

株式会社フラックス トーンおよび関連会社、業務および事業展開について

2007年10月31日

平成3年設立（平成元年創立）で、今年16年（創立より18年）を迎え、設立からの経緯、近年の事業状況と進行中の事業状況と、今後の展開についてのまとめ、考察。

【経緯】

デザイナー、プログラマー、マルチメディア制作者、映画監督などフリーの集団としてのスタート（創立）した弊社（フラックス トーン）の業務は、会社の設立から大きく以下の項目で歩んできました。

マルチメディアプロダクションとして

全国の博物館、美術館、企業ショールームの対話型のマルチメディア展示コンテンツ及びシステムの企画・制作

マルチメディア手法を用いて、特に教育や学習目的に特化したCD-ROMやWEBコンテンツの企画制作

インターフェイスデザイン・情報デザイン

インターフェイスデザイン・情報デザインの見地からのCD-ROM、WEBサイトなど企画制作

前述の経験を活かし、特にインターフェイスの設計の立場からトライアル、実験プロジェクトに参加

前述の経験を活かし、特にインターフェイスの設計から、CD-ROMなど自主企画（共同）による開発

教育コンテンツ・システムの企画、設計、開発

コンピュータ技術の利用で、データベースを基に、コミュニケーションやシミュレーション手法を活かした教育分野での活用に注目し

博物館の展示や企業の内外向けコンテンツやシステム、一般ユーザー向けのソフトやシステムに取り組んできました。

映画制作に係るプロジェクトや業務を、上記の主業務と平行して取り組む

また、ビジュアライゼーションとビジュアルコミュニケーション、更にグローバルコンテンツなどの世界的な動向に向けて、1990年代後半から映像制作、映像コンテンツの制作、デザインのための業務の受注をはじめました。

