№15-000073HG
2015 年 10 月 19 日

【インタビュー】学び働く人 vol.9
ヒューマンアカデミー　CG 制作部門「KALEID.(カレイド)」
～10 月 10 日公開　3D アニメーション映画『GAMBA ガンバと仲間たち』の制作を担当～

ヒューマンホールディングス株式会社(本社:東京都新宿区、代表取締役社長:佐藤朋也)は、ホームページ(http://www.athuman.com/)で、「【インタビュー】学び働く人」、「海外で学ぶ学生たち」などを掲載しています。これは、“学んだことを活かして、働く”という当社ビジネスモデルに沿った形で、活躍している人たちを紹介するものです。

今回は、10 月 10 日に公開された 3D アニメーション映画『GAMBA ガンバと仲間たち』の制作に携わった 3 人(矢田佳子さん、根本パウロさん、木村弓珠さん)を紹介します。

【プロフィール】

矢田佳子さん（34 歳）
大学卒業後、CM の制作会社に就職。4 年後に退職し、白組･ヒューマン･スタジオ※に入学。白組･ヒューマン･スタジオ学生時代から『GAMBA』の制作に携わり、卒業後は KALEID. に就職。『GAMBA』では、キャラクター制作とアニメーション制作を担当し、KALEID. のチームリーダーを務めた。現在の主な業務は、企画立案や進行管理。

根本パウロさん（31 歳）
10 年間、会社勤めをしていたが、退職して白組･ヒューマン･スタジオに入学。卒業後、KALEID. に就職。『GAMBA』制作に携わり、背景の制作を担当した。現在の主な業務は、モデリング全般。

木村弓珠さん（25 歳）
高校卒業後、CG 制作の専門学校に入学。卒業後、白組･ヒューマン･スタジオに入学し、終了後、KALEID. に就職。『GAMBA』の制作に携わり、背景の制作を担当した。現在の主な業務は、アニメや CM のキャラクター制作。

※白組・ヒューマン・スタジオ：KALEID. の教育部門である CG アートスクールの前身

「KALEID. (カレイド)」は、ヒューマンアカデミーの事業の一つとして、CG 制作を担うプロダクションとして、2010 年に設立された。また、ＣＧアートスクールを運営し、人材育成に寄与している。

白組･ヒューマン･スタジオ(以下、SHS) で 1 年間 CG 制作を学んだ矢田さん、根本さん、木村さんは、卒業後、そのまま KALEID. に就職。2010～2013 年は、映像制作会社「白組」の仕事を請け負い、3D アニメーション映画『GAMBA ガンバと仲間たち』の制作メンバーとして、最先端の技術を駆使した現場で、CG 制作に没頭する毎日を送った。現在も CG 制作に邁進する 3 人に、『GAMBA』制作にまつわる話や現在の仕事についてうかがった。

実践的な学びで身に付けたスキルを『GAMBA』制作に生かす

――まず、皆さんが CG 制作の仕事を目指したきっかけを教えてください。

矢田：小学生のときに電気グルーヴのプロモーションビデオを見て衝撃を受けました。映像という分野で、子供に夢や希望を与えられるような作品に携わりたいと思ったのがきっかけです。
根本：僕はもともとゲームに興味があって。
木村：私は、小さい頃から絵を描くのが好きで、趣味を生かした仕事に就きたいと思っていました。ゲームが好きだったんです。

――CG 制作を学ぶ場として、SHS を選んだのはなぜですか？
矢田：大学卒業後、CM 制作会社に就職しましたが、映像制作のスキルをより磨きたいと思い、SHS に入りました。プロの方から学べ、実践に近い学習ができるのも魅力でした。
根本：10 年ほど、CG とは無関係の会社に勤めていましたが、CG に興味があったので、ヒューマンアカデミーの夜間講座に入りました。そこで SHS を知り、挑戦してみようかなと。SHS では実務経験が積めるので、卒業後すぐに就職できるだろうと思い、会社を辞めて入学しました。
木村：私は CG 制作の専門学校に入りましたが、なかなか就職が決まらなかったんです。そんなときに SHS のことを知って、試験を受けました（笑）。

