実現。

地方人員の採用

完全テレワーク化により、光ネットワーク環境があれば日本中どこの地域の方も採用しており、環境を変えずに業務に携われます。現在は新潟、九州、名古屋、静岡、兵庫、千葉からリモート出勤されております。

ビジョンを実現するために

5 年計画推進計画を実現します

学びの推進

年に1度、Blender、UE等のスクール受講期間を設け、技能取得の推進を行います

育成の推進

現場経験を積極的に行い、ディレクターの育成を推進します

雇用改善の推進

継続雇用はビジョン実現には欠かせません。雇用改善を積極的に推進していきます

スタジオ内生産の推進

海外出しを極力抑え、国内で回せるスタジオ体制を整えます