

平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2016  
実施報告書

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

平成 28 年 2 月

第1章 事業概要	5
第2章 事業の目的、趣旨	6
2.1 理念	6
2.2 具体的方策	6
第3章 実施体制	7
3.1 運営スタッフ	7
3.1.1 日本アニメーター・演出協会 (JAniCA)	7
3.1.2 株式会社ワコム	8
3.1.3 株式会社セルシス	8
3.2 主催・共催・後援・協力	8
3.3 登壇者等	9
3.3.1 メインセッション	9
3.3.2 セミナー	9
3.3.3 展示	10
3.3.4 サテライト会場ビューイング	10
第4章 実施スケジュール	11
第5章 実施内容	12
5.1 ACTF2016	12
5.1.1 メインセッション	12
5.1.2 セミナー	13
5.1.3 展示	15
5.2 その他、勉強会、会合等	15
第6章 広報・広報制作物	18
6.1 趣意書	18

## 目次

<b>6.2 Web サイト</b>	<b>19</b>
6.2.1 開催のお知らせ	19
6.2.2 寄せられた質問	21
6.2.3 セミナー開講のお知らせ	24
6.2.4 タイムスケジュール	26
<b>6.3 当日配布小冊子</b>	<b>27</b>
<b>6.4 アンケート</b>	<b>28</b>
6.4.1 アンケート用紙	28
6.4.2 Web アンケート	29
6.4.3 ポスター	30
<b>第7章 成果・課題・評価</b>	<b>31</b>
<b>7.1 記録写真</b>	<b>31</b>
<b>7.2 来場者アンケート</b>	<b>40</b>
7.2.1 集計概要	40
7.2.2 集計結果	40
7.2.3 アンケートに記載された御意見（抜粋）	46
<b>7.3 総括</b>	<b>46</b>

## 第1章 事業概要

### 第1章 事業概要

昨年度（2015年2月14日）に開催した「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム（以後、ACTFと記載）」には、300名を超える多くの業界・学校関係者に御来場を頂きました。これらの方が一堂に会する催しが今まで存在しなかったため、様々な立場・視点での不安や期待、好奇心などが入り交じった情報交換の場となりました。

今年度に入り、各社・各制作ラインなどで制作に向けた体制を整えたところや、注意深く業界内の動向を注視している方などにとって、「作画部門のデジタル化」は熱い話題の一つです。そこで、「アニメーション制作に関わる現場事業者が必要とするデジタル制作技術に関する情報提供の機会を創出する」ことを目的として今年度も「ACTF2016」を開催いたしました。開催に際しては「制作フロー改革の荒波とクリエイティブへの期待」というサブタイトルを設定し、業界が今最も知りたいであろう話題を明確化して臨みました。

昨年開催時は施設の収容限界があり、300名程度の方に御来場を頂くことができたものの、立ち見が多く出るなど視聴環境が良好であったとは言えませんでした。今回は広く、かつ、アニメ制作現場に近い会場（練馬）にて開催しました。今年度の来場者数は299名と昨年度と同程度でしたが、これは参加希望登録者の当日キャンセルが多くあったため、その点については今後の課題と考えられます。今年度新たに実施したサテライト会場（神戸・福岡・新潟）でも、11名の方に視聴を頂きました。

来場者アンケートからは96%の次回開催希望があり、来場者にとって業務に直結する有益な情報提供の場として有効に活用され、さらに、デジタル制作環境を制作現場に導入する障壁を下げる効果があったものと考えられます。

### 第2章 事業の目的、趣旨

#### 2.1 理念

これまで培われてきた日本の商業アニメーションの創造性や表現手法の市場的価値を重視し、アニメーション制作者がデバイスメーカー、ソフトウェアベンダーと協働し、デジタル技術とその運用手法の最新の変化をとらえ、業界内のマジョリティーへの情報発信・共有を進めるとともに、意見交換・交流の場を提供し、更なる好ましい循環を促進する。

#### 2.2 具体的方策

- ・アニメ制作に関わるソフトウェアを開発している各メーカーの最新状況、先行して導入している各制作会社の状況、放送・販売を行う媒体社の実情、実際に作業を行うアニメーターの意見や反応、将来のアニメーターとなる各専門学校等での設備導入・カリキュラムの実情などを収集する。
- ・ACTF 開催に先立ち、毎月「勉強会」（定例ミーティング）を開催する。
- ・ACTF という場において、来場者が期待する発表内容の検討と、登壇頂く各社、関連する皆様への連絡・調整をする。
- ・ACTF を通じて発表された情報の効果測定をする。

### 第3章 実施体制

#### 3.1 運営スタッフ

「ACTF」は、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（以後、JAniCA と記載）、株式会社ワコム、株式会社セルシスの3社により2013年からJAniCA内の「デジタル勉強会」の枠組みを母体としてスタートしました。

##### 3.1.1 日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

●森田宏幸（JAniCA「デジタルツール勉強会」執行役）

監督・アニメーター

『AKIRA』『魔女の宅急便』『PERFECT BLUE』『かぐや姫の物語』など、多数の作品にアニメーターとして参加。監督作にスタジオジブリの『猫の恩返し』（2002年）、TVシリーズ『ぼくらの』（2007年）、TVスペシャル『ONE PIECE エピソードオブルフィ ～ハンドアイランドの冒険～』（2012年・共同監督）がある。

近年、(株)ポリゴン・ピクチュアズに所属し、『シドニアの騎士』『亜人』でストーリーボードを担当するなど、3DCGアニメーションの分野に活躍の場を広げている。

本事業での役割：

JAniCA 執行役。アニメ制作者の立場からの提案と事業の指針の取りまとめ。

イベント当日は、ゲスト来場者の誘導等。

●小山敬治（JAniCA「デジタルツール勉強会」コーディネーター）

ビジネス・コーディネーター。デジタルコンテンツ協会「若者と中小企業とのネットワーク構築事業」コーディネーター、映像産業振興機構（VIPO）ビジネス・インキュベーション分科会プロデューサー養成講座 セミナー講師等を務める。著書に「ディズニーランド 成功のDNA」（PHP 研究所）がある。

本事業での役割：

フォーラムの発案、企画。コーディネーター。

「ACTF 趣旨説明」プレゼンター。

●大坪英之（JAniCA 事務局・事務局長）

システムエンジニア。「アニメーター労働白書 2009」「アニメーション制作者 実態調査 報告書 2015」「文化庁 若手アニメーター等人材育成事業（平成20～24年）」などを担当。

「JAniCA Watch」（i アプリ）の復刻や、「ラインテストツールについての意識調査」など経歴を活かした活動をしている。

## 第3章 実施体制

本事業での役割:

経理責任者。関連団体間の書類締結等の担当。  
イベント当日は、施設予約の窓口担当者、来場者の受付、  
サテライト会場映像中継、記録撮影等を担当。

### 3.1.2 株式会社ワコム

●轟木保弘（チャンネルマーケティング シニアスペシャリスト）

ワコムにて主にアニメーション・Game 業界を中心に プロフェッショナルクリエイティブ分野を担当。内外の制作ソフトウェアベンダーとのコネクションを持ち、昨年度の ACTF では総合司会及びモデレーターを務める。最近の活動としては教育機関・スタジオへの情報提供や導入支援、セミナー開催など関係団体との連携に奔走中。

本事業での役割:

先進事例の情報収集及び支援活動。出展企業との交渉業務全般  
イベント当日は、ACTF2016 総合司会。登壇者の誘導と設営支援。

### 3.1.3 株式会社セルシス

●武田暁雄（セルシス マーケティング部 セールスディレクター）

2011年セルシス入社。アニメ・マンガ・イラスト制作ソフト『CLIP STUDIO PAINT』を中心とする自社ソフトウェアの量販店・学校営業に携わる。現在はマーケティング部にてアライアンス・イベント業務や留学経験を活（い）かした中国、台湾案件を担当。昨年度の ACTF では会場運営総括を務める。

本事業での役割:

会場運営総括。会場全体の設営・会期中の運営や、  
セッション、セミナー、展示各ブーススタッフへの業務指示を担当。

## 3.2 主催・共催・後援・協力

主催：文化庁

一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA） ACTF 事務局

共催：株式会社ワコム、株式会社セルシス

後援：一般社団法人日本動画協会

一般社団法人練馬アニメーション

一般財団法人デジタルコンテンツ協会

公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）

## 第3章 実施体制

協賛：練馬区

協力：学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

アニメ・ビジネス・フォーラム+（プラス） 2016

（デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所／デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ）

### 3.3 登壇者等

#### 3.3.1 メインセッション

加藤浩幸	株式会社オー・エル・エム アニメーションプロデューサー
四倉達夫	株式会社オー・エル・エム・デジタル R&D リード
山田豊徳	株式会社サンジゲン 撮影部部长・デジタル作画管理
茶之原拓也	株式会社サンジゲン デジタル作画部チーフ
佐藤謙次	株式会社サンジゲン プロデューサー
石田祐康	株式会社スタジオコロリド 監督
新井陽次郎	株式会社スタジオコロリド 監督／アニメーター
栗崎健太朗	株式会社スタジオコロリド デジタル作画マネージャー
本多史典	株式会社シグナル・エムディ アニメーションプロデューサー
清岡勇太	株式会社シグナル・エムディ 制作進行
竹内孝次	「あにめたまご2016」人材育成マネージャー
小林洋子	日本動画協会 事業担当 プロデューサー

#### 3.3.2 セミナー

りょーちも	株式会社タツノコプロ 監督
川野達郎	株式会社タツノコプロ キャラクターデザイン/作画監督
山田奈月	株式会社タツノコプロ 動画/仕上げ
高橋光輝	デジタルハリウッド大学大学院 准教授
立石謙介	株式会社講談社 ライツ・メディアビジネス局 ライツ事業部 部次長
轟 啓介	アドビシステムズ株式会社 Creative Cloud Individual マーケティングマネージャー
Debargé Fabrice	TVPaint Développement プロダクト マネージャー
佐藤 直幹	TVPaint Développement 通訳
Menzin Lise	TVPaint Développement 海外業務担当
武田暁雄	株式会社セルシス マーケティング部 セールスディレクター
石田祐康	株式会社スタジオコロリド 監督
新井陽次郎	株式会社スタジオコロリド 監督／アニメーター
栗崎健太朗	株式会社スタジオコロリド デジタル作画マネージャー
原田健一	株式会社イマジカデジタルスケープ メディアサービス部 オンラインワークグループ



### 3.3.3 展示

株式会社セルシス

Toon Boom Animation Inc. (ダイキン工業株式会社)

TVPaint Developpement

CACANi Private Ltd.