――SHS のカリキュラムは、どのような内容だったのでしょうか？
根本：最初の 3 ヵ月は基礎的なソフトやシステムを学ぶための課題が出て、ソフトの使い方やモデリング、CG の概念など、ある程度のカリキュラムがありました。後半は、目指す方向によって、ゲーム系、プロダクト系、キャラクターのモデリングなどのチームに分かれ、違った課題が出されたりしました。この時、学んだ基礎は、のちにとても役立ちましたね。
木村：専門学校では教科書に沿って学びましたが、実務では役に立たないことも多くて…。SHS は教科書もなく、とにかく実践しながら学んでいくので、学んだことが全て仕事に生きています。直接、プロの方から教えてもらえるのも大きかったですね。
矢田：根本くんと木村さんは同期なんですよ。私は彼らより 1 年先輩ですが、時間割のようなものはなくて、そのつど出される課題をクリアしたり、チーム分けをして短期間でショートムービーを制作して先生にアドバイスをもらったり、という感じでした。根本くんと木村さんは 1 年先輩です。

――先ほどから出てくる“モデリング”とは何ですか？

矢田：パソコンの中で造形することです。たとえば立方体を削って、立体的な机や椅子を作っていくみたいな作業です。
木村：粘土細工みたいなものですね。

――SHS の課題や授業で、印象に残っているものはありますか？
矢田：初日に、いきなりパソコンの中でマウスを造形するという課題が出されたことです。ソフトの使い方も分からない状態だったので、本やインターネットを調べて仕上げました。SHS の授業は、現状のスキルで、イメージした完成形にどこまで近づけるかという課題が多く、その考え方は今も仕事に役立っています。
根本： SHS は 1 年しか学ぶ時間がないのでハードでした。僕は、後半にゲーム関連の仕事をいただいたのですが、学生だからこの程度でも OK という感覚はなく、仕事として提出できるレベルまで持っていかなければならないのが大変でした。

木村：私は、自分の得意分野を生かした作品集を作る時間があって、それが思い出に残っています。SL 列車をモデリングで作って、写真集を仕上げました。

――皆さんは、SHS を卒業して KALEID.（カレイド）に就職したんですよね。

矢田： SHS の卒業生だけで CG 制作会社を立ち上げたいというのが、ヒューマンアカデミーの事業計画にあったんです。それが KALEID. です。そのときの主力案件が『GAMBA ガンバと仲間たち（以下『GAMBA』）』の制作だったんです。私は、SHS の学生のときから『GAMBA』の制作に携わっていたので、完結するまで携わりたいと思っていました。ちょうど、卒業のタイミングで KALEID. ができたので、そのまま就職したんです。

根本：当時は、KALEID. に就職＝『GAMBA』制作でした。高度なスキルを要する仕事なので、携われれば技術力がつく。それが、決め手でした。

木村：私はいろいろな制作会社へ作品集を送り、試験に合格したりもしていたんですが、最終的には KALEID. に落ち着きました…。

妥協のない『GAMBA』の現場で掴んだスキル・ノウハウ

――それぞれ、『GAMBA』で担当した業務を教えてください。

矢田：私はキャラクターのモデリングや、フェイシャルなどを担当しました。フェイシャルとは表情を作ることです。1 つのキャラクターに 30 弱あります。
ほかには、モブキャラクターというのですが、エキストラのアニメーションを作っていました。キャラクターを動かすには、フィギアのようなモデルの中に骨を入れて、それを連動させて動かすプログラムを組みます。主人公以外のネズミたちが動いているカットは、ほぼ手がけましたね。エキストラの数は、100 体を超えています。