ビジュアライゼーションとビジュアルコミュニケーション（サインとしての映像）

公共空間、イベント、ショールームなどの目的空間向けの映像制作（特殊映像を含む）

博物館や企業教育など特に教育目的の映像制作（特殊映像を含む）

ビジュアルコミュニケーションの見地からのWEBサイト制作

ビジュアルコミュニケーションの見地からのロゴアプリケーションシステムのデザイン

劇場用映画用映像、アニメーション制作

映像コンテンツおよびグローバルコンテンツ

特に日本文化・風俗に係る映像コンテンツやゲームを含むマルチメディアコンテンツの企画、制作を行う

劇場映画の配給宣伝、企画開発や映画祭（東京国際映画祭 NCF 地域祭、ネットムービーフェスティバル、沖縄国際映画祭）などに業務参画

【近年の状況】

2004年以降、約10年の実績や関係会社とのネットワークを活かした事業展開や業務展開を志向、実施をはじめました。

弊社実績、技術及び・制作ノウハウ（一部、技術リソース）の応用

博物館の展示コンテンツを含む教育関連業務の展開

総合的な技術ノウハウを活かした技術提供事業

映画事業を独立

劇場用映画専門の企画・製作・制作会社として2005年有限会社シップヤード設立

映画のキービジュアルをはじめ、シップヤード社や関係会社のビジュアル物の制作も行う

その他新事業・業務の準備

【今後の展開】

これまでの実績、関係、ノウハウを活かし2008年以降、新たに下記の項目の事業および業務展開を行っていきます。

既存業務関係

従来 of 業務で得たノウハウや技術リソースの汎用化と業務受注

自主事業

教育

コンサルタント

自主ブランド・コンテンツの開発

応用可能な業務ノウハウおよび技術リソースの自主事業展開

提携事業

関係会社等との事業連携

海外事業

【主な受賞歴および講演等】

- 第1回 QuickTime フェスティバル（日本）、第2回 Digital Film Festival (US)
1993年 QuickTime（デジタル映像）による映像表現試行のための参考(招待)作品の企画制作
- バンタン電脳学院／マルチメディア工房講師
1993年バンタン・マルチメディア・フォーラム内部企画
企業を対象にマルチメディアの企画から制作までを実習
- 和歌山県立博物館／熊野モニター(a), お話モニター(b), 物知りモニター(c)
1994年より常設稼働の常設展示マルチメディア
ニューヨークフェスティバル／マルチメディア／ミュージアム部門, 銀賞受賞
通産省マルチメディアグランプリ／展示映像部門, パブリック賞受賞
- 吉野作造記念館（宮城県古川市）／バーチャルディスカッションメディアテークブース
1995年より常設稼働の常設展示マルチメディア。画像収録・編集機能を持つフルスクリーン・インタラクティブムービー
通産省マルチメディアグランプリ／インタラクティブ分野, ビジネス賞受賞
- 講演「洛中洛外図の電子化に関する汎用性と拡張性について」
2002年に情報知識学会 人文社会系部会第17回「歴史研究と電算機利用ワークショップ」における講演
- 松下パナソニックセンター・ReSuPia
2006年より稼働の常設展示マルチメディア。子供に楽しみながら理数分野に興味を持たせることを目的にした体験型コンテンツ
照明装置・圧力センサー・動体検知システム等のインタフェースを用いた、特色の異なるインタラクティブメディア型の7タイトル
2007年度ディスプレイデザイン大賞受賞

【主な助成および実験プロジェクト】

●電通／ニューメディア媒体情報ホームページ

1994年より稼働の電通社内実験プロジェクト

媒体情報を中心にニューメディア，マルチメディア，デジタルネットワークなどの情報を集めた社内用便覧イントラネット
ウェブコンテンツ制作のスタディケースとして、電通ニューメディア事業局内部予算で実施された

