

報道関係者各位

2012年12月6日(木)

デジタルハリウッド(専門スクール)の「実践的産学協同」プログラム 株式会社デジタル・フロンティアと「JOBトレーニング」教育を始動 本科 3DCG 映像アーティスト専攻にて導入



モーションキャプチャスタジオにて撮影実習とアニメーション技術の習得

IT関連及びデジタルコンテンツの人材育成スクール[デジタルハリウッド](運営会社:デジタルハリウッド株式会社、本校/本社:東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO:古賀鉄也、学長:杉山知之)は、スクール設立当初よりコンセプトとしてきた「実践的産学協同」を推進し、「求人」や「カリキュラムの共同開発」、「在校生・卒業生によるインターンシップ・OJT」などを実施してまいりましたが、この度、株式会社デジタル・フロンティア(本校/本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:植木英則 以下デジタル・フロンティア)の協力のもと、より実務に即した「JOBトレーニング」を導入いたします。

高度な機材の運用スキルや実務ワークフローの習得を、より実践的な学習へと発展させるため、「JOB トレーニング」としてデジタル・フロンティアの社内にて高水準の実務スキル、作品演出の指導をいただくことになりました。

従来のインターンシップではなく、CG 業界全般に広く適応できる即戦力人材の育成を目的としています。

今期導入する「JOB トレーニング」は、デジタル・フロンティアがお台場に所有するアジア最大規模のモーションキャプチャスタジオ「オパキス」(<http://www.dfx.co.jp/motioncapture/index.php>)での撮影実習とモーションビルダーによる実践的なアニメーション技術の習得です。

この授業により、分業化が進む CG 業界全体における専門職としての雇用促進に、更には今後もより高度な技術と革新的な産学協同プログラムの導入を目指してまいります。

【本科 3DCG 映像アーティスト専攻】

今回、「JOBトレーニング」を授業に導入する当スクールのコース、【本科 3DCG 映像アーティスト専攻】は、「世界標準」「発想展開力」「発信力」を掲げ、世界レベルの CG、VFX アーティストを育成する本格的なコースで、来春には第二期の卒業生を輩出いたします。

<http://school.dhw.co.jp/course/design/dca/>

【デジタル・フロンティア JOB トレーニング 講師陣】

今辻 勇人氏

CG 制作部 アニメーター (メイン講師を担当)

2006 年に入社。「EXMACHINA」(2007)、「Metal Gear Solid 4」(2008)、「biohazard Degeneration」(2008)、「鉄拳 BloodVengeance」(2011)、「biohazard Damnation」(2012)等に、アニメーターとして携わる。



前川 英章氏

CG 制作部 ディレクター (演出面の指導を担当)

2000 年に入社、CG ディレクターとしてフル CG 映画、実写映画、ゲームムービー、ゲームシネマティックなどの制作に携わる。モーションキャプチャーや実写映画撮影などの現場仕事もこなすフィールド派。「APPLESEED」(2004)、「ロスト・オデッセイ」(2006)、「Metal Gear Solid 4」(2008)、「デスノート」(2006)、「鉄拳 6 BloodReverion CS 版」(2009)、「バイナリー・ドメイン」(2011)、「GANTZ」(2012)、「ウルトラマン・サーガ」(2012)、「biohazard Damnation」(2012)等の制作に携わる。



藤松 幸伸氏

CG 制作部 シニアデザイナー (カリキュラム構築に協力)

2000 年に入社。「ZOIDS」(2000)、「ZOIDS 新世紀/ZERO」(2002)、「APPLESEED」(2004)、「アタゴオルは猫の森」(2006)、「デスノート」(2006)、「エクスマキナ」(2007)、「Metal Gear Solid 4」(2008)、「biohazard Degeneration」(2008)、「龍が如く4」(2010)、「龍が如く OF THE END」(2011)、「biohazard Damnation」(2012)、「龍が如く5」(2012)等の制作に携わる。

現在、アニメーションチームのチームリーダーを務める。



吉村 剛久氏

CG 制作部 プロデューサー (本コースのプロデュースを担当)

1998 年から、スクエア、セガにて、アニメーターとしてゲーム開発に関わり、2000 年にアバンへ入社、CG 映像制作に携わる。2003 年にデジタル・フロンティアへ出向、フル CG 映画「APPLESEED」のアニメーションチームに所属。

2004 年からフリーランスとして就業、2005 年、正式入社すると同時に、制作進行へ転身。

「エクスマキナ」(2007)、「鉄拳 BloodVengeance」(2011)等で CG ラインプロデューサーを務める。





PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2012
<http://www.dhw.co.jp>

【株式会社デジタル・フロンティア】

国内有数の大規模 CG プロダクション機能をもった映像制作会社でお台場に所有するアジア最大規模のモーションキャプチャスタジオを武器に、フル CG 劇場アニメーションを国内で唯一、作り続けている。キャプチャスタジオはフェイシャル専用の第 2 スタジオにて音声同時収録も可能になり、近年ではゲームの実機データ制作も数多くこなす一方で、リアルタイムエンジンを用いたフル CGTV シリーズを画策、3-D 立体視映画にも注力している。

16 年間の経験を活かして、デジタル・フロンティアはこれからも優れたアーティストや進化し続けるテクノロジーと共に良い映像制作を目指す。

【デジタルハリウッド株式会社】

<http://www.dhw.co.jp/>

1994年、日本初の実践的産学協同のクリエイター養成スクールを設立。

現在、東京（御茶ノ水）、渋谷、大阪、福岡で4校の専門スクールと、eラーニングによる通信講座（オンラインスクール）を展開、設立以来、5万人以上の卒業生を輩出。

設立10周年を迎えた2004年4月、日本初、株式会社によるIT・コンテンツ分野の高度人材育成機関「デジタルハリウッド大学院（専門職）」、2005年4月には、ITビジネス×クリエイティブ×英語＆留学を学ぶ「デジタルハリウッド大学」を開学。デジタルコンテンツ業界の人材育成と、産業インキュベーションに力を注ぐ。2014年10月に設立20周年を迎える。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail: press@dhw.co.jp

TEL: 03-5281-9248

デジタルハリウッド公式サイト : <http://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <http://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <http://www.dhw.co.jp/pr/release/>