デジタルハリウッド大学大学院

株式会社サードウェーブデジノス

一般社団法人アニメミライ

ねこまたや

進藤 恒

一般財団法人デジタルコンテンツ協会

あにめたまご 2016 (一般社団法人日本動画協会)

公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)

### 3.3.4 サテライト会場ビューイング

学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校

学校法人九州安達学園 専門学校 九州ビジュアルアーツ

学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校

## 第4章 実施スケジュール

### 第4章 実施スケジュール

#### ■2015年■

- 08月19日 CG-ARTS協会への後援依頼
- 08月20日 集中MTG
- 08月22日 「CACANi講座」開講
- 09月01日 コンソーシアム連携促進事業ミーティング
- 09月04日 イマジカデジタルスケープとのミーティング
- 09月10日 定例MTG
- 09月18日 ACTF（第1弾）告知開始
- 09月29日 アニメラボ×ACTF公開講座「フランスにおける日本のアニメ・マンガ文化」
- 10月07日 オーエルエムとのミーティング
- 10月14日 あにめたまご2016事務局とのミーティング
- 10月15日 定例MTG
- 11月18日 定例MTG
- 11月24日 アニメラボ×ACTF公開講座「アニメミライプラスを用いた playful learning のご紹介」
- 12月01日 コンソーシアム連携促進事業 中間報告会
- 12月02日 ACTF（第2弾）告知開始、申込受付開始
- 12月10日 定例MTG
- 12月14日 日本工学院専門学校とのミーティング

#### ■2016年■

- 01月21日 デジタル作画勉強会@OLM
- 01月21日 定例MTG
- 01月23日 「アニメーション・デジタル作画人材育成OFF-JT研修」聴講
- 01月29日 施設下見
- 01月29日 出展者とのミーティング
- 02月02日 配布小冊子の入稿
- 02月03日 日本工学院専門学校とのミーティング
- 02月08日 配布小冊子の受領
- 02月09日 出展者等の配布資料の受領
- 02月09日 定例MTG
- 02月12日 前日設営
- 02月13日 「ACTF2016」開催
- 02月14日 来年度開催に向けた「デジタル勉強会」開催

## 第5章 実施内容

### 第5章 実施内容

#### 5.1 ACTF2016

事前受付数 396 名（昨年：415 名）。※サテライト会場ビューイングを除く  
来場総数 299 名（昨年：316 名）。※サテライト会場ビューイングを除く  
内訳は、アニメーション制作事業者：241 名、教育関係：25 名、官公庁・団体：5 名、プレス：16 名。

サテライト会場ビューイング 11 名（昨年：未実施）。※3 会場合計、学生除く

##### 5.1.1 メインセッション

時 刻：13:10～14:10

題 名：「Toon Boom Harmony を使ったデジタル作画ワークフロー構築への道」

会社名：株式会社オー・エル・エム

登壇者：加藤浩幸 株式会社オー・エル・エム アニメーションプロデューサー  
四倉達夫 株式会社オー・エル・エム・デジタル R&D リード

内 容：作画のデジタル化は非常にハードルの高いテーマです。昨年春より Toon Boom Harmony を導入、現在「ポケットモンスターXY&Z」のミニコーナーをデジタル作画で制作できる段階になりました。問題は山積していますが、導入から現在までの様々な課題を本セッションで紹介しました。特に、人材・社内独自マニュアル・ワークフロー構築・IT インフラについて詳しく説明することで、皆様のデジタル作画導入の助けになれば。

時 刻：14:40～15:40

題 名：「あえてやるんだ！TVPaint 作画の可能性」

会社名：株式会社サンジゲン

登壇者：山田豊徳 撮影部部长・デジタル作画管理  
茶之原拓也 デジタル作画部チーフ  
佐藤謙次 プロデューサー

内 容：3DCG スタジオであるサンジゲンがなぜ手描きデジタル作画なのか？「あえてやるんだ」その言葉のもとに何も無いところからの七転八倒。そして TVPaint によるデジタル作画のフローに見いだした活路。どうすれば作品の中にデジタル作画が活躍する場を見いだすことができるのか。どうしたらアニメーターはデジタル作画と向き合えるのか。TVPaint を使ったデジタル作画の事例を通してコンピュータで絵を描くということ、ひいてはアニメーターの可能性を考えました。

時 刻：16:10～17:10

題 名：「CLIP STUDIO PAINT & STYLOS でのデジタル作画ワークフローの構築について」

会社名：株式会社スタジオコロリド

登壇者：石田祐康 株式会社スタジオコロリド 監督

## 第5章 実施内容

新井陽次郎 株式会社スタジオコロリド 監督／アニメーター

栗崎健太郎 株式会社スタジオコロリド デジタル作画マネージャー

内 容：スタジオコロリドでは積極的にデジタル作画を取り入れております。今回のセミナーでは、弊社がデジタル作画を導入する理由を説明させて頂きながら、実際のワークフローの中でどのような形で活用をしているかを、昨年公開された作品「台風のノルダ」や他 CM の事例をもとに説明しました。また、一方では現時点でのデジタル作画の問題点やあるべき形についてもスタジオコロリドの考えについて説明させて頂きました。

時 刻：17:20～18:20

題 名：「制作受託4社の制作状況：実例発表 株式会社シグナル・エムディ」

会社名：日本動画協会「あにめたまご2016」

登壇者：本多史典 株式会社シグナル・エムディ アニメーションプロデューサー

清岡勇太 株式会社シグナル・エムディ 制作進行

竹内孝次 「あにめたまご2016」人材育成マネージャー

小林洋子 日本動画協会 事業担当 プロデューサー

内 容：まず「あにめたまご2016」の概要、制作受託4社の制作状況を説明し、4社を代表して株式会社シグナル・エムディから「カラフル忍者いろまき」の制作実例を紹介させていただきました。

### 5.1.2 セミナー

時 刻：12:00～12:50

題 名：Soft セミナー

会社名：タツノコプロ株式会社×CACANi Private Ltd.

登壇者：りょーちも 株式会社タツノコプロ 監督

川野達郎 株式会社タツノコプロ キャラクターデザイン/作画監督

山田奈月 株式会社タツノコプロ 動画/仕上げ

内 容：セミナーでは弊社の企画プレゼン用作品「テンプルちゃん」を実例に「CACANi」の動画/仕上げパートでの運用や今後の展望に関して講演しました。この作品は社内チームにて完全ペーパーレスへの検証も兼ねて制作しました。

時 刻：13:10～14:10

題 名：「アニメ「進撃の巨人」プロデューサーが語るキャラクター戦略」

会社名：デジタルハリウッド大学大学院

登壇者：高橋光輝 デジタルハリウッド大学大学院 准教授

立石謙介 株式会社講談社 ライツ・メディアビジネス局 ライツ事業部 部次長

内 容：コミックスの発行部数5,500万部超、昨年は実写映画も公開され2部作の興行収入が50億円に迫る大ヒットを記録、タイアップ件数2,000件以上等、国内はもちろん海外でも大人気である

## 第5章 実施内容

「進撃の巨人」。2016年には「進撃の巨人」のアニメ第2期の製作も決定しています。「進撃の巨人」の今後のキャラクタービジネスの展開を中心に、制作も含め今後の展望を語りました。

時刻：14:20～15:10

題名：Softセミナー

会社名：アドビシステムズ株式会社

登壇者：轟 啓介 アドビシステムズ株式会社 Creative Cloud Individual マーケティングマネージャー

内容：アドビのアニメーション制作ツールFlash Professional CCがAnimate CCに名称変更され、アニメーション制作の現場に役立つ機能も追加されました。このセッションでは、新しくなったベクターブラシやオニオンスキン、ボーンツールなどのAnimate CCの新機能やCreative Cloudと連携するメリットについてデモを交えて紹介しました。

時刻：15:50～16:40

題名：Softセミナー

会社名：TVPaint Developpement

登壇者：Debargé Fabrice TVPaint Developpement プロダクト マネージャー

佐藤 直幹 TVPaint Developpement 通訳

Menzin Lise TVPaint Developpement 海外業務担当

内容：今年はTVPaint Developpementの25周年の記念の年を迎えます。その機会に1991年から進化の過程の振り返りを通して日本のTVPaintのお客様とそれぞれの公開された作品と今後の作品を紹介。ソフトウェアの進化について、日本のアニメーションスタジオ向けの機能(Xシート、彩色のオプション、レイヤーの新しい機能、フリップのオプションなど)を紹介しました。さらに、TVPaintの日本の皆様向けのプロジェクトについて詳しく説明しました。

時刻：17:10～18:00

題名：Softセミナー

会社名：スタジオコロリド × CLIP STUDIO PAINT デジタル作画セミナー

登壇者：武田暁雄 株式会社セルシス マーケティング部 セールスディレクター

石田祐康 株式会社スタジオコロリド 監督

新井陽次郎 株式会社スタジオコロリド 監督/アニメーター

栗崎健太郎 株式会社スタジオコロリド デジタル作画マネージャー

内容：アニメ制作ソフトウェアNo.1 RETAS STUDIOの後継に当たる『CLIP STUDIO PAINT』。「紙と同レベルの描き味」を追求し、既に150万人のクリエイターに御利用を頂いております。本セミナーでは、セッションに御登場を頂いたスタジオコロリドに制作工程を実演頂き、アニメーション機能やRETASとの連携を深く掘り下げながら説明いたしました。

## 第5章 実施内容

時刻：18:30～19:20

題名：「アニメ技術を活かす新しい仕事。採用のコツ教えます！」

会社名：株式会社イマジカデジタルスケープ

登壇者：原田健一 株式会社イマジカデジタルスケープ メディアサービス部 オンラインワークグループ

内容：株式会社イマジカデジタルスケープはゲーム、遊技機、映像、Webなどのエンタテインメントコンテンツに特化した人材コンサルティングサービス及び、コンテンツ制作を行っております。7000億円を超えるスマートフォンゲーム市場において、現在注目されています2Dアニメーションのマーケット状況と実際の制作工程を御覧頂きながら、どのようなスキルが今後求められているか説明いたしました。

### 5.1.3 展示

株式会社セルシス

Toon Boom Animation Inc. (ダイキン工業株式会社)

TVPaint Developpement

CACANi Private Ltd.

デジタルハリウッド大学大学院

株式会社サードウェーブデジノス

一般社団法人アニメミライ

ねこまたや

進藤 恒

資料配布コーナー

- ・一般財団法人デジタルコンテンツ協会
- ・あにめたまご 2016 (一般社団法人日本動画協会)
- ・公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)

### 5.2 その他、勉強会、会合等

08月20日 集中MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、(ワコム) 轟木、塩川、(セルシス) 大場、武田

ゲスト：りょーちも、(旭プロダクション) 濱

議題：

- ・ACTF 開催の具体的準備を9月から始めるに当たって、デジタル作画ツールをめぐる業界の現状の情報交換

## 第5章 実施内容

- ・制作現場のデジタル作画に要する期間のめど
- ・導入が爆発的に促進される諸条件
- ・ACTFの進行方法について 等

09月10日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、大坪、(ワコム) 轟木、塩川、(セルシス) 大場、武田

議題：

- ・デジタル作画ソフト業界関係者専用電子掲示板について
- ・ACTFに企画参加される関係団体への案内について
- ・ACTFの第一弾の正式告知は9月19日
- ・求人情報の掲載について
- ・デジハリ×ACTFタイアップセミナー
- ・制作フロー効率化のためのワーキンググループの提案

10月15日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、(ワコム) 轟木、塩川、松本 (セルシス) 大場、武田

議題：

- ・CLIP STUDIO PAINT アニメ作画機能、アップデート告知について
- ・SNSの活用について
- ・ACTF ロゴ案
- ・ACTF 進捗状況について

11月18日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、大坪、(ワコム) 轟木、塩川、松本 (セルシス) 大場、武田

議題：

- ・ACTF 進捗状況について
- ・ACTF ロゴ案
- ・デジハリ×ACTFタイアップセミナー

12月10日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、大坪、(ワコム) 轟木、塩川、松本 (セルシス) 大場、武田

議題：

- ・ACTF 進捗状況について
- ・ACTF 申込み状況
- ・JAniCA 理事会からの御提案
- ・ACTF ロゴ案

## 第5章 実施内容

01月21日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、大坪、(ワコム) 轟木、塩川、松本 (セルシス) 大場、武田

議題：

- ・ACTF 進捗状況について
- ・ACTF 登壇・出展各社の状況報告
- ・ACTF 運営マニュアルについて

02月09日 定例MTG

出席者：(JAniCA) 森田、小山、大坪、(ワコム) 轟木、塩川、松本 (セルシス) 武田

議題：

- ・ACTF 運営マニュアルについて
- ・ACTF 当日配布冊子について
- ・事業報告書について



### 第6章 広報・広報制作物

#### 6.1 趣意書

2015年12月21日

文化庁「平成27年度 メディア芸術連携促進事業」  
「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF) 2016」  
『制作フロー改革の荒波とクリエイティブへの期待』  
開催のお知らせ

昨年度開催した「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(以後、ACTF)」は、ペーパーレス作画をテーマにした初の大規模フォーラムとしてアニメーション制作従事者ならびにプロダクション・専門教育機関にいたるまで大きな反響を生み、慣れ親しんできたアニメーション制作手法に大きなパラダイムシフトを感じさせるものでありました。その後も日本のアニメーション市場の構造の変化を促す要因が続き、各社ではデジタル作画部の創設と人材確保を進め、将来を見越して専門教育機関との積極的連携も既に始まっております。

このような変化は、ほとんどの皆様には大きな荒波として感じているかと思えます。しかし、これは紛れもなく、これまで培われてきたクリエイティブへの変わらぬ期待の現れにほかなりません。今回のACTFでは、作画のデジタル化とフローの改革に果敢に取り組み、新しい作品表現と経営を目指す制作プロダクションに登壇いただき、実際の作品事例を通して業界の未来を探ります。

