

C L E A T

CLEAT = DESIGN

クリートは、DESIGNの頭文字からなる以下の6つの要素で成り立つ会社です

- デジタル3D技術 → コアコンピタンス
- エンジニアリング支援事業 → CATIAエンジニアリング支援 @Indonesia
- スカルプティング事業 → スケッチから3D形状を作り上げる
- インフォメーション事業 → デザイン開発に要する情報支援
- グラフィック事業 → 開発データ
- 次の世代を育てる会社 → 「雇用と創造の維持」が組織ミッション。

D digital /3D

E engineering

S sculpting

I information

G graphics

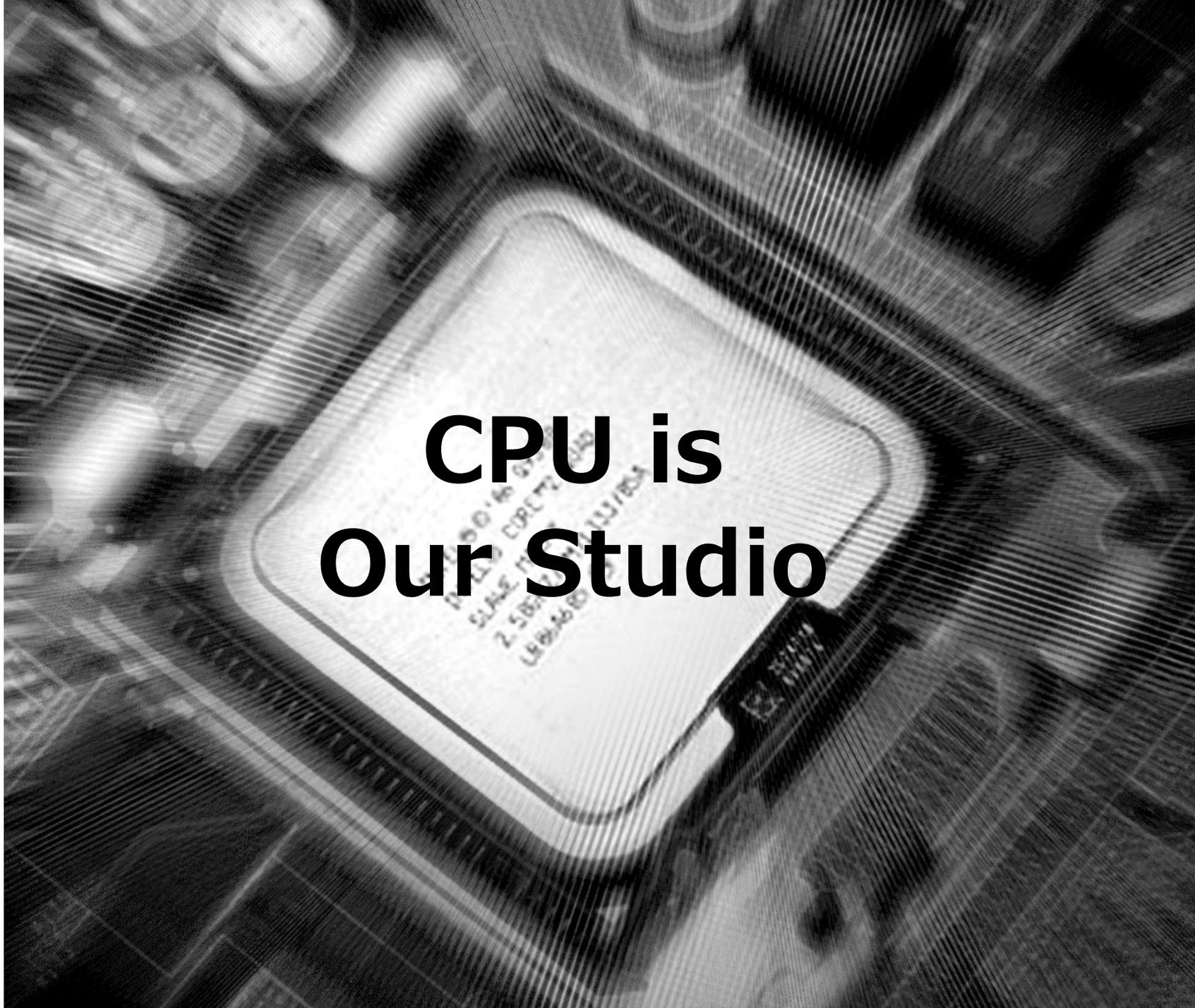
N next generation

D = digital / 3D

コアコンピタンスは3Dデジタル 技術

3Dデジタル技術がインダストリアルデザインに使われ始めたのは80年代後半。日本でいち早くそれをスタイリングデザインに取り入れた本田技術研究所に在席していた創業者の山下は、この技術を身につけ、それを武器にクリートを立ち上げました。

そのためクリートは創設から現在にいたるまで3Dデジタル技術をコアコンピタンスとして、お客様の製品デザイン・設計・マーケティングといった活動への技術サービスを提供しています。



**CPU is
Our Studio**



sculpting

絵から3D形状を作り上げる スカルプティング事業

デザイナーが思い描いた姿・形をバーチャルワールドに
数値情報として置換えていく仕事がスカルプティング
サービス事業です。

このチームは立体デザインを勉強した方や、デッサンと
彫刻を勉強した方を必要としておりダイナミックな形を
作り上げる立体造形センスが求められることはもちろ
んですが、デザイナーやエンドユーザーとイメージを共
有するコミュニケーション能力も求められています。





G graphics

イメージワールドに於ける 商品撮影

一口にフォトグラファーと言ってもそれがプロの世界であれば多様な専門分野が存在します。ファッションフォトグラファー、報道カメラマン、航空写真家、水中撮影、竣工写真、クルマ、スポーツ、料理、宝石、パパラッチ……。