●滋賀県立琵琶湖博物館／総合マルチメディア展示

1996年より常設稼働の常設展示マルチメディア

新設博物館全体のマルチメディア展示総合開発ソフトウェア 20タイトル／リアルタイムネットワーク端末2台

デジタルビデオデータベース，検索構造可変の画像データベース，アニメーション，ゲーム，リアルタイム画像キャプチャなど。

●産業デザイン振興会／グッドデザインデータベース

1996年終了のネットワークデータベース。Gマーク選定商品 20,000点のデータベースのプロトタイプ

●NHK／生命 CD-ROM

1997年春より発売開始の市販CD-ROM。出版、放送、CD-ROMのメディアミックスプロジェクト

●ディスカバリーパーク焼津（静岡県焼津市）／宇宙シミュレーション

1997年より常設稼働の常設展示マルチメディア。ネットワーク端末11台+ネットワークサーバーの常設ネットワークゲーム

PCベースで、TCP/IP接続によるリアルタイムネットワークを使用した集団アトラクションゲーム

●TOMY ALTO／とおいもりとひろいそら

1997年冬発売開始で、トミーの開発した。音の出る絵本。絵，文字，音声の組み合わせで多様な読み方ができる創作絵本

●ユルゲン・クラウケ展－巡回展展示記録－ 埼玉県立近代美術館／滋賀県立近代美術館／山口県立美術館

1998年配布開始の美術館毎の展示構成を比較できるマルチメディアドキュメント（後に市販）

●日本テレコム／SODA HomePage

1998.07 リニューアルオープン（1999.07 プロジェクト終了）

オブジェクト指向データベースを利用し、会員個人毎／アクセス毎に異なるコンテンツをダイナミックに送信するホームページ。

最新ネットワークコンテンツ技術とワントゥワン・マーケティングの実験プロジェクト

●CANON@2000 イベント用3D（立体視）映像／CANON MR 研究所（MIXD REALITY）

2000年アメリカ、フランス、日本で上映した、多様な立体視の技術を一元化し、体験する3D映像。

映像3Dカメラ、3D画像処理、3DCG数種など数タイプの映像を合成、編集した3D（立体視）映像

●マイクロソフト「製造業ポータルサイト」ホームページ

2000年運用開始した、製造業関連ソフトのユーザーとベンダーを繋ぐ製造業向けポータルサイト

●DoCoMo R&D 横須賀研究所

2001年より常設稼働の展示マルチメディア。ドコモの2010年に向けた研究の体験版

●「A Girl Detective」（仮称）企画開発・制作

2003年財団法人日本デジタルコンテンツ協会／プロジェクトインキュベーション型コンテンツ制作支援事業採択企画

コンテンツマーケットにて成果発表

●平城京・平城宮跡 屋外型情報展示システム（フィールドミュージアム）インターフェイス設計

2003年成果発表フィールドミュージアム用屋外型情報展示システム／凸版印刷・早稲田大学GITIの実験プロジェクト

平城宮跡（奈良県奈良市）を舞台とした屋外型情報展示システム。

据置き型リアルタイム3DCG+実写合成システム、ノート型ナビゲーションシステム、ウェアラブルタイプのメガネ型情報表示システム

●eラーニング(WBT)実証実験プロジェクト

2006年より継続の次世代型eラーニングシステム用の学習コンテンツの研究開発。

ベネッセコーポレーション／NHKエンタープライズ

【自主および共同開発プロジェクト】

●T-Shirt, Dance & Music

MacExpoTokyo'92 に)QuickTime を使用したオリジナルのマルチメディア・エンターティメント・タイトル出品

●デジタル古文書集／日本古代土地経営関係史料集成－東大寺領・北陸編－

1999 年出版の CD-ROM／大学教科書

古文書の写真、活字化白文、解説などを自由に組み合わせ読み比べられ、8 万字以上の漢字・文字・記号を検索可能。

白文に対し自由検索をする際に、編集可能な異体同字設定を使用できる。

企画・執筆：小口雅史法政大学教授と出版の同成社との共同プロジェクト

●全日空 CA（キャビンアテンダント）訓練用システム「Planet」

2000 年より、CA 用 CBT（Computer Based Training）システムの開発

●CD-ROM 版「国宝上杉家本洛中洛外図大観」

2001 年より発売の研究者向け CD-ROM コンテンツ。

弊社原企画・設計・開発（自社オリジナルエンジン）を元に小学館、DNA 社と共同で市販化

美術史・民族史・風俗史・建築史など歴史全般の研究者・専門家を対象に機能を特化

●進研ゼミ中学 1 年講座 10 月号／ニガテ攻略 CD-ROM

2004 年配布の教育用 CD-ROM。ゲームタイプの英語教育ソフトのパッケージで、オリジナル汎用エンジンを使用

●CD-ROM デジタル地球館

2008 年発売予定 CD-ROM コンテンツ

小学館、DNA 社との共同開発。地球をテーマに多角的視点で『観る・触る・調べる』観察、教養・学習ソフト

【全国の博物館、美術館、企業ショールームのマルチメディア展示コンテンツ】

■博物館

松戸市立博物館／Matsudo Time Zone／1993.04
和歌山県立博物館／熊野モニター(a), お話モニター(b), 物知りモニター(c)／1994.07
吉野作造記念館／バーチャルディスカッションメディアテークブース／1995.01
滋賀県立琵琶湖博物館／総合マルチメディア展示／1996.10
むつ科学館／むつ船上日誌／1996.07
ディスカバリーパーク焼津／宇宙シミュレーション／1997.07
宮城県立東北歴史博物館／こども歴史館パソコンランド／1999.11
茨城県陶芸美術館／やきもの道場／2000.04
沖縄平和祈念館／来館者用情報端末／2000.05
長崎ペンギン水族館／ペンギン・インフォメーション・ファイル／2001.04
文京ふるさと歴史館／定点観測アーカイブ／2002.30
八幡平ビジターセンター／来館者用情報端末／2002.05
青森県三内丸山遺跡・時遊館／旅のステーションタワー／2002.11
山梨県立博物館(仮称)／実施設計／2003 年度
宮城県立西都原考古歴史博物館 開館準備ホームページ 2003.04
茨城県立近代美術館／2003.11, 2004.03
宮城県立西都原考古博物館／2004.04
山梨県立博物館／2005.10
新潟市歴史博物館 にいがたの昔がっぺ！(昔話の絵本、史跡マップ、古民具のクイズなどの子供向けコンテンツ)
)・収蔵品データベース／2004.03