昨年度の未来予測から一歩進んだリアルな現状を、現場クリエイターはもちろん、多くの業界関係者にお集まりいただき、この機会にしっかりと見極めて行きましょう。

◇名称:「ACTF2016」

◇開催日:2016年2月13日(土)

◇内容:

●各社事例紹介(予定)

- ・株式会社オー・エル・エム「Toon Boom Harmonyを使ったデジタル作画ワークフロー構築への道」
- ・株式会社サンジゲン 「あえてやるんだ!TVPaint 作画の可能性」
- ・株式会社スタジオコロリド「CLIP STUDIO PAINT & STYLOS でのデジタル作画ワークフローの構築について」
- ・あにめたまご2016 「制作受託4社の制作状況:実例発表 株式会社シグナル・エムディ」

●展示(予定)

セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、TVPaint Developpement「TVPaint」、ダイキン工業株式会社「Toon Boom」、CACANi「CACANi」等

●セミナー(予定)

セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、TVPaint Development「TVPaint」、CACANi「CACANi」、イマジカデジタルスケープ等

◇場所:「Coconeri ホール」練馬区立区民・産業プラザ3階 (東京都練馬区 練馬1-17-1)

◇参加資格:商業アニメーション制作の従事者、制作会社等

◇参加料:無料

◇定員:約300名

◇申込方法:右記の申込みフォームからお申込ください。 [http://janica.jp/course/digital/actf\\_mosikomi.html](http://janica.jp/course/digital/actf_mosikomi.html)

◇その他:フォーラム後の交流会を予定(希望者のみ、実費3500円を予定)

◇主催:文化庁、一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) ACTF事務局

◇共催:株式会社ワコム、株式会社セルシス

◇後援:一般社団法人日本動画協会

一般社団法人練馬アニメーション

一般財団法人デジタルコンテンツ協会

CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)

◇協賛:練馬区

◇協力:学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校

アニメ・ビジネス・フォーラム+(プラス)2016(デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所/デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ)

■フォーラムへのお問い合わせ先■

一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) 気付「ACTF事務局」


〒101-0047 東京都千代田区内神田1-16-6 岡部第2ビル4階


TEL:03-3518-9414 FAX:03-3292-1515 E-mail:postmaster@janica.jp

メールでのお問い合わせの際には、件名の最初に「[ACTF]」とご記載ください。

6.2 Web サイト

6.2.1 開催のお知らせ





「アニメーション制作者実態調査」  
報告書を公開しています

一般社団法人  
日本アニメーター・演出協会

組織概要
活動告知
入会案内
お問い合わせ

>TOP >活動とお知らせ >スキルアップ講座 >アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)

■アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)

文化庁委託事業「平成27年度文化庁メディア芸術連携促進事業」  
「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2016」  
『制作フロー改革の荒波とクリエイティブへの期待』  
開催のお知らせ

ツイート

昨年度開催した「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(以後、ACTF)」は、ペーパーレス作画をテーマにした初の大規模フォーラムとしてアニメーション制作従事者ならびにプロダクション・専門教育機関にいたるまで大きな反響を生み、慣れ親しんできたアニメーション制作手法に大きなパラダイムシフトを感じさせるものでありました。その後も日本のアニメーション市場の構造の変化を促す要因が続き、各社ではデジタル作画部の創設と人材確保を進め、将来を見越して専門教育機関との積極的連携も既に始まっております。

このような変化は、ほとんどの皆様には大きな荒波として感じているかと思います。しかし、これは紛れもなく、これまで培われてきたクリエイティブへの変わらぬ期待の現れにほかなりません。今回のACTFでは、作画のデジタル化とフローの改革に果敢に取り組み、新しい作品表現と経営を目指す制作プロダクションに登壇いただき、実際の作品事例を通して業界の未来を探ります。

昨年度の未来予測から一歩進んだリアルな現状を、現場クリエイターはもちろん、多くの業界関係者にお集まりいただき、この機会にしっかりと見極めて行きましょう。

[「趣意書」\(pdf形式\)](#)はこちらからダウンロードください。

(12/06更新)  
[「寄せられた質問」](#)はこちらをご覧ください。

(01/06更新)(01/12更新)  
神戸電子専門学校様、専門学校九州ビジュアルアーツ様、日本アニメ・マンガ専門学校様、から会場提供のご協力をいただきましたので、下記にて募集をいたします。  
なお、参加資格は商業アニメーション制作の従事者、制作会社等に限りです。  
[「サテライト会場ビューイング」のお申込はこちら](#)

(01/22更新)  
[「セミナー情報」](#)を公開いたしました。お申込はこちら


(02/04更新)  
[「タイムスケジュール」](#)を公開いたしました。

	2016年2月13日(土曜日)	
開催日時(予定)	10:30	開場 イントロダクション
	13:20~14:30	事例紹介: 株式会社オー・エル・エム
	14:50~15:50	事例紹介: 株式会社サンジゲン
	16:20~17:20	事例紹介: 株式会社スタジオコロリド
	17:30~18:30	事例紹介: あにめたまご2016
	18:30~18:40	総括
	19:10~21:00	交流会
	内容(予定)	<p>※なお内容につきましては、予告なく変更させていただく場合がございます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●各社事例紹介                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・株式会社オー・エル・エム 「Toon Boom Harmonyを使ったデジタル作画ワークフロー構築への道」</li> <li>・株式会社サンジゲン 「あえてやるんだ！ TVPaint作画の可能性」</li> <li>・株式会社スタジオコロリド 「CLIP STUDIO PAINT &amp; STYLOS でのデジタル作画ワークフローの構築について」</li> <li>・あにめたまご2016 「制作受託4社の制作状況:実例発表 株式会社シグナル・エムディ」</li> </ul> </li> <li>●展示</li> </ul>


## 第6章 広報・広報制作物

	株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、TVPaint Developpement「TVPaint」、ダイキン工業株式会社「Toon Boom」、CACANI「CACANI」、等 ●セミナー 株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、TVPaint Developpement「TVPaint」、CACANI「CACANI」、株式会社イマジカデジタルスケープ、等
定員	300名
参加料	無料 ※ただし、フォーラム後の交流会を予定(希望者のみ、実費3500円を予定)
参加資格	商業アニメーション制作の従事者、制作会社等 ※JAniCA会員/非会員を問わずお申し込みいただけます。 ※お申し込みは実制作に関わる方に限定させていただきます。
申込方法	申込みフォームからお申込ください。 <a href="http://ianica.jp/course/digital/actf_mosikomi.html">http://ianica.jp/course/digital/actf_mosikomi.html</a> (01/22更新) セミナーのお申込はこちら
場所	Coconeriホール 練馬区立区民・産業プラザ 3階 東京都練馬区 練馬1-17-1 (アクセスマップ)
主催	文化庁 一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) ACTF事務局
共催	株式会社ワコム 株式会社セルシス
後援	一般社団法人 日本動画協会 一般社団法人 練馬アニメーション 一般社団法人 デジタルコンテンツ協会 CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)
協賛	練馬区
協力	学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校 アニメ・ビジネス・フォーラム+(プラス) 2016 (デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所/デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ)
お問い合わせ	ACTF事務局 〒101-0047 東京都千代田区内神田1-16-6 岡部第2ビル4階 一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) 気付 TEL:03-3518-9414、FAX:03-3292-1515 E-mail: <a href="mailto:postmaster@ianica.jp">postmaster@ianica.jp</a>  メールでのお問い合わせの際には、件名の最初に「[ACTF]」とご記載ください。

6.2.2 寄せられた質問



Japan Animation Creators Association



「アニメーション制作者実態調査」  
報告書を公開しています

一般社団法人  
日本アニメーター・演出協会

組織概要
活動お知らせ
入会案内
お問い合わせ

>TOP >活動とお知らせ >スキルアップ講座 >アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(AGTF)

■アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(AGTF)

文化庁委託事業「平成27年度文化庁メディア芸術連携促進事業」  
「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(AGTF)2016」  
『制作フロー改革の荒波とクリエイティブへの期待』  
寄せられた質問

ツイート

参加申込みいただいた皆さんが抱える疑問や期待などの寄せられた質問を抜粋いたしましたので、同様の考えや、その解法などをお持ちの方は是非フォーラムにご参加ください。

「開催案内」はこちら。

「趣意書」(pdf形式)はこちらからダウンロードください。

(12/14追加) (12/16追加)

大分類	小分類	質問
業界動向	現況	デジタル作画の現状
		個人では今、どれくらいの人がデジタル作画をしているのか
		他社のデジタル作画への取り組み方
		デジタル作画(ペーパーレス作画)がアニメーション業界でどのくらい広がっているか?
		導入や業界の流れ
		どんなソフトを使っているか(メリットとデメリット含めて)
		アニメーション制作工程のデジタル化の主目的を各社伺いたい。
		デジタル作画のメリットとデメリット
		業界全体におけるフルデジタル化への障壁とは何か?
		現在の各社デジタル化導入の詳細
		デジタル作画の状況。
		とにかく現状がどうなっているのかが知りたい
		最先端のアニメ制作環境について
		アニメーション業界でデジタル作画はどれほど浸透しているのか。
		完全なペーパーレス化について
	絵コンテのデジタル化の導入例(使用機材、アプリなど)	
	新しいデジタル作画のコンテンツや業界対応の情報を知りたい。	
	将来	デジタル作画の今後の普及の見通し
		導入にともなう将来性
		今後の他社のデジタル導入の読み
業界における今後の展望		
今後の普及の展望		
この1年での変化や今後業界がどのようになっていくのかという見通し。		
ワークフロー	デジタル原画・演出・作監の現状	
	導入後の業界のワークフローの変化と賃金体制	
	デジタル作画のワークフロー	
	原画のワークフロー	
	一部のcutでも、原画、演出、作画監督、総作画監督をすべてデジタル作画作業している会社あるか?	
	デジタル化のフローチャート、システム、用語などのとりまとめなどがなされていくのか	
	変化する制作体制	

## 第6章 広報・広報制作物

制作工程	業界標準	デジタル作画のこれからスタンダードになるアプリケーション
		今、一番使われているソフト
		おすすめのPCや液タブなどの機材
		デジタル作画のソフト面の業界導入分布がどうなっているのか
		どのソフトを何社が導入中あるいは導入予定か等が知りたい
		デジタル作画の導入を検討しているものの会社間での取引で互換性の高いソフトと機材を導入を推進していきたいと考えている。現状で浸透しているソフトと機材のデータ等
		業務用の共通フォーマット整備を目指しているのかどうか
		作画をペーパーレスにするためには、会社によってソフトややり方が違うというのがネックだと思います。やはり撮影におけるAfterEffectsのようにデファクトスタンダードとなるソフトが必要ではないでしょうか。現状では各社が思い思いに作画ソフトを導入しているが、統一ソフトを決めていく事は出来るでしょうか。
		CLIP STUDIO、TVPaintなど、どのソフトウェアが使われているのか、使われていきそうなのかが知りたいです。
	業界標準のソフトについての知識を習得したい	
	工程管理	データの管理方法、特にカット袋の役割をどう補っているのか
		デジタル作画を実施している会社のご意見(作業工程、メリットデメリットなど)を伺いたいです。
		デジタル作画時のファイル管理(作監修正などが入った場合のファイルの扱い)
		ファイルの管理体制
		離れたスタジオ・クリエイター間におけるコミュニケーション・素材共有・作業進捗報告などをするための最適なツールについて
		セキュリティなど他分野との連携の現状なども知りたい
	工程間連携	デジタル上での演出チェックの実例
		ここしばらく、デジタル作画の話題の中心はアニメーターがいかにかに使うかと言うアニメーター側の目線に終始していますが、自分は3DCGまたはコンポジット(撮影)段階での併用に興味があります。もう先んじて始められている方が当日いらっしゃるようでしたら是非お話がうかがいたいです。
		他ソフト(主にCG)との互換性。
		作画のデジタル化にあたり、仕上げ、撮影との連携はどうなっているのか。仕上げと動画のライン引きはどのようになっているのか
		3Dがらみの作画の方法など
		ウチは主に3Dなのですが別に3D特化でもないし、かといってレガシーの作画ラインを持つてる訳でもないで、これから作画のお仕事をする場合の手法の選択肢のアレコレを知っておきたい感じです。
		今後AfterEffects以外のソフトでアニメの撮影を行う可能性はあるのか。
		デジタル化した上での収支
	コスト	移行するにあたっての費用とその後の維持費
		表現方法の変化や、時間短縮や、コスト削減、これもコストですが、資材費の削減と、なりそうですが、これが、クオリティーにつながるるとよいのですが、結果、資金の低下や、作業環境の悪化につながりそうで、それをどう変換していくべきなのかを聞いてみたいです。
		自社に導入する場合のコスト
制作費などの予算面		
デジタル化		紙との比較
		次に紙→デジタル化したい工程
		デジタルベースながら紙の作画の併用と完全デジタルでのメリットデメリット
		現行の紙媒体とデジタル作画によるワークフローの違いやスケジュールの違いはあるのか。
		紙が無くなることにより、アナログ作業とデジタル作業で作業工程が変わると思うのですが、具体的にどこどころが変わりますか？
		これまでの手描き作画とデジタル作画との共通点、ちがいなど。
		手描きのアニメーターの方がデジタル作画についてどのように感じているのか率直な意見もお聞きしたいです。
		作業工程でデジタルならではのストレスを感じる部分的をききたいです。また、その対処法があれば、詳しくお話しをききたいです。
人材育成	人材確保	各社のデジタル作画人材確保の計画について
	ノウハウ	デジタルで作画する際の作業のノウハウを聞かせてもらいたいです。
		デジタルならではの作業の注意点。

