

平成 29 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) 2018
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 30 年 2 月

目次

第1章 事業概要	3
第2章 事業の目的、主旨	4
2.1 理念	4
2.2 具体的方策、本年の改善ポイント	4
第3章 実施体制	5
3.1 運営スタッフ	5
3.1.1 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）	5
3.1.2 株式会社ワコム	5
3.1.3 株式会社セルシス	6
3.2 主催・共催・後援・協力	6
3.3 登壇者等	6
3.3.1 メインセッション	6
3.3.2 セミナー	7
3.3.3 展示	7
3.3.4 資料展示	8
3.3.5 サテライト会場ビューイング	8
第4章 実施スケジュール	9
第5章 実施内容	10
5.1 ACTF2018	10
5.1.1 来場者	10
5.1.2 メインセッション	10
5.1.3 セミナー	11
5.1.4 展示	13
5.1.5 資料展示	13
5.2 定期ミーティング、勉強会、講演等	14

目次

5.2.1	定期ミーティング	14
5.2.2	「せんぷうき」セミナー.....	15
5.2.3	「TVPaint」セミナー	15
5.2.4	「マチ★アソビ ACTF 出張セミナー」	16
5.2.5	「デジタル絵コンテアプリ（仮称） for iOS 紹介セミナー」	16
第6章	広報・広報制作物	17
6.1	趣意書	17
6.2	Web サイト	19
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	タイムテーブル.....	24
6.3	ポスター.....	25
6.4	当日配布小冊子	26
6.5	アンケート	27
6.5.1	Web アンケート.....	27
6.5.2	Web アンケート回答協力呼びかけポスター	28
第7章	成果・課題・評価	29
7.1	記録写真.....	29
7.2	来場者アンケート.....	34
7.2.1	集計概要	34
7.2.2	集計結果	35
7.2.3	アンケートに記載された御意見（抜粋）	43
第8章	総括.....	48

第1章 事業概要

2015年2月14日（初年度開催）、2016年2月13日、2017年2月11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、各回で300名近い、多くの業界関係者に御来場を頂いた。

今年度に入り、デジタルアニメーション制作を志向する各社では実制作に向けて急速に体制を整えつつある。しかし、各社とも作品の方向性により社内外の制作体制を柔軟に組み替えることができるような、特色を活（い）かしたデジタル制作システムを導入するには至っていない。

そこで、昨年に引き続き「アニメーション制作に係る制作者が必要とするデジタル制作技術に関する情報獲得の機会を提供する」ことを目的とし、今年度も「ACTF2018」を開催した。

昨年は、光が丘駅に隣接した「光が丘区民ホール」（座席定員300名）開催でしたが、本年は2016年に開催した「Coconeri ホール」（座席定員500名）に会場を戻して開催できた。しかし、ホールのみ使用となってしまうため、2016年と比して利用可能面積が3/4程度減少したため、多少窮屈な開催となった。

本年も、業界内のデジタル化の話題の移り変わりが早いこともあり、2018年2月開催時点で適した内容について慎重に議論を重ねた。そのため、第1弾の告知は例年同様（2017年12月初旬）となったものの、具体的な登壇者などの詳細情報については年明け（2018年1月下旬）にずれ込み、直前にメインセッション登壇者の再調整が発生した。

本年も、昨年の入場整理券方式を踏襲しスムーズな入場手続を行うことができた。

昨年までのサテライト会場（北海道、福島、新潟、京都、福岡）に合わせて、人口集積度が高い関東圏／関西圏に多くのアニメ関連教育機関が集まる実態を反映し今回から、東京、大阪でのビューイング会場を追加して実施し、167名の方に視聴を頂いた（該当施設の教員、学生を含む）。また、昨年の最終報告会での講評において、委員より「産学連携をより一層高めてほしい」旨の指摘を受けたが、メインセッションで例示される放送用中間素材の守秘性が高いため、信頼関係を第一に、より多くの教育機関とより一層の連携を模索しなければならないと考えている。

メインセッション、セミナーの感想からは、本年の開催も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、デジタル制作環境を制作現場に導入する機運を高める効果があったものと考えられる。

来場者アンケートからは78%の次回開催希望があり、引き続き業界の熱気を伺うことができた。しかし、「作画」「制作管理」「プロデューサー」それぞれの立場から見る『デジタル化』の微妙なズレが顕在化してきているため、ACTFで取り上げる題材については慎重な検討が必要である。

来年度の開催については、開催時期や曜日の変更も踏まえ、セミナー会場の広さの問題を解消できるように実施したいと考えている。

第2章 事業の目的、主旨

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、本年の改善ポイント

- ・来場者傾向の変遷を踏まえて、開催時点での適切な登壇者と発表内容を選定し、デジタル化に懐疑的な層の琴線にも触れる内容とした（より身近な「テレビシリーズアニメ制作」の具体的な事例を扱う）。
- ・動画配信システム（USTREAM 等）を使用した映像配信の拠点数を増加し、教育機関との連携を強化した。
- ・来場者が参加しやすい名刺交換会を開催し、新たな出会いや新しい仕事の機会を設け、新しいことへ挑戦しようとする意識の向上を図った。
- ・使用面積が増加することによる快適な開催を心がけた。
- ・10月に業界関係者が集まり開催された「マチ★アソビ ACTF 出張セミナー」にて、デジタル作画のワークショップを開催し、動画配信システム（USTREAM 等）を活用して、一般にも含めて広く中継し、本事業の認知向上を図った。