■企業・自治体ショールーム

住宅金融公庫本店／HOUSE WATCHING／1994.07

昭和記念公園・花みどり文化センター／2005.11

東京電力大宮ショールーム／TEPCO VIRTUAL STAGE／1994.08

NEC 日比谷ビレッジ／日比谷ビレッジガイド／1994.09

博多町屋ふるさと館／福岡観光情報ガイド／1995.08

中国電力ショールーム／HOUSE WATCHING／1996.02

中部電力奥清津発電所見学施設／VIRTUAL OKKY／1996.08

福岡市鮮魚市場PRセンター／鮮魚市場おサカナ道中／1998.05

日本アムウェイ本社ショールーム／Amway Memorial System／1999.09

DoCoMo 山梨 ショールーム／2000.12

DoCoMo 新潟 ショールーム／2001.02

DoCoMo R&D 横須賀研究所／2001.06

DoCoMo 新宿ショールーム／2001.11

東京電力 TEPCO 銀座館／One'sStyleBox／2002.08

DoCoMo NOC 見学者用映像ソフト／2003.09

DoCoMo 東北エントランス用映像ソフト／2004.04

東京ガス イベントおよび常設映像／2004.04

DoCoMo 両国／文化スペース一般公開用映像ソフト／2004 冬

サッポロビール記念館展示映像／2004.12

感どうする経済館 ホームページ／2005.11 公開予定

松下パナソニックセンター・ReSuPia/2006.8

ミサワホーム高井戸ショールームマルチメディア展示システム開発/2006.9

【マルチメディア手法を用いて、特に教育や学習目的に特化した CD-ROM や WEB コンテンツ】

ハイパーアトラス中学校教育課程用コンピュータリテラシー・パッケージ/1993.03

TOEIC CD-ROM ビジネス英会話検定トピックの自習を行なう 3 枚組のエデュケーション CD-ROM/1995.04

科学の祭典 CD-ROM PART2 中学校,高等学校の理科教師による創案実験の詳細を紹介する 2 枚組のハイブリッド CD-ROM/1997.05

NHK/生命 CD-ROM NHK のドキュメンタリー番組を再構成したシリーズ 3 枚のハイブリッド CD-ROM/1997 年春

CASIO・G-SHOCK/プレゼンテーション CD-ROM PI (プロダクト・アイデンティティ) 用/1998.07 完成

デジタル時代の工事写真デジタルスチールカメラの使用方法を学ぶためのチュートリアル CD-ROM/1998.12 完成

Science Learning Network Home Page 中学校,高等学校の理科教師による創案実験の詳細を紹介する HomePage/1999 年頭

スカイパーフェ TV/ゲームクリエイター養成講座 3 次元ゲーム制作の実践講座、および CG 検定用カリキュラム/1999.05

科学の祭典 CD-ROM PART3 中学校,高等学校の理科教師による創案実験の詳細を紹介する 2 枚組 CD-ROM/1999.03

デジタル古文書集/一東大寺領・北陸編-古文書の写真、活字化白文、解説読み比べ 8 万字以上の漢字・文字・記号を検索等/1999.12

TOYOTA LEXUS/海外ディーラー用 CD-ROM LEXUS に関する情報をまとめた海外ディーラー用の CD-ROM/2000.04

TOYOTA /海外ディーラー用 CD-ROM TOYOTA に関する情報をまとめた海外ディーラー用の CD-ROM/2000.06

ANA パイロット・CA 用 WBT コースウェアパイロット・CA の WBT (web based training) コンテンツ/2000.06

CD-ROM 版「国宝上杉家本洛中洛外図大観」美術史・民族史・風俗史・建築史など歴史全般の研究者・専門家向け/2001.06

DVD ビデオ「浮世絵春画曼荼羅」全六巻春画の愛好家向けに作家別に映像化。作家別に春画を紹介、絵師紹介/2001.11