## 第6章 広報・広報制作物

教育		各制作現場では様々なソフトを使用しているが、学校での基本操作を覚えるにあたってどのソフトが良いか
		デジタル化に向けて、アニメーターとしてはどんな事を準備しておけば良いのか
		ペーパーレス化に進む社会状況のなかで、そのような現場に就きたいという若者を多く抱える芸術系大学では、ペーパーレス化に即した教育方法が必須になりつつあります。デジタル作画などのワークフローをとりいれている企業からみて、大学ではどのような教育が望ましいと考えているか
		今後のアニメーション教育現場で必要となる技術スキル、知識スキルについて
		専門学校での教育内容とその浸透具合
		デジタル作画時代に対応した人材の教育手法、他職種への発展の可能性
		デジタル作画教育におけるアナログ作画、デッサン等の最低必要時間数
		メディアの拡がりに対する人材育成
ツール	ソフトウェア	来年からデジタル作画も覚えようと思ってるが、何のソフトを使えば良いかわからない。それぞれの特徴をしりたい。FLASHやToonboomなどの。
		各ソフトの特徴
		それぞれのソフトの利点
		今のアニメーションの大半は均質な線質ですがデジタル作画の開発側の方たちはこの点どう考えられているかうかがってみたいです。
	現在、手描きの2次元アニメーションには、Adobe Flash を使用しています。使いやすい点も、使いづらい点もありますが、他社のツールに乗り換えるべきか否かを検討しています。	
	CLIP STUDIO PAINT	STYLOSの後継であるCLIP STUDIO PAINTの現状
		CLIP STUDIO PAINTを仕上でも運用する可能性に関して既にPaintManでフローが完成してしまった領域なので、作画の導入より実はハードルが高いのではないかと考えています。 動画、原画が現在の制作フローにクリップスタジオペイントを組み込んで行く為に必要なこと。
TVPaint	「TVPaint」の日本語字幕付きチュートリアルが公式から配信されていますが、正直更新頻度がおそいのもっと早めて欲しい	
	「TVPaint」での撮影編集がとてもやり辛いで、カメラ操作のチュートリアルの増加、あるいは操作が「After Effects」のような感じになってもらえるとありがたいです	
	「TVPaint」習得のためのワークショップを独学では限界があるので開いてほしい	
その他	その他	各社VR動画への対応状況 今現在、iPad Pro用に絵コンテから作画までを行う個人的な自分達向けのアプリを制作しているが、興味があったりするだろうか。

## 第6章 広報・広報制作物

### 6.2.3 セミナー開講のお知らせ

組織概要	活動とお知らせ	入会案内	お問い合わせ																																										
<p>&gt;TOP &gt;活動とお知らせ &gt;スキルアップ講座 &gt;アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)</p> <p>■アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)</p> <p style="text-align: center;">文化庁委託事業「平成27年度文化庁メディア芸術連携促進事業」 「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2016」 セミナー開講のお知らせ</p> <p style="text-align: right;">ツイート</p> <p>本年度の「ACTF2016」では、メインセッションにおいて各社の先行事例をお話いただくだけでなく、より詳細なセミナーも同時に開催することとなりました。それぞれ興味深いセミナーではありますが、施設の都合上ご参加いただける人数に上限がございますので、聴講ご希望の方はお早めにお申し込ください。</p> <p>なお、お申込においては、それぞれのセミナーにおいて参加条件などが設定されている場合がございますので、申込時にご自身でご確認いただけますようお願いいたします。</p> <p>以下のセミナーの会場は、練馬区立区民・産業プラザ 3階 『研修室2』共通です。</p> <p>(02/04更新) 「タイムスケジュール」(pdf版)を公開いたしました。</p> <table border="1"> <tr> <td>開催日</td> <td>2016年2月13日(土曜日)</td> </tr> <tr> <td>場所</td> <td>練馬区立区民・産業プラザ 3階 『研修室2』</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>時刻</td> <td>13:10~14:10</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td>アニメ「進撃の巨人」プロデューサーが語るキャラクター戦略</td> </tr> <tr> <td>登壇</td> <td>モデレーター: デジタルハリウッド大学大学院 准教授 高橋光輝 氏 講師: 株式会社 講談社 ライツ・メディアビジネス局 ライツ事業部 部次長 立石 謙介 氏</td> </tr> <tr> <td>内容(予定)</td> <td>コミックスの発行部数5,500万部超、昨年は実写映画も公開され2部作の興行収入が50億円に迫る大ヒットを記録、タイアップ件数 2,000件以上等、国内はもちろん海外でも大人気である「進撃の巨人」。2016年には「進撃の巨人」のアニメ第2期の製作も決定しています。「進撃の巨人」の今後のキャラクタービジネスの展開を中心に、制作も含め今後の展望を語ります。</td> </tr> <tr> <td>担当</td> <td>デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ×ACTF</td> </tr> <tr> <td>申込み</td> <td>申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>時刻</td> <td>18:30~19:20</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td>アニメ技術を活かす新しい仕事。採用のコツ教えます！</td> </tr> <tr> <td>登壇</td> <td>講師: 株式会社イマジカデジタルスケープ メディアサービス部 オンラインワークグループ 原田 健一 氏</td> </tr> <tr> <td>内容(予定)</td> <td>7000億円を超えるスマートフォンゲーム市場において、現在注目されています 2Dアニメーションのマーケット状況と実際の制作工程をご覧頂きながら、どのようなスキルが今後求められているかをお話ししたいと思います。</td> </tr> <tr> <td>担当</td> <td>株式会社イマジカデジタルスケープ</td> </tr> <tr> <td>申込み</td> <td>申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>時刻</td> <td>12:00-12:50</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td>タツノコプロ株式会社 × CACANi Private Ltd.</td> </tr> <tr> <td>内容(予定)</td> <td>今セミナーでは弊社の企画プレゼン用作品「テンブルちゃん」を実例に「CACANi」の動画/仕上げパートでの運用や今後の展望に関して講演致します。この作品は社内チームにて完全ペーパーレスへの検証も兼ねて制作しました。 講師 りよーちも: 監督 川野達郎 : キャラクターデザイン/作画監督 山田奈月 : 動画/仕上げ</td> </tr> <tr> <td>担当</td> <td>株式会社タツノコプロ・CACANi</td> </tr> <tr> <td>申込み</td> <td>ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>時刻</td> <td>14:20~15:10</td> </tr> <tr> <td>タイトル</td> <td>Softセミナー 「Adobe Animate CC」</td> </tr> </table>				開催日	2016年2月13日(土曜日)	場所	練馬区立区民・産業プラザ 3階 『研修室2』	時刻	13:10~14:10	タイトル	アニメ「進撃の巨人」プロデューサーが語るキャラクター戦略	登壇	モデレーター: デジタルハリウッド大学大学院 准教授 高橋光輝 氏 講師: 株式会社 講談社 ライツ・メディアビジネス局 ライツ事業部 部次長 立石 謙介 氏	内容(予定)	コミックスの発行部数5,500万部超、昨年は実写映画も公開され2部作の興行収入が50億円に迫る大ヒットを記録、タイアップ件数 2,000件以上等、国内はもちろん海外でも大人気である「進撃の巨人」。2016年には「進撃の巨人」のアニメ第2期の製作も決定しています。「進撃の巨人」の今後のキャラクタービジネスの展開を中心に、制作も含め今後の展望を語ります。	担当	デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ×ACTF	申込み	申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。	時刻	18:30~19:20	タイトル	アニメ技術を活かす新しい仕事。採用のコツ教えます！	登壇	講師: 株式会社イマジカデジタルスケープ メディアサービス部 オンラインワークグループ 原田 健一 氏	内容(予定)	7000億円を超えるスマートフォンゲーム市場において、現在注目されています 2Dアニメーションのマーケット状況と実際の制作工程をご覧頂きながら、どのようなスキルが今後求められているかをお話ししたいと思います。	担当	株式会社イマジカデジタルスケープ	申込み	申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。	時刻	12:00-12:50	タイトル	タツノコプロ株式会社 × CACANi Private Ltd.	内容(予定)	今セミナーでは弊社の企画プレゼン用作品「テンブルちゃん」を実例に「CACANi」の動画/仕上げパートでの運用や今後の展望に関して講演致します。この作品は社内チームにて完全ペーパーレスへの検証も兼ねて制作しました。 講師 りよーちも: 監督 川野達郎 : キャラクターデザイン/作画監督 山田奈月 : 動画/仕上げ	担当	株式会社タツノコプロ・CACANi	申込み	ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。	時刻	14:20~15:10	タイトル	Softセミナー 「Adobe Animate CC」
開催日	2016年2月13日(土曜日)																																												
場所	練馬区立区民・産業プラザ 3階 『研修室2』																																												
時刻	13:10~14:10																																												
タイトル	アニメ「進撃の巨人」プロデューサーが語るキャラクター戦略																																												
登壇	モデレーター: デジタルハリウッド大学大学院 准教授 高橋光輝 氏 講師: 株式会社 講談社 ライツ・メディアビジネス局 ライツ事業部 部次長 立石 謙介 氏																																												
内容(予定)	コミックスの発行部数5,500万部超、昨年は実写映画も公開され2部作の興行収入が50億円に迫る大ヒットを記録、タイアップ件数 2,000件以上等、国内はもちろん海外でも大人気である「進撃の巨人」。2016年には「進撃の巨人」のアニメ第2期の製作も決定しています。「進撃の巨人」の今後のキャラクタービジネスの展開を中心に、制作も含め今後の展望を語ります。																																												
担当	デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ×ACTF																																												
申込み	申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。																																												
時刻	18:30~19:20																																												
タイトル	アニメ技術を活かす新しい仕事。採用のコツ教えます！																																												
登壇	講師: 株式会社イマジカデジタルスケープ メディアサービス部 オンラインワークグループ 原田 健一 氏																																												
内容(予定)	7000億円を超えるスマートフォンゲーム市場において、現在注目されています 2Dアニメーションのマーケット状況と実際の制作工程をご覧頂きながら、どのようなスキルが今後求められているかをお話ししたいと思います。																																												
担当	株式会社イマジカデジタルスケープ																																												
申込み	申込みはこちらのフォームからお願いいたします。 ・セミナー時間以外には、メインセッション/展示等をご覧いただくことは可能です。																																												
時刻	12:00-12:50																																												
タイトル	タツノコプロ株式会社 × CACANi Private Ltd.																																												
内容(予定)	今セミナーでは弊社の企画プレゼン用作品「テンブルちゃん」を実例に「CACANi」の動画/仕上げパートでの運用や今後の展望に関して講演致します。この作品は社内チームにて完全ペーパーレスへの検証も兼ねて制作しました。 講師 りよーちも: 監督 川野達郎 : キャラクターデザイン/作画監督 山田奈月 : 動画/仕上げ																																												
担当	株式会社タツノコプロ・CACANi																																												
申込み	ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。																																												
時刻	14:20~15:10																																												
タイトル	Softセミナー 「Adobe Animate CC」																																												

