

# 最先端の映像表現技術！ 日本が世界に誇る CG制作・VFX技術を提供

白組

白組（渋谷区神宮前、島村達雄社長、03・3407・7607）は1974年創業、世の中に「コンピュータで絵を描くCG」が誕生した頃である。当初は社員3名の「手で描くアニメーション」が中心の小さな会社であったが、80年代より本格的にCG開発に参入する。最先端の映像表現技術追求を旗印に、未知の分野へ足を踏み入れる以外の選択肢はなかった。資本力のない小企業の無謀な挑戦が始まった。

「CG」制作だけでも大変なのに「アニメーション・撮影カメラシstem」の開発にも着手した。高価なコンピュータの導入と研究開発投資の負担で資金繰りは悪化、「倒産の危機」も経験したが、CG部門の赤字を手描き部門が穴埋めして踏み止まった。

1987年、最先端と伝統技術の両輪・融合をコンセプトとした

「調布スタジオ」の完成と、天才山崎貴の入社が同社転機の絶妙なタイミングとなった。山崎を中、心に、若い優秀な技術スタッフも充実、2000年には山崎監督映画第1作『ジュブナイル』が生まれた。さらに、『ALWAYS〜三丁目の夕日〜』などを経て、世界的に見ても独特のVFX技術体系が確立された。山崎監督が昨年末『永遠の0』で好評を得たことは記憶に新しい。

今年の夏には、第36回日本アカデミー賞優秀アニメーション作品賞に輝いた『Friendsもののけ島のナキ』のコンビである山崎貴・八木竜一監督作品の3DCGアニメーション『STAND BY ME ドラえもん』が公開される。ドラえもんのTVアニメがスタートした1973年から40年の時を経て、手描きアニメの国民的人気キャラクターが「3DCG」で登場する。



(C)2014「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会



(C)2014「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会

最新のCGとハンドメイド技術を融合させた『STAND BY ME ドラえもん』より

未来からやってきたドラえもんの世界を、最先端のCGと伝統的な手作業を組み合わせてお見せします！ご期待ください。