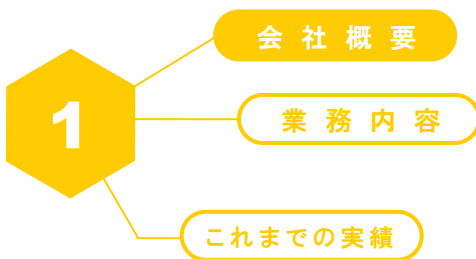




## Company Information

w w w . k a j . c o . j p

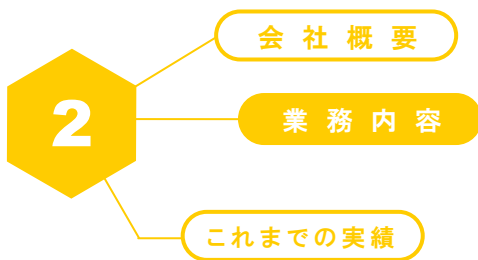


商号	株式会社ケー・エー・ジェー
営業理念	ひとびとが「今、ここに生きる」充実感を感じて、自然と調和しながらそれぞれの可能性を伸ばしていけるように、「アート、サイエンス、テクノロジー」の3つの側面から新しい「知覚環境」を提供していく。
設立	1992年6月29日
資本金	10,000,000円
代表取締役	梶塚千春
主要取引銀行	三井住友銀行 三田通支店
主な取引先	日本放送協会 NHK エンタープライズ21 NHK ソフトウェア メディアファクトリー 財団法人デジタルコンテンツ協会 NTTラーニングシステムズ
本店所在地	東京都港区白金台3-17-6 第二松島ビル 3F
TEL	03-5488-7716
FAX	03-5488-7717
URL	<a href="http://www.kaj.co.jp/">http://www.kaj.co.jp/</a>
E-mail	<a href="mailto:info@kaj.co.jp">info@kaj.co.jp</a>

代表取締役 梶塚千春 略歴

1962年	福島県福島市生まれ
1984年	東京大学工学部卒業
1984年	CG プロダクション トーヨーリンクス入社
1992年	ケー・エー・ジェー 設立
E-mail	<a href="mailto:chiharu_k@kaj.co.jp">chiharu_k@kaj.co.jp</a>





## 営業内容

### 1 知覚環境の提供

CR(コネクタブル・リアリティ)

コンピュータ・グラフィックスの企画、制作

ホットスポットの企画、運営

### 2 アピアランス・コンシャス

アピアランス・アカウントティング

アイデンティティ・デザイン

### 3 ライセンシング

デジタル・キャラクター

### 4 コンサルティング・アンド・トレーニング

視覚システム開発のコンサルティング

インターフェース・デザインのコンサルティング

デジタル映像制作のトレーニング

## 3つのキーワード

CR(コネクタブル・リアリティ):

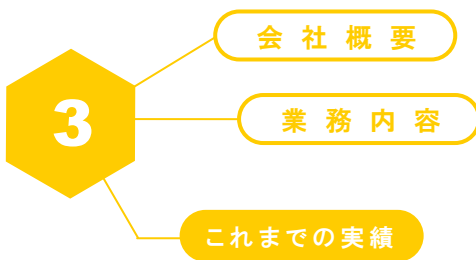
どこまでも広がる、フレキシブルな仮想環境を提供します

アピアランス・コンシャス:

視覚コミュニケーションの「皮膚」を再構築します

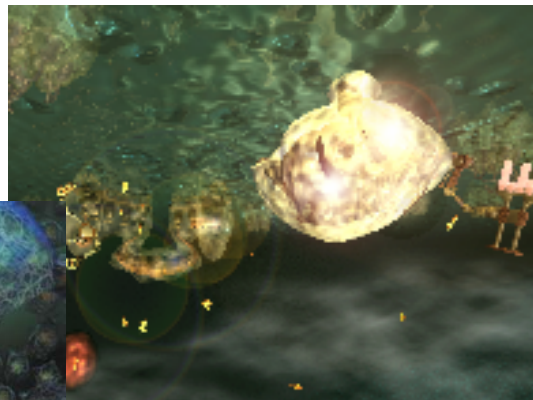
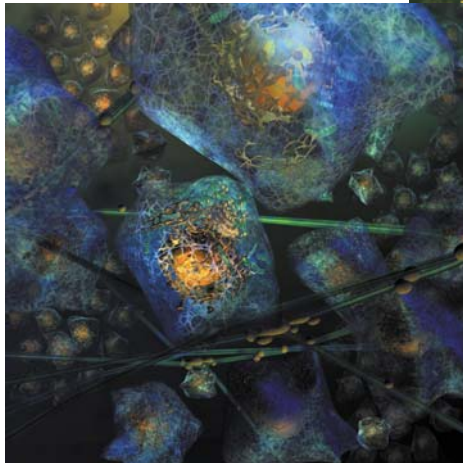
ホスピタリティ:

BtoB、BtoCコミュニケーションにリゾート・ホテルのようなホスピタリティを

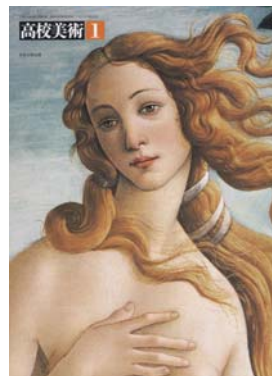


『驚異の小宇宙 人体III 遺伝子』(NHK 1999年放映)

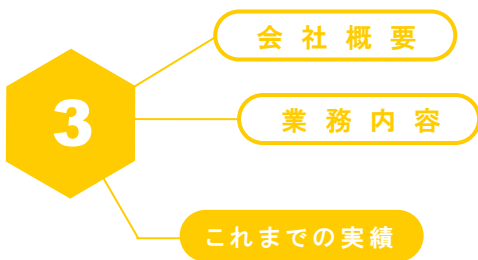
NHKスペシャルの一環として全6話が制作されました。当社では、遺伝子やタンパク質の仕組みを説明するほとんどのシーケンスを制作しました。「最新の科学的知見に基づきながらも、美しくわかりやすい映像を」というプロデューサーの林氏のリクエストにそって、ビジュアライゼーションをおこないました



レオナルド・ダヴィンチの機械仕掛けをイメージしてデザインした細胞の中の世界

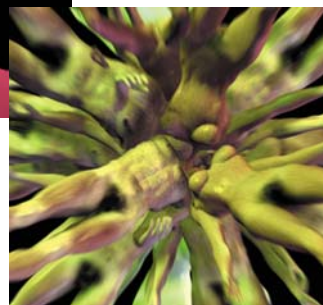
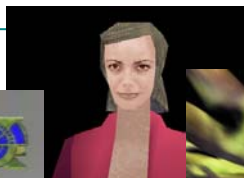


人体は平成 15 年度から全国の高校で使われている『高校美術 1』(日本文教出版)にも採りあげられました。ケー・イー・ジェーの3人のコンピュータ・グラフィックス・デザイナーが掲載されています。



『GERMS 狙われた街』(ケー・エー・ジェー 1999年)

ソニー<PLAYSTATION>対応の仮想空間アクション・アドベンチャー・ゲームです。謎の生命体に侵略される2.5キロメートル四方の地方都市をポリゴンのリアルタイム・レンダリングで再現しました。

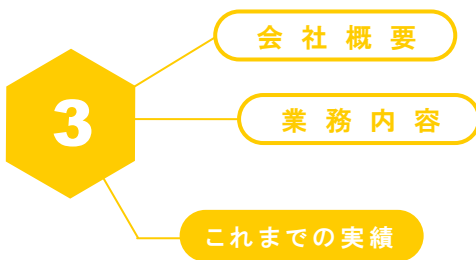


『プレジャードーム:ネット上に拡張し続ける3Dコミック空間』

(財団法人デジタルコンテンツ協会 2003年)

経済産業省の「次世代デジタルコンテンツ制作支援事業」の一環として支援を受け制作しました。CR(コネクタブル・リアリティ)技術を用い、ブロードバンド・ネットワーク時代にふさわしいエンタテインメントとしてまったく新しい「3Dコミック・コンテンツ」の可能性を提示しました。





そのほか

コンピュータ・グラフィックス 『放送とインターネット』(NHK 2000年放映)  
 日立モーションライド・システム映像(日立 2001年)

ゲーム

『娯楽の殿堂』(3DO 博報堂 1994年)  
 『ガメラ・デジタル・アーカイヴ』(Windows 大映 1995年)  
 『ど〜ん! ガバチョ』(Windows 埼玉県 1996年)  
 『池田貴族の心霊研究所 -霊刻-』  
 (プレイステーション メディアファクトリー 2000年)

コンサルティング

3D仮想空間 InfoLead 実験活性化プロジェクト  
 (NTT情報流通プラットフォーム研究所 2002年)