根本：僕と木村さんは、背景の制作を担当していました。背景のモデリングは、実際の映画のセットを作るのと同じ要領です。何もない空間に建物や風景を作り、さらにカメラを作って置いて、撮影していきます。東京の町や浜辺、部屋など、いろいろな背景があるのですが、一度、作ってしまえば、カメラを動かすことで、どこからでも撮影ができます。

木村：箱の中に、ミニチュアを作っていく感じですね。

――制作での苦労はありましたか？

木村：予告編のオープニングにも出てくる東京の背景です。

矢田：あれは、タイトルが出る前の重要なシーンなので大役だよね。

根本：最初の半年間は、木村さんと二人で白組に出向し、崖や浜辺などの背景を作っていましたが、KALEID. に戻ってきたら、いきなり東京の制作に取りかかれと。

木村：「本気ですか？」と思いました（笑）。それからは、グーグルマップとにらめっこです。毎週チェックを受けて、ビルが多すぎると言われたら、減らして一軒家を置く、というふうに修正していきます。スカイツリーは、当時まだ建設中だったので、予想図を見ながら作りました。

根本：東京駅も改装中だったよね。写真を撮りにいったら、工事中で何も撮影できなかった（笑）。

＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　　FAX：03-6846-1220　　E-mail： kouhou@athuman.com

――キャラクター制作の苦労はどういったものでしたか？

矢田：物量です。カット数も多いので、時間との闘いでした。

根本：キャラクターのほうが、チェックが厳しいんですよね。

矢田：自然な演技かどうかのチェックもありますから。例えば、この場面は悲しんでいるから、背中が曲がっているんじゃないかとか。俳優の演技指導のような感じです。

根本：無意識にとる動きも入れなくちゃいけない。

矢田：そう、あっちで声がしたなと思ったら、先に目が動いてから身体が動くとか。“無意識”を意識して作るのは、本当に難しかったですね。

――3D アニメーションの世界って、すごいですね！

矢田：『GAMBA』のプロジェクトは、日本で最高にクオリティの高いアニメーションを作ろうという意識だったので、妥協がまったくない現場でした。お蔵入りのカットもたくさんあります。

根本：倍くらい、カットを作りましたね。

矢田：とにかく、クオリティを上げることに全力で取り組み、幾度となく試行錯誤が繰り返されました。

――制作で心掛けたことはありますか？

矢田：とにかく時間がなかったので、ストップウィッチで時間を計りながら、フェイシャル 1 つを 20 分で作成していきました。限られた時間の中で、監督に OK がもらえるものを出すことを心掛けていました。

根本：監督が思い描いているイメージ像を速く感じ取ることが大事。あとは、時間内に求められているものを作ることですね。

木村：チェックの時間は、延ばしてもらえないですから…。できていなくても、その時に出すしかないんです。

矢田：作業を効率的に行うために、『GAMBA』には新しいプログラムやソフトを開発するチームがありました。日々、更新されていたので、その技術についていくのも大変でした。

根本：『GAMBA』に限らず、新しい技術を勉強することは重要です。今までできなかったことができるようになるし、もっといいものが作れるようになる。そのために、技術更新には力を注いでいます。

矢田：新しい技術によって、時間を大幅に短縮できることもありますし、使いやすいようにカスタマイズしておくことが求められますね。

――やりがいを感じたり、嬉しかったことは？

矢田：やはり、作品が公開になったことですね。実際に試写会を見て、泣きそうになりました。当時は、今できる最高のものを作ろうとみんなが一丸となっていたので、大変だったけれど楽しかったです。

根本：そうですね。終わってみると、楽しかったな！と。

木村：試写会で、オープニングの映像を見たときはハッとしました。当時は、時間に追われ、考えている余裕もなかった（笑）。

矢田：『GAMBA』のチームに入れたのは、運が良かったと思います。

＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　　FAX：03-6846-1220　　E-mail： kouhou@athuman.com