## 第6章 広報・広報制作物

内容(予定)	<p>アドビのアニメーション制作ツール、Flash Professional CCがAnimate CCに名称変更され、アニメーション制作の現場に役立つ機能も追加されました。このセッションでは、新しくなったベクターブラシやオニオンスキン、ボーンツールなどのAnimate CCの新機能やCreative Cloudと連携するメリットについてデモを交えて紹介していきます。</p> <p>講師：轟 啓介 (Creative Cloud Individual マーケティングマネージャー)</p>
担当	アドビシステムズ株式会社
申込み	ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。
時刻	15:50-16:40
タイトル	Softセミナー「TVPaint」
内容(予定)	<p>今年TVPaint Developmentの25周年の記念の年を迎えます。その機会に1991年から進化の過程の振り返りを通して日本にあるTVPaintのお客様とそれぞれの公開された作品と今後の作品について紹介いたします。ソフトウェアの進化について、日本のアニメーションスタジオ向けの機能(Xシート、彩色のオプション、レイヤーの新しい機能、フリップのオプションなど)をご紹介します。さらに、TVPaintの日本の皆様向けのプロジェクトについて詳しく説明させていただきます。</p> <p>Debarge Fabrice (プロダクト マネージャー) 佐藤 直幹 (通訳者) Menzin Lise (海外業務担当者)</p>
担当	TVPaint Development
申込み	ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。
時刻	17:10~18:00
タイトル	スタジオコロリド × CLIP STUDIO PAINT デジタル作画セミナー
内容(予定)	<p>アニメ制作ソフトウェアNo.1 RETAS STUDIOの後継にあたる、『CLIP STUDIO PAINT』。「紙と同レベルの描き味」を追求し、既に150万人のクリエイターにご利用いただいております。本セミナーでは、セッションに御登りいただいたスタジオコロリド様に制作工程を実演いただき、アニメーション機能やRETASとの連携を深く掘り下げながらご説明いたします。</p> <p>司会：株式会社セルシス マーケティング部 セールスディレクター 武田暁雄 講師：株式会社スタジオコロリド 新井陽次郎 (監督/アニメーター) 栗崎健太郎 (デジタル作画マネージャー)</p>
担当	株式会社セルシス
申込み	ACTF事前登録済の来場者のみ自由にご参加いただけます(登録不要)。



## 第6章 広報・広報制作物

### 6.2.4 タイムスケジュール

時間	メインセッション (Coconeriホール)	セミナー (研修室2)	展示 (産業イベントコーナー)	
10:30	入場受付開始(事前登録制)			
12:00		タツノコプロ株式会社×CACANi Private Ltd. 12:00 -12:50	展示時間 10:30-18:00  株式会社セルシス Toon Boom Animation Inc. (ダイキン工業株式会社) TVPaint Developpement CACANi Private Ltd. デジタルハリウッド大学大学院 株式会社サードウェーブデジノス 一般社団法人アニメミライ ねこまたや 進藤 恒	
12:20	Coconeriホール開場			
12:50	イントロダクション			
13:10	株式会社オー・エル・エム Toon Boom Harmonyを使った デジタル作画ワークフロー構築への道	デジタルハリウッド大学大学院 アニメ「進撃の巨人」プロデューサーが語る キャラクター戦略 13:10-14:10		
14:10				
14:40	株式会社サンジゲン あえてやるんだ！TVPaint作画の可能性	Softセミナー (アドビシステムズ株式会社) 14:20-15:10		
15:40				
16:10	株式会社スタジオコロリド CLIP STUDIO PAINT & STYLOS での デジタル作画ワークフローの構築について	Softセミナー (TVPaint Developpement) 15:50-16:40		資料配布コーナー 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 一般社団法人日本動画協会 公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会) あにめたまご2016
17:10				
17:20	あにめたまご2016 制作受託4社の制作状況: 実例発表 株式会社シグナル・エムディ	Softセミナー (株式会社セルシス) 17:10-18:00		
18:10				
18:30		株式会社イマジカデジタルスケープ アニメ技術を活かす新しい仕事。 採用のコツ教えます！ 18:30 -19:20		
19:20	交流会受付			
19:30	交流会 (事前申込み者のみ)			
21:00				

・参加資格 商業アニメーション制作の従事者、制作会社等  
 ・本イベントは事前登録制となっております。施設の都合上、事前登録のない方はご参加いただくことができません。

### 6.3 当日配布小冊子

全ページについては別冊付録参照、全16ページ（表紙・裏表紙を除く）

## **ANIMATION CREATIVE TECHNOLOGY FORUM**

# ACTF2016 開催に寄せて

いまメディアが大転換期を迎えています。

これは1950年頃から始まったコンピューター、デジタルテクノロジーの進化に端を発するものです。このデジタル革命と言われる大波の中で、新聞、雑誌、ラジオ、TVといったこれまで慣れ親しんだメディアも有り様を変えてきています。

そんな時代にあって、アニメーションの制作現場においても、近年顕在化しているデバイスやツールの進化は無視できないものになっています。これまで多くの観客に支持されてきた制作手法が、継承されるべきであることは言うまでもありませんが、目まぐるしい技術の変化にどう向き合えばよいのか悩ましく、最善の方法を探ることは困難を極めています。

ACTFは、アニメーション制作従事者とデバイス・メーカー、ソフトウェア・ベンダー、各種教育機関等が一同に介し、今後のアニメーションの創造性や制作手法はどうあるべきか、共に考えるための場所です。技術の進化によって、我々に多様な選択枝（可能性）がもたらされていることは、むしろ歓迎すべきことなのです。時代の流れに対し、臆して受け身に流されることなく、将来を自分たち自身で選び取って参りましょう。

主催：文化庁

一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) ACTF事務局

共催：株式会社ワコム、株式会社セルシス

後援：一般社団法人日本動画協会

一般社団法人練馬アニメーション

一般財団法人デジタルコンテンツ協会

公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS協会）

協賛：練馬区

協力：学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

アニメ・ビジネス・フォーラム+（プラス）2016

（デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所／デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ）

## 第6章 広報・広報制作物

### 6.4 アンケート

#### 6.4.1 アンケート用紙

『アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF)』アンケート  
本日は『ACTF2016』にご参加いただきありがとうございます。今後の参考とさせていただきますので、アンケート回答にご協力をお願いいたします。以下、該当する項目の口に✓をつけてください。

★ あなたについて教えてください(各項目いずれか1つ選択)

年齢 10歳代 20歳代 30歳代 40歳代 50歳代 60歳以上  
担当業務 監督・演出 原画 動画 2DCG 3DCG 美術 色彩設計 仕上げ  
撮影 編集 プロデューサー 制作進行 システムエンジニア・プログラマ  
経営者 その他(\_\_\_\_\_)

★ ACTF2016を知った媒体や参加の動機はなんですか(該当するものすべて選択)

媒体 会員通信 JAniCAのWebサイト JAniCA以外のWebサイト(\_\_\_\_\_)  
ツイッター・Facebook等SNS 友人・知人の紹介 その他(\_\_\_\_\_)  
動機 将来的に導入を検討している 仕事上必要だから 登壇者・出展社に興味がある  
情報収集 ビジネスパートナーを探しに来た 交流会 その他(\_\_\_\_\_)

★ それぞれの感想はいかがですか(各項目いずれか1つ選択)

メインセッション : オー・エル・エム 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
メインセッション : サンジゲン 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
メインセッション : スタジオコロリド 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
メインセッション : あにめたまご2016 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
  
セミナー : タツコプロ(CACANI) 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
セミナー : デジタルリット(進撃) 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
セミナー : アトビシステムズ 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
セミナー : TVPaint 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
セミナー : GELSYS 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない  
セミナー : イマジカデジタルスケープ 非常に良かった 良かった 普通 悪かった 非常に悪かった 聞いていない

★ 今後も開催を希望しますか？(いずれか1つ選択)

希望する 希望しない その他(\_\_\_\_\_)

★ どのような内容を期待しますか？(上記で希望する選択した方のみ)

セッションの時間を長くして欲しい 展示を増やして欲しい 開催日を複数日にしてほしい。  
その他(\_\_\_\_\_)

★ 会場について

非常に良かった 良かった 普通 良くなかった(理由\_\_\_\_\_)

自由記述 ※ACTFに限らず、JAniCA、セルシス、ワコムに対すること、アニメ業界に対することなど、ご自由にお書きください

6.4.2 Web アンケート

**ACTF2016来場者アンケート**

**★あなたについて教えてください**

年齢  
未選択

担当業務  
未選択

その他:

**★ACTF2016を知った媒体や参加の動機**

媒体

会員通信  
 JAniCAのWebサイト  
 JAniCA以外のWebサイト  
 ツイッター・Facebook等SNS  
 友人・知人の紹介  
 その他

その他:

動機

将来的に導入を検討している  
 仕事上必要だから  
 登壇者・出版社に興味がある  
 情報収集  
 ビジネスパートナーを探しに来た  
 その他

その他:

**★それぞれの感想**

オー・エル・エム  
未選択

サンジゲン  
未選択

スタジオコロリド  
未選択

あにめたまご2016  
未選択

タツノコプロ(GACANI)  
未選択

デジタルハリウッド(進撃)  
未選択

アドビシステムズ  
未選択

TVPaint  
未選択

OELSYS  
未選択

イマジカデジタルスケープ  
未選択

**★今後も開催を希望しますか？**  
未選択

その他:

**★どのような内容を期待しますか？**  
上記で希望する選択した方のみ  
未選択

その他:

**★会場について**  
未選択

**★自由記述**  
ACTFIに限らず、JAniCA、セルシス、ワコムに対すること、アニメ業界に対することなど、ご自由にお書きください

上記でよろしければ下記のボタンを押してください。

登録します

6.4.3 ポスター

文化庁 平成27年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

# ACTF2016

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム 2016



2016/2/13  
練馬区 Coconeri ホール

**主催**

文化庁  
一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) ACTF 事務局

**共催**

株式会社ワコム  
株式会社セルシス

**後援**

一般社団法人日本動画協会  
一般社団法人練馬アニメーション  
一般財団法人デジタルコンテンツ協会  
公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)

**協賛**

練馬区

**協力**

学校法人片柳学園 日本工学院専門学校  
アニメ・ビジネス・フォーラム+ (プラス) 2016  
(デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所/デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ)

第7章 成果・課題・評価

7.1 記録写真



会場受付



メインセッション会場設営

## 第7章 成果・課題・評価



サテライト会場への中継チームの準備



展示エリア（入り口側から）

第7章 成果・課題・評価



展示エリア (CACANi)



展示エリア (Toon Boom)



## 第7章 成果・課題・評価



セミナー（タツノコプロ）



メインセッション（イントロダクション）

## 第7章 成果・課題・評価



メインセッション (オー・エル・エム)



メインセッション (オー・エル・エム)

## 第7章 成果・課題・評価



セミナー（アドビ）



メインセッション（サンジゲン）

## 第7章 成果・課題・評価



メインセッション（サンジゲン）



セミナー（TVPaint）

## 第7章 成果・課題・評価



メインセッション (コロリド)



メインセッション (コロリド)