CD-ROM 版「熙代勝覧」ベルリン東洋美術館所蔵 絵巻『熙代勝覧』の解説、拡大機能（実寸の 2 倍強）実寸縦 4 5 cm 横 1 2 m/2003.02

富士電機教育用ソフト開発富士電機の製品のアニメーション及び写真・ビデオ・ナレーションによる解説とテスト/2005.3

進研ゼミ中学2年講座6月号／英数ニガテ解消 CD-ROM／2005.06

ANA ラーニング ヒューマンファクターズ ヒューマンエラー教育用ビデオ／2005.11

進研ゼミ小2講座8月号・九九ソング CD-ROM／2006.08

かがく組年間購読景品 CD-ROM・なるほど発見ワールド小学3・4年生児童理科独習を目的のR P G型の体験型独習ソフト／2007.03

進研ゼミ中1講座8月号・夏の10大ニガテ解消 CD-ROM エンターティメント演出の主要教科独習ソフト／2007.08 配付

【映像制作】

- 『T-Shirt, Dance & Music』／MacExpoTokyo'92 に出品

QuickTime を使用したマルチメディア・エンターティメント・タイトル

- 第1回 QuickTime フェスティバル（日本）、第2回 Digital Film Festival (US) ／1993.02 ,03

QuickTime（デジタル映像）による映像表現試行のための参考(招待)作品の企画制作

- 滋賀県立琵琶湖博物館／1996.10 より常設稼動

琵琶湖周辺の漁業。特に丸子舟に関する展示用ドキュメンタリー映像

- スカイパーフェク TV／ゲームクリエイター養成講座／1999.05 放送開始

3D ゲーム制作を学ぶ実践講座、およびCG 検定用カリキュラム（約50回）

- Panasonic／マルチメディアタイプの液晶ディスプレイ店頭プロモーション用映像／1999.11

プロモーション用映像およびプロデュース

- CANON@2000 イベント用3D（立体視）映像／CANON MR 研究所（MIXD REALITY）／2000.09 からアメリカ、フランス、日本で上映

イベント用3D映像制作（3DCG 数種など数タイプの映像を合成、編集した3D（立体視）映像）

- DoCoMo 山梨 ショールーム／2000.12

タッチパネル式インタラクティブ映像／山梨県の甲府を中心に9つのシーンを自由に選択。

山梨県放映 CF 映像のプロデュース

- 長崎ペンギン水族館／ペンギン・インフォメーション・ファイル／2001.04
3 DCG による、ペンギンの生態解説映像
- DVD ビデオ「浮世絵春画曼荼羅」全六巻春画の愛好家向けに作家別に映像化／2001.11
作家別に春画を紹介・絵師紹介
- 三菱地所 丸の内新東京ビルエントランスホール用映像／2002.11
イメージ映像
- DoCoMo NOC 見学者用映像ソフト／2003.09
DoCoMo Technical Operation Center の業務をドラマを軸に利用イメージ・CG と合わせて紹介
- 阿久悠原作「瀬戸内三部作 メモリアル DVD-BOX」／2003.12
市販用 DVD-BOX インタビューを中心としたメイキング映像
篠田監督、「最後の楽園」の三村監督、プロデューサー原正人氏、黒井和雄氏のインタビューや故夏目雅子未収録を含む映像を収録
- DoCoMo 東北エントランス用映像ソフト／2004.04 より常設稼動
エントランスのガラスフォリー用グラスビジョン映像。センサーで森林のクマゲラ舞う CG 映像
- MINI 2 周年記念イベントおよびショールーム上映用映像ソフト／2004.03
PDP および LED TOEWR を使用したイメージ映像
- タカラ tu 販促およびマニュアル映像ソフト／2004.04
新商品展開における販促・マニュアル映像
- 浜松花博 E~RA 博覧会用映像／2004.04
3 m の球体に 3 台のプロジェクタで投射するイメージ映像
- 東京ガス イベントおよび常設映像／2004.04