新しい技術を吸収しながら、「大変」だけど「楽しい」を追求

――今の通常業務は、どういったものですか？

矢田：KALEID.では、案件ごとにチームに分かれてCGや映像を制作します。『GAMBA』は、規模が大きかったので、細かく作業分担されていましたが、通常の案件では、ほぼ全てのことを経験するようになっています。
私は今、進行や企画を手がけていますが、一から企画を考えるのは楽しいです。

木村：私は、ゲームやアニメのキャラクターを制作していて、顔の造形にこだわっています。

根本：僕は、モデリング全般を担当しています。少し自由度のあるプロダクト系や商品系が得意ですね。

矢田：通常業務でも、『GAMBA』の経験が生かされていると思うのは、このくらいの仕事だったら、このくらいの期間でできるという判断基準ができたことですね。

根本：作品に対するクオリティも、『GAMBA』と同じか、もっと上でなければ世に出せないというモチベーションアップにつながっています。

――今後の目標は？

木村：CG制作はどうしても時間がかかってしまうので、技術を少しでも磨いて、効率よく仕事をしていきたいです。今後も、アニメのCG制作に携わって、可愛い女の子のキャラクターを作りたい（笑）。

根本：とにかく技術の更新です。目指したきっかけがゲームなので、今後はゲーム関連の仕事もしたいですね。

矢田：挑戦し続けたいです。新しい技術を学び、映画やCMに携わって、より良い作品を作りたい。

――最後に、CG制作の仕事を目指す人にメッセージをお願いします。

木村：「好き」だけでこの業界に入ってくると辛いので(笑)、やりたいことを自分の中ではっきりさせること。具体的に、どういう仕事がしたいのかを考えている人は伸びると思います。

根本：CGに対する好奇心を大切にすることですね。

矢田：クオリティの高いものをたくさん見ること。たくさん勉強しておくと、実際に仕事をするときにイメージしやすく、早く高いレベルに到達できると思うんです。審美眼を養い、目指す基準を高く掲げ、柔軟な考え方で臨んでほしいと思います。

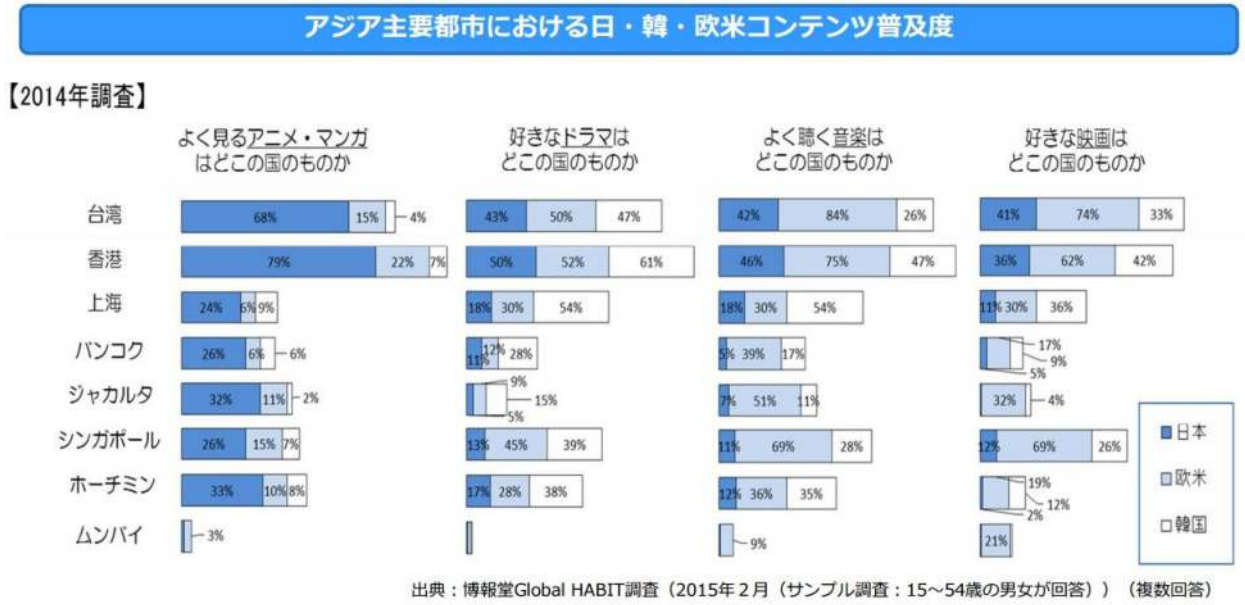
＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　　FAX：03-6846-1220　　E-mail：　kouhou@athuman.com

