



劇場版『チェンソーマン レゼ篇』
© 2025 MAPPA/チェンソーマンプロジェクト © 藤本タツキ/集英社

規模拡大中のMAPPA大阪スタジオにインタビュー！

劇場版『チェンソーマン レゼ篇』を支えた「DAIV」の標準構成とは？

2023年の本格始動からわずか数年で急成長を遂げているMAPPA大阪スタジオ。『チェンソーマン』をはじめ、話題作を次々と手がける同スタジオでは、若手クリエイターの育成と並行して、制作環境の最適化が常に課題となっている。今回は大阪スタジオ立ち上げのキーマンである淡輪雄介氏と坂本拓馬氏にスタジオの展望と、制作の要となるマウスコンピューター製クリエイターPC「DAIV FX-I7G60」の導入効果について話を聞いた。

TEXT_kagaya (ハリんち)、EDIT_柳田晴香



淡輪雄介氏
MAPPA 取締役/CGI局 局長



坂本拓馬氏
MAPPA 大阪スタジオ 所長

立ち上げからわずか3年で急成長を遂げる大阪スタジオの現在地

— おふたりのMAPPAでの役割について教えてください。

淡輪雄介氏(以下、淡輪)：入社12年ほどになり、現在は主に作品のクリエイティブ面のプロデューサーや大阪スタジオの統括を担っています。

坂本拓馬氏(以下、坂本)：私は3年前にMAPPAに合流し、その後大阪スタジオの所長になりました。以前は大学教員として勤務していましたが、現場で手を動かしたいという思いが強くなり、淡輪に相談したことがきっかけで今に至ります。

— 大阪スタジオの立ち上げはどのような経緯だったのでしょうか？

淡輪：コロナ禍において遠隔での協業に手

応えを感じたこともあり、人材確保や社員の勤務地の選択肢を増やす目的で構想を練っていました。同時期に坂本を頼ってみたいところ反応がよかったので、本格的に場所を探し、2023年春に開所に至りました。

— 大阪スタジオの現在の規模は？

淡輪：立ち上げ時は8名ほどでスタートしましたが、そこから新卒や中途採用を経て毎年コンスタントに3~4名ほど増員し、勤務地移動したスタッフも含めて、現在は約25名規模です。

CGチームの主力マシンはDAIVのGeForce RTX 4060搭載モデル

— 現在まで継続してDAIVシリーズを多数導入されている理由を教えてください。

淡輪：最大の理由は「カスタマイズ性の高

さ」と「コストパフォーマンス」ですね。私がCGI部門を立ち上げた2014年にクリエイター目線でDAIVを選んで以来、大きなトラブルもなく、現場からの信頼も厚いため継続して採用しています。大阪スタジオのように人数が増え続けている環境では、大量導入時のコストバランスに加え、スペックを細かく調整できる点が非常に助かっています。

—大阪スタジオではどのようなツール、マシンを使用していますか？

淡輪：メインツールは3ds MaxとBlenderです。制作用マシンはほとんどがDAIVで、部署によって構成を変えています。

—現在の主力マシンのスペック構成は？

坂本：CGチームではほとんどが「DAIV FX-I7G60」で、インテル Core i7とNVIDIA GeForce RTX 4060の組み合わせのミドル～ハイクラスのモデルです。メモリは64GBが標準ですね。

淡輪：3Dチームは描画やリアルタイムのセルルック確認を重視してGeForce RTX 4060を、撮影チームはGeForce RTX 3060に抑えつつ、メモリを128GBにしてキャッシュ量を確保しています。

—スペック選定で意識するポイントは？

淡輪：会社全体での導入コストとのバランス、そして社外の協力会社さんとの連携という観点から、ベースはミドルエンドで統一しています。ただ重い処理が必要な場合は、柔軟にカスタマイズして対応しています。この

あたりの柔軟性もDAIVシリーズの魅力ですね。

—協力会社さんとの連携というのは？

淡輪：仮に当社がハイスペックな環境を標準化してしまうと、自社では問題なくても他社さんでデータが開けない、という問題が起きてしまうんです。なので業界標準的なスペック構成で制作することで「しっかりと動くデータ」になるようコントロールしています。

—制作用以外にもマウスコンピューター製のマシンを導入されているとか。

淡輪：「MousePro BP-I5G5A」などを導入しています。省スペースなので、会議室や作画スタッフのデスクなど、スペースが確保しづらい場所で重宝しています。作画スタッフはiPadで作画を行い、PCに接続してデータ管理や仕上げ作業に入るケースも多く、こうしたコンパクトなPCは非常に相性が良いです。

劇場版『チェンソーマン レゼ篇』の背景制作を支えたDAIV

—直近では劇場版『チェンソーマン レゼ篇』が話題ですが、実際の制作現場でDAIVはどのように貢献しましたか？

坂本：大阪スタジオが背景CGをメインで担当したシーンでは、その全てをBlenderで制作するという新しい取り組みを行いました。その結果、データ量が膨大となり、非常

に負荷の高い作業となりました。

—そうした高負荷の作業の中で、DAIVの動作はいかがでしたか？

坂本：悪戦苦闘する場面も多々あったんですが、安定した動作のおかげでなんとか乗り切ることができました。BlenderはGPUの性能がパフォーマンスに直結すると痛感しましたね。

MAPPA大阪スタジオが描く、次の成長フェーズ

—大阪スタジオとして、今後どのようなかたちを目指していますか？

淡輪：これまではサテライトスタジオとしての3DCGワークが中心でしたが、3年目にして念願だった作画・演出室が立ち上がりました。目標は、東京スタジオと同じレベルで、大阪スタジオ単体でアニメーションの制作ラインを回せるようにすることです。

坂本：将来的にはクロス請けや、短尺の作品は大阪で完結できる体制にしていきたいですね。

—最後に、大阪スタジオの今後の展望をお聞かせください。

淡輪：まずは数年以内にシリーズの話数を単独で任せてもらえる環境に整えていきます。クリエイターが地元で活躍でき、かつ世界クオリティの作品を生み出せる場所として、大阪スタジオをさらに発展させていきたいです。



DAIV FX-I7G60

OS	Windows 11 Home 64ビット
CPU	インテル® Core™ i7 プロセッサー 14700KF
グラフィックス	NVIDIA® GeForce RTX™ 4060
メモリ標準容量	32GB (16GB×2 / デュアルチャネル)
M.2 SSD	1TB (NVMe Gen4×4)

後継機種 www.mouse-jp.co.jp/store/g/gdaiv-fxi7g60b7addw101dec

MousePro BP-I5G5A



後継機種 www.mouse-jp.co.jp/store/g/gmpro-bpi5g5ab7bdbw101dec