R&D センターの活動を紹介する映像ソフト

- 宮崎県立西都原考古歴史博物館 ホームページ／2004.04 開館時より公開
西都原の歴史を表すイメージ映像
- DoCoMo 両国／文化スペース一般公開用映像ソフト／2004 冬
プラズマディスプレイ14台で、移動体通信の歴史と隅田川、両国界隈を紹介するマルチ映像
- サッポロビール記念館展示映像／2004.12 よりオープン
札幌及びサッポロビールの歴史をジオラマや照明と同期させ紹介する展示映像
- 夢地球博（国際万国博覧会）JR 東海／超電導リニア館用映像ソフト／2005.3
超電導リニア映像、リニア模型映像
- 富士電機教育用ソフト開発富士電機の製品のアニメーション及び写真・ビデオ・ナレーションによる解説とテスト／2005.3 よりシリーズ化
富士電機の製品のアニメーション及び写真・ビデオ・ナレーションによる解説とテスト
- 山梨県立博物館／2005.10 開館時より常設稼働
ルームランナータイプのインタフェイスで見る、ドキュメンタリー映像
ミニチュアで当時の暮らし見せる展示映像
- ANA ラーニング ヒューマンファクターズ ヒューマンエラー教育用ビデオ
ヒアリング手法の紹介コンテンツ
- 関西ローカル TVCM／2005.11.14 より放映
大阪京橋グランシャトーを映画の予告編形式で3篇
- 富士フィルムメディカル機器映像製作／2006.3
複数のセットとCGの合成映像をドラマ形式で構成したイベント・ビデオパッケージ用映像ソフト
- 松下パナソニックセンター・ReSuPia／2006.8 より稼働

子供に楽しみながら理数分野に興味を持たせることを目的にした体験型コンテンツ用アニメーション映像

- ミサワホーム高井戸ショールームマルチメディア展示システム開発／2006.9 より稼働

ブランド訴求用スライドプレゼンテーションタイプの3面映像

- Microsoft／PowerPoint2007 キャンペーンサイト (<http://www.microsoft.com/japan/office/ppt/>) ／2007.11