「コンテンツ産業」の人材育成に向けた ヒューマンアカデミー　KALEID.の取り組み

■コンテンツ産業の現状

我が国の「コンテンツ産業（映像、音楽、ゲーム、書籍などの制作・流通を担う産業）」は、「クールジャパン」として海外から高く評価されており、海外展開による成長が見込める有望な産業です。平成 27 年 7 月経済産業省の発表によると、市場規模は約 12 兆円で、米国に次いで世界第 2 位（2013 年）となっています。人口のピークアウトなどにより、国内成長は横ばいであることから、今後、新興国を中心とした海外からの収益獲得が重要と考えられています。

【日本コンテンツの潜在力】



【参考】「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律（コンテンツ振興法）」におけるコンテンツの定義

第二条　この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。

そこで経済産業省では、日本の文化・ライフスタイルの魅力を発信することで日本ブームを創出し、海外需要を取り込んで日本の経済成長（企業の活躍・雇用創出）につなげていく、「クールジャパン戦略」を平成 25 年に打ち立てました。CG（コンピュータ・グラフィックス）や立体映像などのコンテンツ技術は、様々なコンテンツを創出する基盤になると考えられていることから、技術の高度化と普及を目指した施策が行われています。

また文部科学省では、平成 25 年より「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業を進めています。これは、今後の成長分野を支える中間層の人材を育成するためのもので、産学官が協働して、モデルカリキュラムなどを開発して実証します。クリエイティブ分野の「アニメ人材」、IT分野の「スマホ・アプリ」は、このプロジェクトの対象となっており、推進により、ゲーム・CG 制作業界を下支えする多様な人材が輩出されることが期待されます。

＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　　FAX：03-6846-1220　　E-mail：　kouhou@athuman.com

■実践に直結する ヒューマンアカデミー「KALEID.」の教育プログラム
～ワークショップ主体の CG アートスクール「KALEID.」～

「KALEID.」の CG アートスクールでは、CG 教育を通じた人材育成の観点から、「実践教育」を実現するための学習カリキュラムを提供しています。現役で活躍しているプロのクリエイターを講師にすえ、業界攻略の技術やノウハウを伝授。また、短期講座や特別講座を随時開催することで、最前線の情報提供にも努めています。

また KALEID.（カレイド）は、CG プロダクションとして、幅広い制作業務を行っており、育成した人材の受け皿にもなっている。

◇コース内容

コース	サブジェクト -科目-	ラーニングスキル -習得スキル-
VFXコース	ライティングエフェクト	3DCGソフトウェア内での時間帯・環境を意識した照明演出 ～天候やシチュエーションなど、シーン別のライティング技術を習得する
	Mayaエフェクト	3Dエフェクトの作成 ～細かい霧のようなエフェクトなど、立体空間に対するエフェクト作成技術を習得する
	エフェクトコンポジット	視覚効果の作成 ～演出に必要な各種エフェクトの作成と活用方法を習得する
	VFX Foundation	VFXを作成する際の各種ツール連携 ～各種ツールを用いて1人で1カット作成する工程を習得する
ゲームコース	リアルタイムシェーダー	リアルタイムでの質感作成・エフェクト表現 ～ゲームエンジンで使用されるリアルタイムシェーダーでキャラクターの 質感表現を習得する
	ボディーメカニクス	キャラクターアニメーションの作成 ～リアルな等身に近いキャラクターのアニメーションを習得する
	スカルプトモデリング	デジタル彫刻 ～スカルプトツールで造形を行い、適切なポリゴンの再構成、ディテールの転送の工程を習得する
	Game Engine Foundation	リアルタイムシーンを作成する際の各種ツール連携 ～ゲームエンジンに各種ツールで作成したデータを読み込み 1シーン作成の流れをひととおり習得する
ベーシックコース	ベーシックモデリング (3ds Max, Maya)	3ds Max、Mayaでのモデリング ～3ds Max、Mayaのオペレーションとポリゴンベースモデリングを習得する
	ベーシックアニメーション (Motion Builder,3ds Max, Maya)	各種ツールでのアニメーション作成 ～アニメーションフィジックスを意識した各ツールのオペレーションを習得する
	ベーシックコンポジット (After Effects,Photoshop)	レイヤーベースでのコンポジット ～AE、Photoshopのオペレーションと加算・乗算等の合成モードなどを習得する