そんなプロフェッショナル撮影業界の中に於いてクリートは“Image Pictures”と名付けた「イメージワールドに於ける商品撮影」を専門とするサービスを展開しています。「イメージワールドでの商品撮影」とは、製品設計は終了しているものの最終試作品が未だこの世に存在しない段階に於いて、お客様のイメージワールドに私たちが赴くことで製品撮影を可能にするサービスを意味します

N next generation

単にお金儲けをしたいとか、楽に暮らしたいという目的で私はクリートを運営しているわけではありません。もしそうなら人一倍生きる力の強い私は個人で活動している方がずっとリスクも少ないし効率が良いのです。ではなぜリスクを冒し、稼ぎの手段としては効率の悪い会社運営を行うかと言えばそれは私が“群れの中で生きていと強く思う動物”だからです。家族を持ち、子を作り、子の成長と成功を見守る喜びをクリートという群れに於いても見出したと理解して頂ければより分かりやすいかもしれません。

クリートという群れに新人を迎え、強い仲間へと彼らを育成し、機会をあたえ、挑戦させ、群れが一丸となって挑戦を後押しし、成果をあげさせる。この気が長い一連の活動を体系化することが、デザインを生業としてきた私が現在取り組んでいるクリエイティブ活動であり、喜びであるのです。

代表取締役 山下健介



- 1964年東京生まれ
- 桑沢デザイン研究所 卒
- 第三回 日本自転車デザインコンペ大賞受賞
- 第五回 日本自転車デザインコンペ大賞受賞
- Milano office designコンペ入選
- 札幌デザインコンペ入賞
- 本田技術研究所入社
- (株)クリート創業

社名	株式会社 クリート
住所	東京都渋谷区南平台町4-8 202号 〒150-0036 TEL: 03-6435-0645 FAX: 03-6435-0646
代表取締役	山下健介
設立	1990年 12月
資本金	4,640万円
業務内容	<ul style="list-style-type: none">• 新規事業デザイン• 3D CGビジュアル制作• デザイン開発PM支援• デザインモデリング• CATIAエンジニアリング支援 @Indonesia