## 第7章 成果・課題・評価



メインセッション（あにめたまご 2016）



セミナー（セルシス）

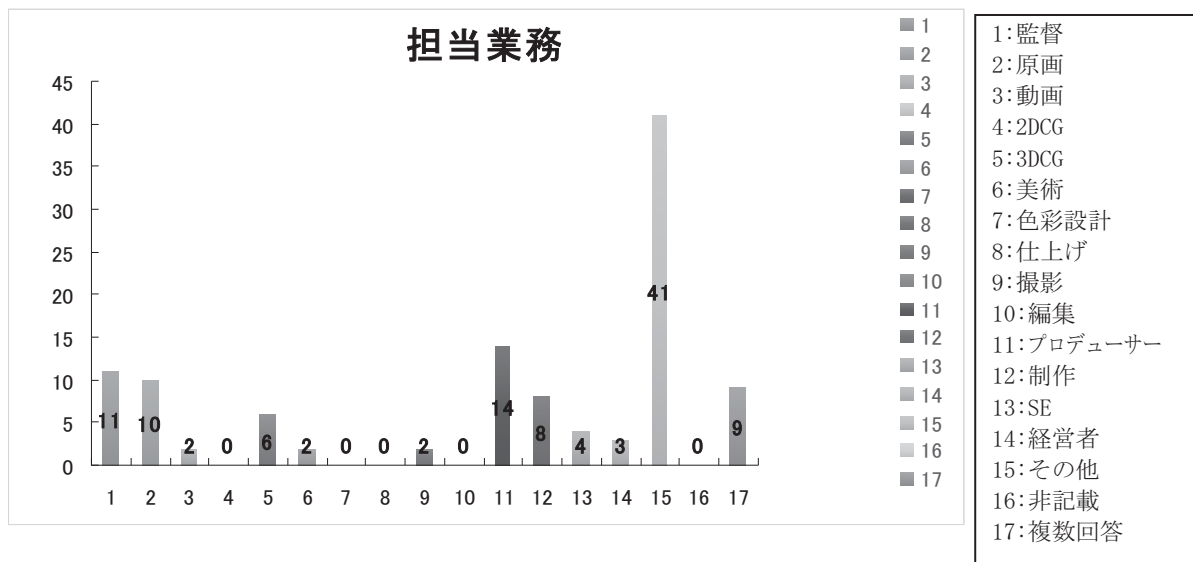
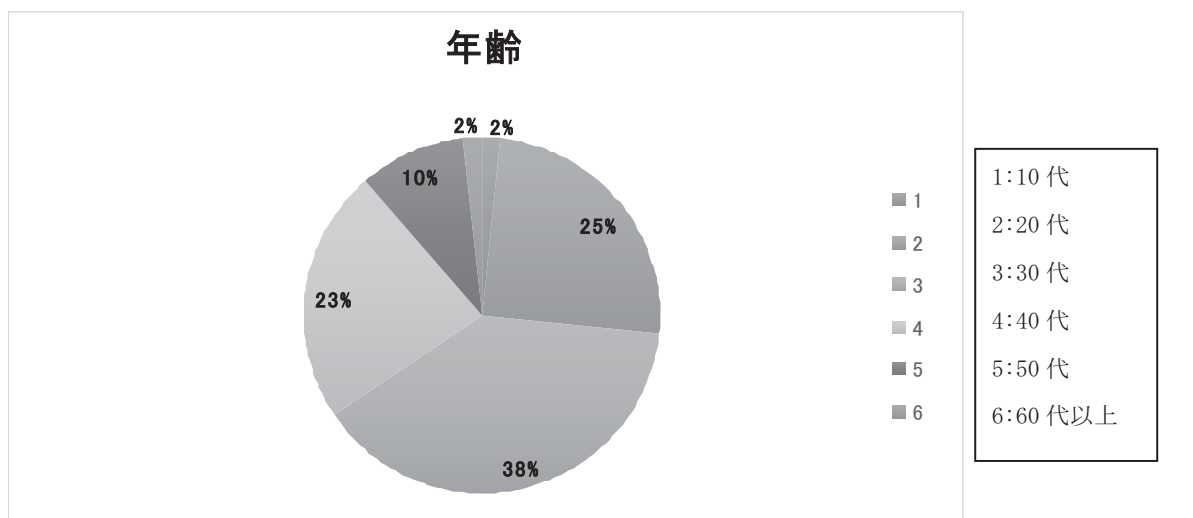
## 7.2 来場者アンケート

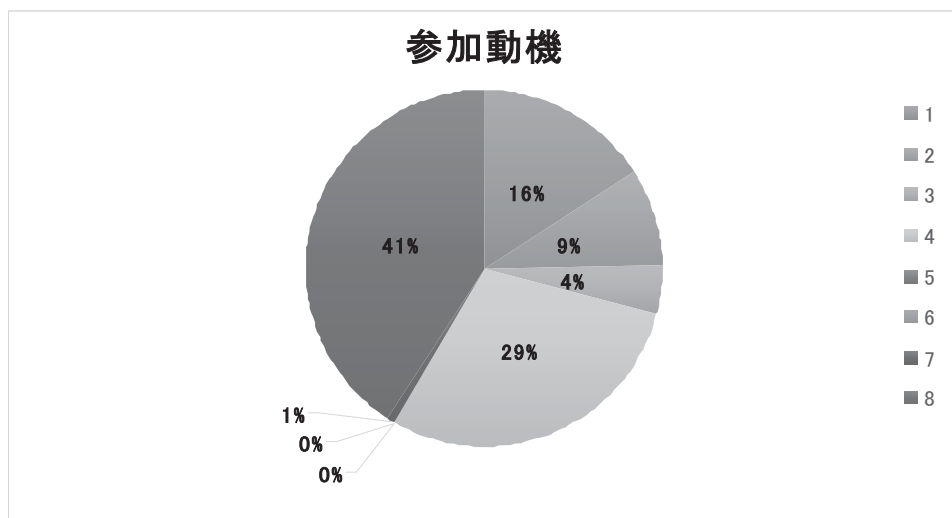
### 7.2.1 集計概要

合計 108 件のアンケートを回収することができた。

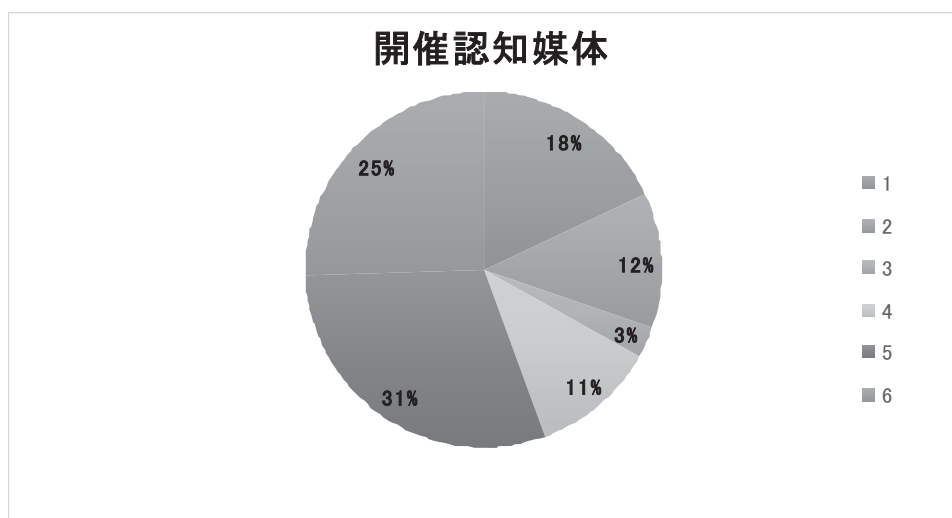
内訳：東京:61 件、神戸：5 件、福岡：10 件、新潟：0 件、Web:32 件

### 7.2.2 集計結果

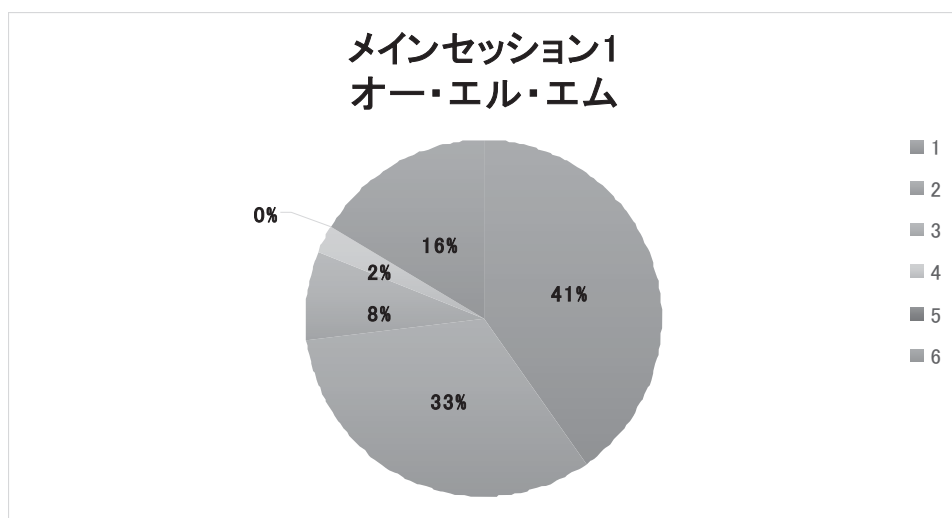




- 1: 導入検討
- 2: 工作上必要
- 3: 登壇・出展に興味
- 4: 情報収集
- 5: パートナー探し
- 6: 交流会
- 7: その他
- 8: 複数回答