◇講義における重点ポイント
描かく物にリアリティを与え、見る人が自然にストーリーに入り込める世界を創り出すために必要な理論や原理を、学習カリキュラムに組み込んでいる。
[4 つのポイント]
・筋肉のつき方、動き方（解剖学）
・物がどう落ちて、どう壊れるのか？（物理学）
・光はどのように機能するか（色彩理論）
・リアルな質感を表現するには（マテリアル表現）

＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　FAX：03-6846-1220　E-mail： kouhou@athuman.com

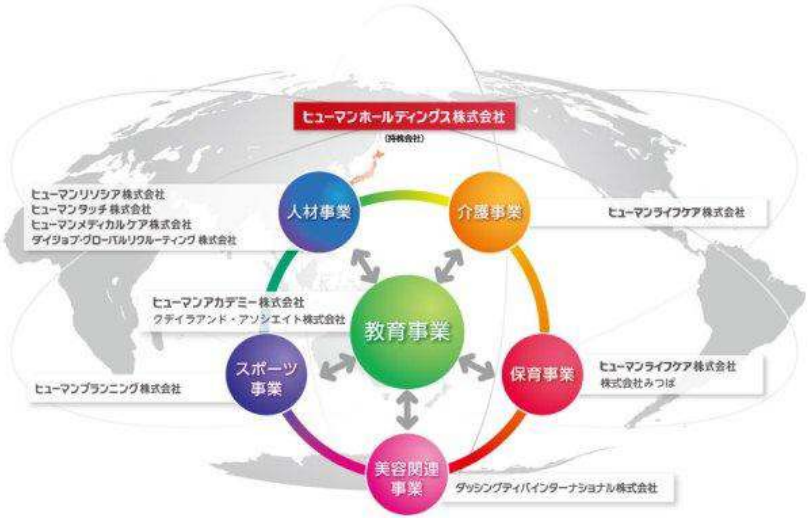
掲 載 先

【インタビュー】学び働く人 vol.9 ヒューマンアカデミー CG 制作部門「KALEID.(カレイド)」
は、ヒューマンホールディングスのコーポレートサイト（http://www.athuman.com/）の「グループトピックス」からご覧いただけます。

こちらからご覧いただけます

企画意図

ヒューマンホールディングス㈱の傘下には、教育・人材・介護・保育事業などを運営する子会社があります。ヒューマングループの最大の特長は、事業子会社が連携することで、「教育」を母体に、出口を見据えたビジネスモデルを実現していることです。学ぶだけで終らない、ただ働く場所を見つけるだけで終らない、学んだことを活かして働き、夢をあきらめずに自己実現できる社会作りに貢献して参ります。こうしたビジネスモデルの中で誕生した人々に焦点を当て、イキイキと活躍する姿をご紹介します。



＜本件に関するお問い合わせ＞
ヒューマングループ　広報担当：原まで
TEL：03-6388-0108　FAX：03-6846-1220　E-mail： kouhou@athuman.com