釣りバカ日誌のキャラクタを使いソフトの利用方法を紹介する。ウェブアニメーション

※ その他、イベント用映像多数

【劇場用映画に関わる業務】

- 『シネマ ネスト』新世代商業映画におけるシナリオ、映画企画の研究、開発プロジェクト／1990～1991

商業映画企画およびシナリオの研究、立案、製作

- 劇場公開映画「金融腐蝕列島」／1999 秋公開

画像、アニメーション製作

- 劇場公開映画「黒い家」1999 冬公開

挿入画像、アニメーション製作

- 劇場公開映画「死者の学園祭」／2000.08 公開

挿入画像、アニメーション製作

- 劇場公開映画「マブイの旅」／2002.12 中旬よりテアトル新宿他にて公開

宣伝・配給

- 東京国際映画祭協賛企画／Riff・リージョナルフィルム（地域映画）／2004.11

企画・運営協力

- 東京国際映画祭協賛企画・第一回 NET Movie Festival／2004.11

企画・運営協力

- 「A Girl Detective」(仮称) 企画開発・制作／2003.03

劇映画／35mm／カラーのシナリオ、キービジュアル、プロトタイプ映像、ビジネスプラン等の制作

- 東京国際映画祭・NCF(ニッポン・シネマ・フォーラム) 東京国際映画祭 NCF メディアセレクション・リージョナルフィルム(地域映画)／2003.11

映画祭企画・運営協力、広告物の製作

- 劇場公開映画「マブイの旅」販売およびレンタル用 DVD・VHS／2004.07 より発売・レンタル開始

発売・特典映像制作

- Shipyards Company (シップヤード カンパニー) 設立／2005.07

FLUX TONE 社と Cinema Investment 社と映画通貨合資会社と共同で映画専門の制作会社を設立。

-----以降、映画の企画開発および制作関連業務は、シップヤード社へ以降

- 東京国際映画祭協賛企画／コンテンツマーケット／深作健太・押井守作品ビジュアルデザイン／2005.11

深作健太監督と押井守脚本による映画企画のためのケルベロス・赤い目をモチーフとしたポスター・リーフレットなどビジュアルデザイン

- 沖縄国際映画祭運営協力・ビジュアル制作／2006.6

イベントの運営協力、ビジュアル制作

- 日中国際共同製作・劇場公開用映画『さくらんぼ』ビジュアルデザイン／2006.5 より

プレゼンキット

- 劇場公開用映画『Beauty』ビジュアルデザイン／2006.10

脚本・リーフレット・他

- 劇場公開用映画『明日への遺言』ビジュアルデザイン／2007.5

プレゼンキット、キービジュアル

- 日本映画エンジェル大賞ビジュアルデザイン／2006.11

リーフレット・雑誌広告日本映画エンジェル大賞第5回～10回

- (株) ブースタープロジェクト社/ BTプロジェクト(<http://www.tiffcom.jp/2007/outline.html>) / 継続

本の予告編映像ブックトレーラー事業技術協力

- (株) フジヤマ NATSU・Jimax(<http://jimax.tv/>) / 継続

多言語映像字幕配信システム開発

- 東京コンテンツフェスタ/ 東京国際映画祭・TIFFCOM: 1 / 2007.10.22～24

上記 (株) フジヤマと (株) ブースタープロジェクト社/ BTプロジェクトと TIFFCOM にブース共同出展

※その他、映画の企画開発におけるキービジュアル制作多数

■会社概要

【会社名】	株式会社 フラックストーン FLUX TONE Co.,Ltd.
【所在地】	〒167-0075 東京都新宿区高田馬場 3-20-11 第2林ビル 3階・4階 401号 電話) 03-5337-4737 ファックス) 03-5337-4738 Web Site) http://www.fluxtone.com/ 代表 E-mail) office@fluxtone.com
【代表取締役】	小畑 真登 (おばた まと)
【設立】	1991年2月1日 (創設: 1989年8月)
【資本金】	1000万円
【主要取引銀行】	三井住友銀行池袋東口支店・高田馬場支店、巢鴨信用金庫早稲田支店

【従業員数】 7名

【スタッフ数】 5名

【関連会社】 Shipyard Company・シップヤード 有限会社：国際共同製作を中心とした劇場用映画企画・製作
代表取締役小畑 真登

取締役 三輪 由美子

有限会社 HILOデザイン研究所：調査・研究に基づく、プロダクトデザイン、サインデザインを軸としたデザイン会社

【主要業務関係会社】 Flux Streets（設立準備中）

【主要取引先】

株式会社 乃村工藝社

新日鉄ソリューションズ 株式会社

株式会社 構造計画研究所

全日空システム企画 株式会社

株式会社 NHK エンタープライズ・ベネッセコーポレーション

DNA Media 株式会社・小学館

オフィスファースト・マイクロソフト株式会社

■主要業務内容

●コンピュータ関連ソフトウェアプロダクトデザイン

主にインフォメーションシステムとユーザーインターフェイスの設計を中心としたソフトウェアのトータルプランニング、デザインワーク
一般市販用 CD-ROM, 常設用マルチメディア等コンピュータ関連製品・マルチメディア・ソフトウェアプロダクト企画制作。コンピュータ技術を利用したあらゆる製品のトータルプランニングワーク等

●WEB サイト及びインターネットシステム・コンテンツの企画制作

●コンピュータシステム企画開発

●コンサルティング

計画、コンサルティング

●モーショングラフィクス及びデジタルグラフィクス制作

コンピュータモニター上で表現するためのデジタルグラフィクス及びモーショングラフィクスのデザイン、制作

●インタラクティブ・コミュニケーション・デザイン

インタラクティブ・デザイン及びコミュニケーション・システムの設計および制作

●インターフェイスデザイン

映像及びコンピュータソフトにおけるインターフェイスの設計および制作

●映像ソフト・タイトル企画制作

展示・イベント・インフォメーション映像及びパッケージ映像の企画制作

●劇場用映画企画・制作

劇場公開用映画（ドキュメンタリー映画含む）及び各種映画企画制作