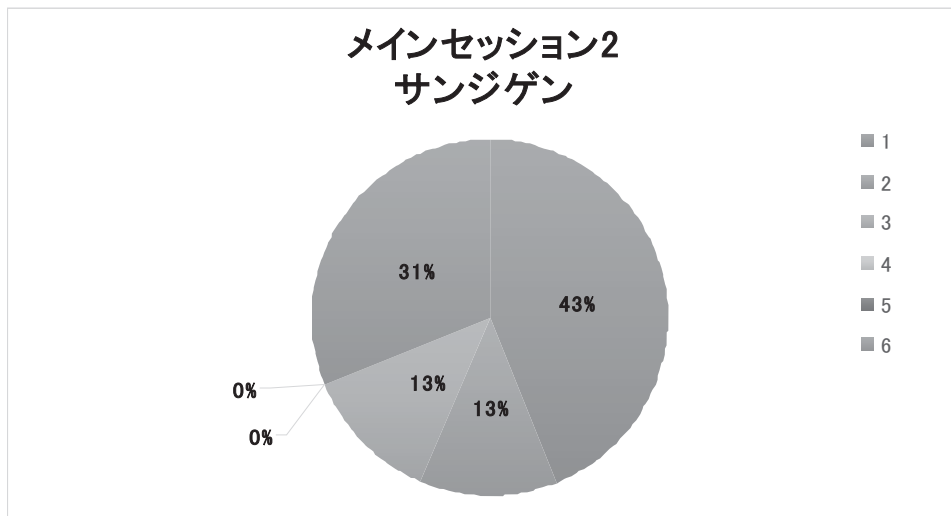


- 1: 会員通信
- 2: JAniCA HP
- 3: 外部サイト
- 4: SNS
- 5: 友人・知人
- 6: その他

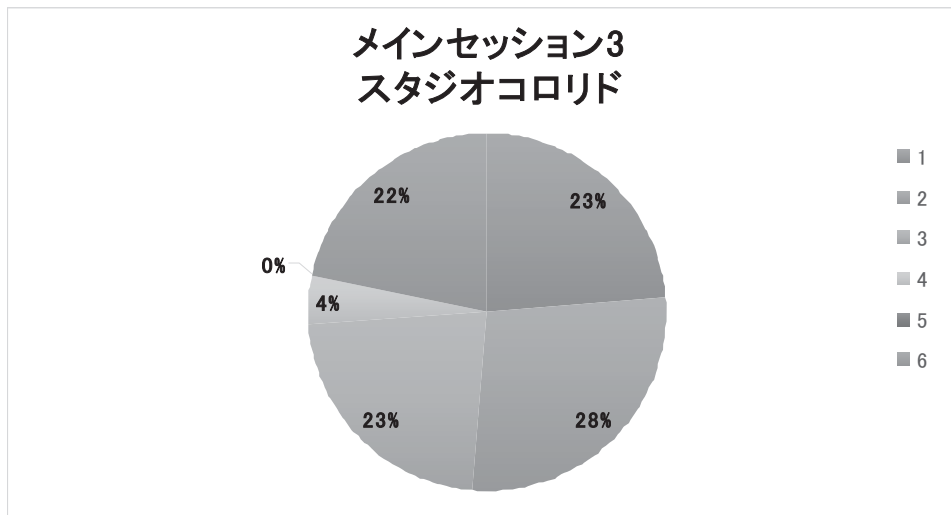


- 1: 非常に良い
- 2: 良い
- 3: 普通
- 4: 悪い
- 5: 非常に悪い
- 6: 未受講

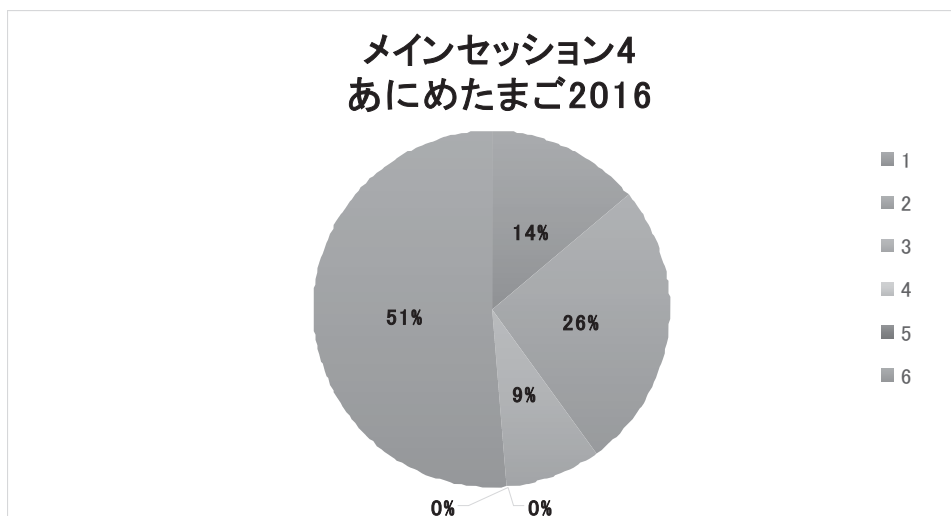




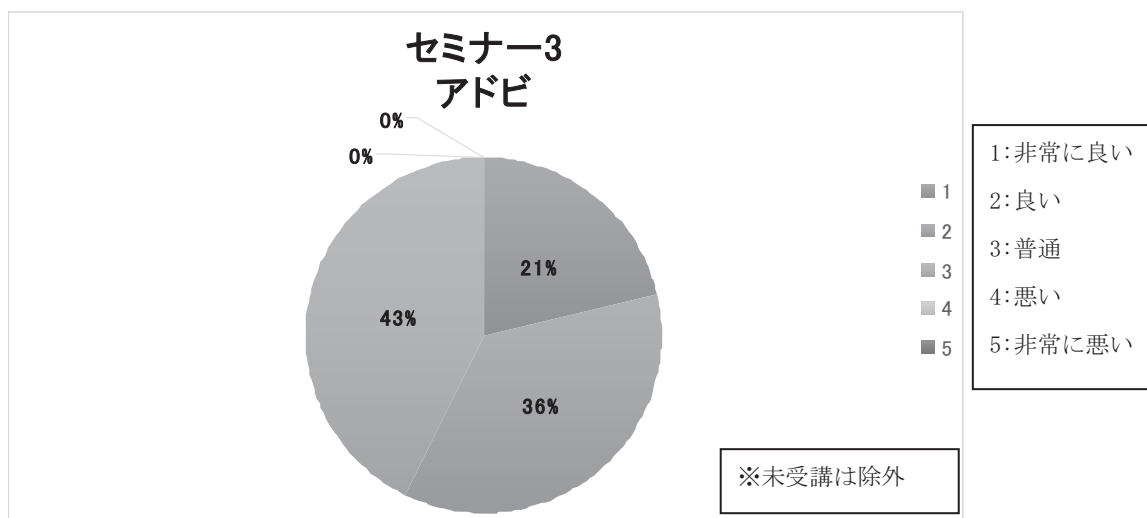
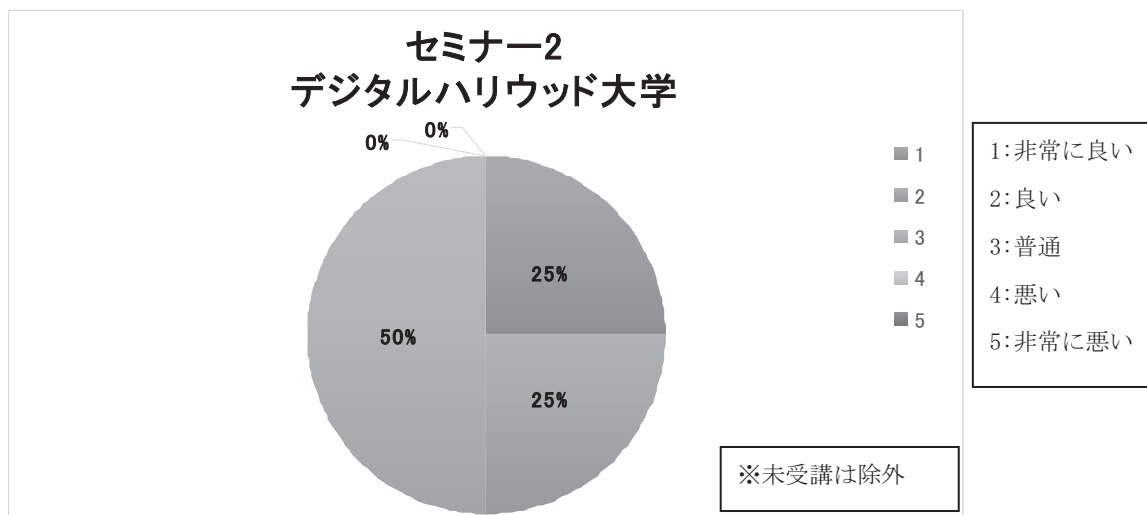
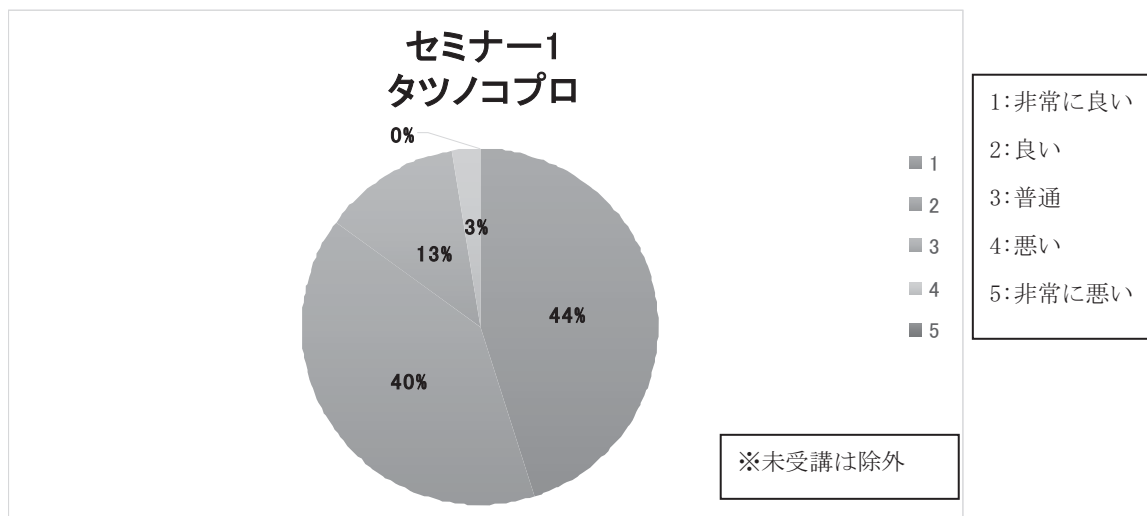
- 1:非常に良い
- 2:良い
- 3:普通
- 4:悪い
- 5:非常に悪い
- 6:未受講

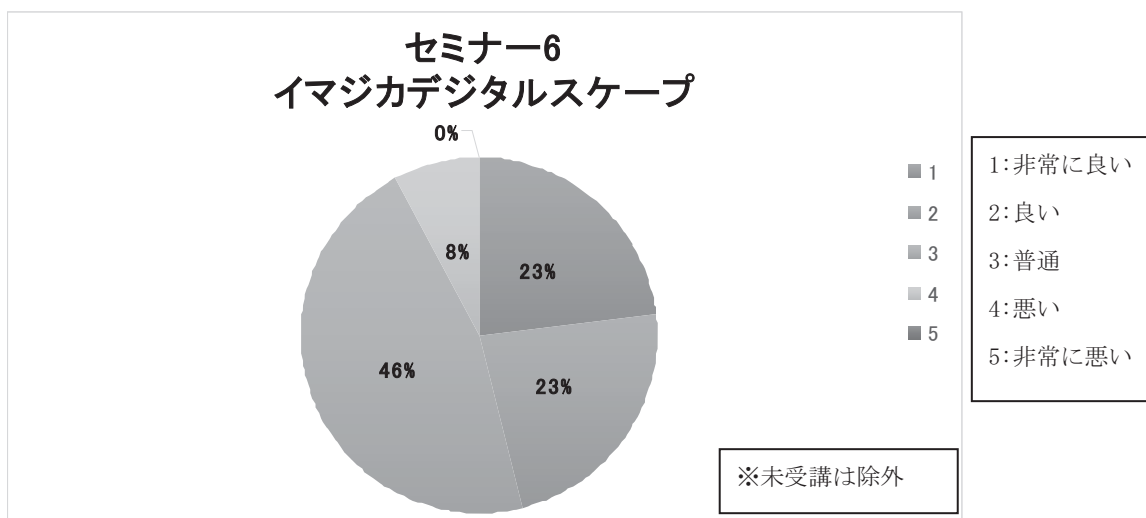
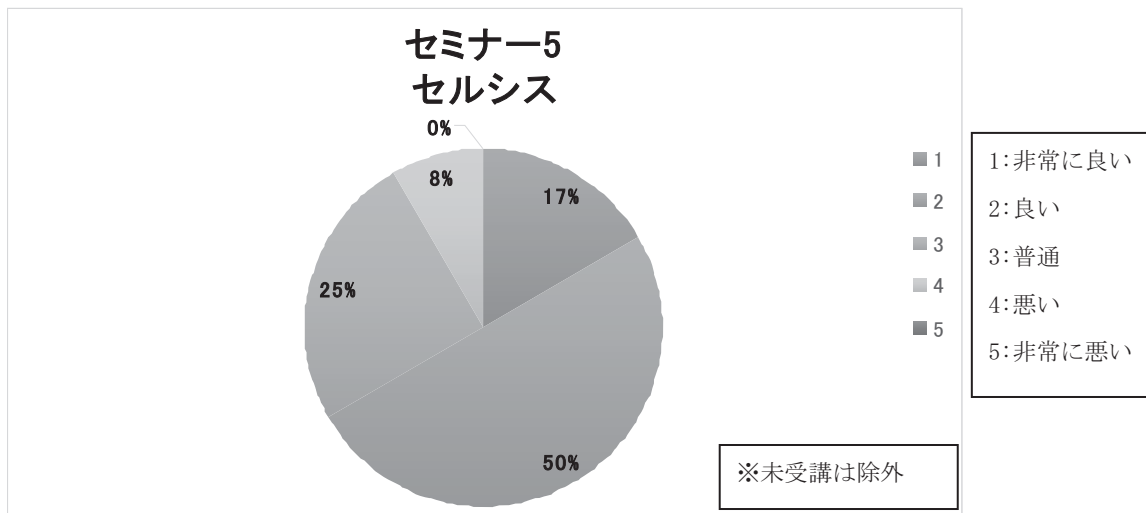
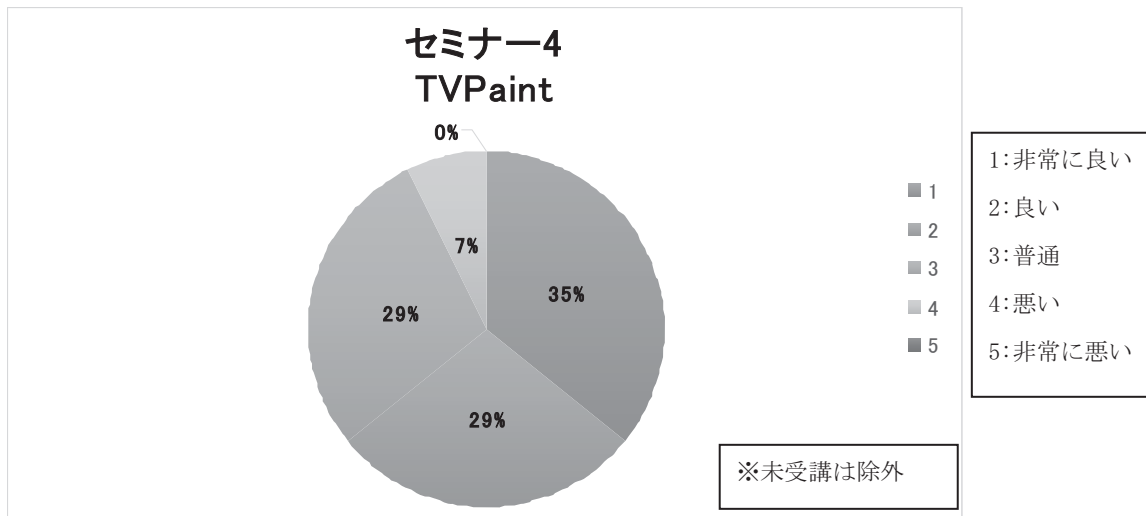


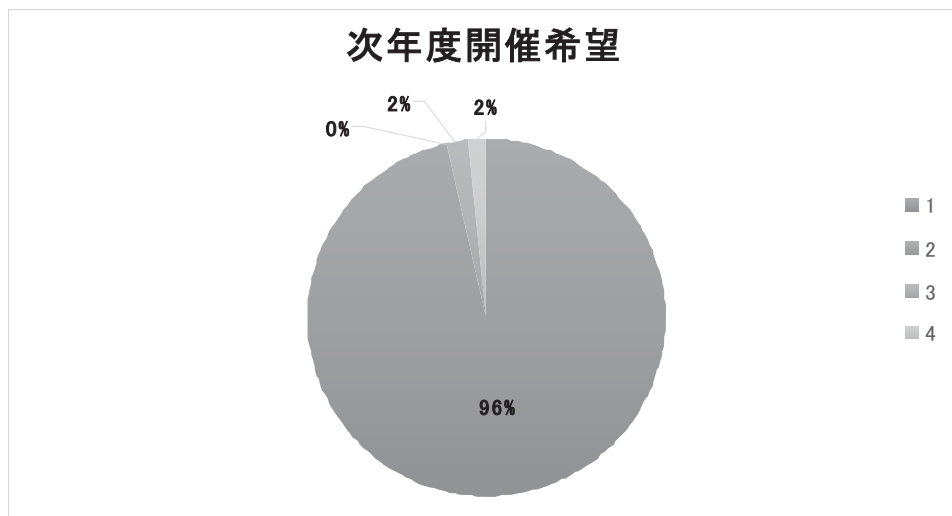
- 1:非常に良い
- 2:良い
- 3:普通
- 4:悪い
- 5:非常に悪い
- 6:未受講



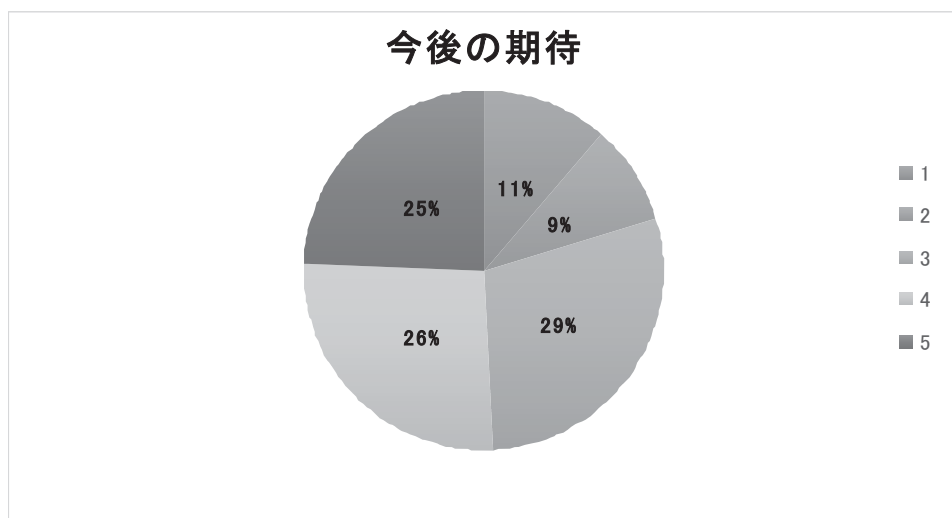
- 1:非常に良い
- 2:良い
- 3:普通
- 4:悪い
- 5:非常に悪い
- 6:未受講



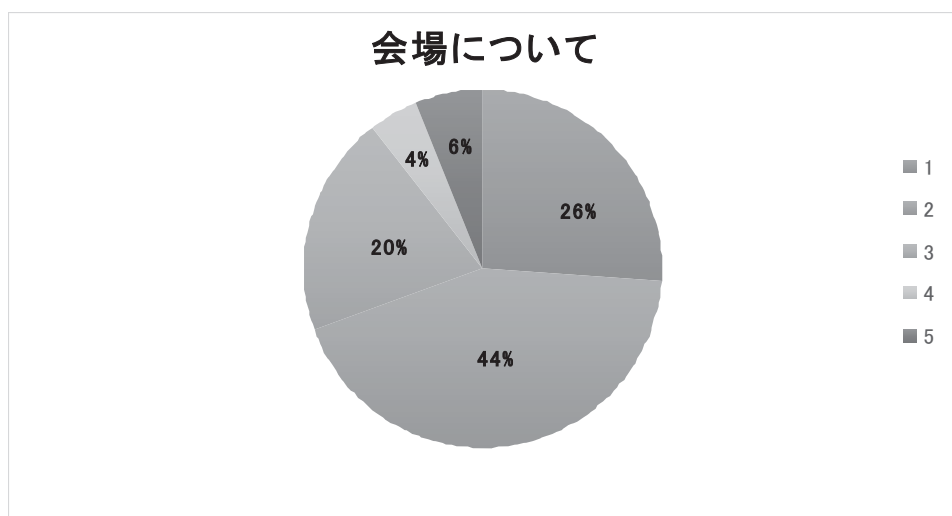




- 1 1:開催希望
- 2 2:希望しない
- 3 3:その他
- 4 4:無回答



- 1 1:セッションの延長
- 2 2:展示の増床
- 3 3:複数日開催
- 4 4:その他
- 5 5:無回答



- 1 1:非常に良い
- 2 2:良い
- 3 3:普通
- 4 4:良くなかった
- 5 5:無回答

### 7.2.3 アンケートに記載された御意見（抜粋）

- ・アクセスが良かった。周辺にお店も多い
- ・会場は良かったができれば中央線沿いにして欲しい
- ・前の人の頭で後ろは見えにくかった
- ・机が付いていると良かった
- ・定期的にこういう情報を得られる場所が欲しい
- ・ACTF はとても素晴らしい企画でした。参加出来て良かったです。ありがとうございました。
- ・セッションとセミナーを両方すべて参加できるようにして欲しい。
- ・現場の声が HP では寄せられているがそれに対する見解のようなものをできれば示して欲しかった
- ・デジタル作画の事業計画・損益分岐点・経営について知りたい
- ・より実践的な導入後のノウハウについて聞きたかったので今後そうなってくれるとうれしい
- ・今回、具体的なワークフローまで言及されていて、大変分かりやすかった。
- ・「わが社がこのソフトウェアを採用した理由」を複数の会社から聞きたいです。
- ・デジタル作画はオーセンティックな作画の会社やチームよりも 3DCG からのほうが親和性が高い。
- ・3D と 2D との調和性を考えて欲しい
- ・TVPaint のマニュアルとスクリプトを一般公開して欲しい。アップグレードを安くして欲しい。
- ・作品数に対する原画マンの人数が足りていない。

### 7.3 総括

昨年より会場のキャパシティを増やしたにも関わらず、募集開始後 2 週間を待たずに定員は充足し、早々に募集を締め切らざるを得なかった。作画工程を中心にした手描きアニメーション制作のデジタル化の情報ニーズは、昨年に引き続き冷める気配はない。

そうした時勢に甘んじることなく、当事業は豊富な登壇者をそろえ、制作フロー改革という昨年より一歩進んだテーマを提示しながら、更にサテライト会場への拡張など、新たな挑戦を加えながらも、来場者から好評を得られていることから、本事業の成功は明らかだ。

しかし、本年度から理念を明確にし、業界へのより一層の貢献を誓ったその高い意識で振り返ってみると、多くの課題も浮かぶ。今回はデジタル化の指向が強い、デジタル環境に親和性のあるアニメーターの来場が多かったが、業界の大部分を占める鉛筆アニメーターの来場者は相対的に少なかった。ACTF のイベント開催そのものを知らない業界人がまだまだ多いという課題もあるが、390 名超の申込みのうち 100 名程度にも及ぶキャンセルが発生したことは今後の課題である。仮に、フリーのアニメーターの、納品義務を飽くまで個人で負う業務特性に起因したキャンセルと推測すれば、業界のマジョリティーへの訴求という当事業の理念にはあと一歩届いていない。鉛筆アニメーターへの訴求という意味では、会場との Q&A を充実させるなど、現状の議論に共感を喚起する工夫も今後は力を入れたい。

## 第7章 成果・課題・評価

来場者については、おおむね満足度が高かったとはいえ、楽観はできない。個別に観察すれば、そのニーズにはバラツキが大きく、例えば「広くツール全般を知りたい」来場者と、「(既に自分が使っている)特定のツールのみを知りたい」来場者の両極端な2つの傾向が見受けられるなど、ニーズにつかみどころがない。

登壇者の立場に立っても、多くのニーズに応えようとして、メインセッションとセミナーの並行実施など、むしろ詰め込みすぎが心配された。催しが乱立すれば、多くの来場者と交わりたいはずの登壇者のメリットも目減りする。登壇する手間に見合うリターンをゲストは得るべきであり、その点にも今後より一層の配慮が必要である。

とはいえ、昨年より広い会場の実施により、展示会場のスペースで来場者間での活発な交流が見受けられるなど、思わぬ効果も得られた。

サテライト会場においても同様に、活発な来場者交流が報告された。会場設備に起因するネット回線の不安定さから映像配信に支障を来す場面があったが、プロダクション工程のデジタル化は制作の遠隔地分散に有利に機能することから、一層の地方への情報発信には計り知れない価値がある。設備の充実を図り、次年度も拡張して取り組んでいくべきであろう。また、限定配信ではない広く一般のネット配信希望の声もあるが、発表に使用する映像素材が一般視聴者への公開を前提としないため、現状の拠点間での限定配信にせざるを得ないことは付記しておく。

次年度に向けては、施設の全エリアを使用し、設営と撤収に十分な日程を確保した上での複数日の拡大運営も検討とともに、来場者の管理方法を(チケット送付式などへ)改善してキャンセルの発生率を減らすことで収容限界に迫る多くの方に御来場頂けるものとする。

また、それに見合った内容の拡充を図るため、ロードマップにも明記したワーキンググループ等の研究活動も充実させていきたい。幸い、当事業をきっかけに優れた人材との接点生まれ、既に好感触も得ている。来場者のニーズを慎重に精査し、業界の現状(開催時点)に沿ったカテゴライズで内容を細分化し、業界の幅広い層への訴求力を生み出したい。

業界全体の「アニメーション制作現場のデジタル化の端緒期」という機運がありつつも、制作会社は、企業体力が乏しく、また間近に迫る放送・納品日に最優先で社内リソースを割かねばならない事業もあり、将来的なデジタル化などのR&Dに注力できない問題を抱えている。それらを代行し業界全体の共通基盤として実施する本事業は、事業に対する要望は高いものの、短期的にはその効果の計測が難しいのが実情である。

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 27 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。