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た。

3.1.1 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

入江泰浩（JAniCA「デジタルツール勉強会」執行役）

18歳からアニメーターとして日本のアニメーション作品に参加。近年は監督としてアニメーションを制作。アニメーターとしての代表作は「ソウルイーター（OP アニメーション）」「鉄コン筋クリート（原画）」「天空のエスカフローネ」「カウボーイビバップ」、監督としての代表作は「エイリアン9」「KURAU Phantom Memory」「鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST」「CODE:BREAKER」「灼熱の卓球娘」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。

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ている。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。

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」（iPhone 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（い）かした活動をしている。

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）

ワコムにてアニメーション・Game 業界を中心としたプロフェッショナルクリエイティブ分野を主に担当。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ている。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。

第3章 実施体制

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、ACTF2018 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・学校営業に携わっている。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。ACTFでは一昨年度から会場運営総括を務めている。

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を指示。

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)

協賛：練馬区

協力：学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

サテライト会場協力：学校法人コミュニケーションアート 札幌放送芸術専門学校

学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校

学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校

株式会社 代々木アニメーション学院

学校法人京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科

学校法人大阪創都学園 大阪アニメーションカレッジ専門学校

学校法人九州安達学園 専門学校 九州ビジュアルアーツ

3.3 登壇者等

3.3.1 メインセッション

りよーちも

作画 / 演出 / 監督

塚原重義

アニメーション作家

迫田祐樹

トワフロ合同会社 企画ビジネスプロデューサー

大串真央

株式会社ツインエンジン アニメーションプロデューサー

第3章 実施体制

石川 学	株式会社クリーク・アンド・リバー社 プロデューサー
山下清悟	株式会社クリーク・アンド・リバー社 ディレクター
宮崎裕司	株式会社スタジオ雲雀 プロデューサー
黒澤桂子	株式会社スタジオ雲雀 アニメーター
齋藤成史	株式会社スタジオ雲雀 システム管理者
宇治部正人	株式会社デイヴィッドプロダクション 作画室長
盧 国華	株式会社 暁 代表取締役社長
ねこまたや	アニメーター・システム開発
轟木保弘	株式会社ワコム チャンネルマーケティング シニアスペシャリスト

3.3.2 セミナー

進藤 恒	フリーランス、マットペインター
Henry Thurlow	D'Art Shtajio Director / Animator
愛敬亮太	撮影
國行由里江	アニメーター
横塚智明	株式会社セルシス 取締役
Liew Hong Ze	CACANi Private Ltd. CEO
渡邊喜洋	通訳
Menzin Lise	TVPaint Developpement 海外業務担当
菅野千愛	アニメーター
村田充範	アニメーター
泉津井陽一	撮影
岩澤 駿	株式会社ドワンゴ 技術コミュニケーション室 映像制作推進グループ

3.3.3 展示

株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」
TVPaint Developpement「TVPaint Animation」
ダイキン工業株式会社「Toon Boom」
CACANi Private Ltd.「CACANi」
株式会社ドワンゴ「OpenToonz」
株式会社サードウェーブデジノス「ドスパラ」
コダックアラリス ジャパン株式会社
株式会社横浜アニメーションラボ/ねこまたや（ユニバーサルアニメーションタイムシート）
進藤恒（iPad Pro 向け絵コンテ、作画アプリ）

第3章 実施体制

薄山館株式会社 「正法坊」(アニメ制作進行業務支援特化型アプリ)

株式会社クリーク・アンド・リバー社

入江泰浩 (WACOM の液晶ペンタブレットとセルシスの CLIP STUDIO PAINT を使用したライブ
ドローイング)

3.3.4 資料展示

一般社団法人日本動画協会

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)

株式会社ボーンデジタル「CGWORLD」

3.3.5 サテライト会場ビューイング

学校法人コミュニケーションアート 札幌放送芸術専門学校

学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校

学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校

株式会社 代々木アニメーション学院 (東京校関係者のみ視聴)

学校法人京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科

学校法人大阪創都学園 大阪アニメーションカレッジ専門学校

学校法人九州安達学園 専門学校 九州ビジュアルアーツ

第4章 実施スケジュール

第4章 実施スケジュール

■2017年■

- 09月21日 「せんぷうき」セミナー
- 09月22日 「TVPaint」セミナー
- 10月04日 定例MTG
- 10月07日 「ACTF マチアソビ出張講座」開催
- 10月12日 一般社団法人日本動画協会へ後援依頼
- 11月08日 公益財団法人 画像情報教育振興協会（CG-ARTS）へ後援依頼
- 11月08日 定例MTG
- 11月09日 一般財団法人デジタルコンテンツ協会へ後援依頼
- 11月22日 制作会社へのヒアリング
- 12月05日 学校法人片柳学園 日本工学院専門学校へ協力依頼
- 12月08日 コンソーシアム連携促進事業 中間報告会
- 12月12日 ACTF 告知（第1弾）開始
- 12月13日 定例MTG
- 12月15日 「デジタル絵コンテアプリ（仮称） for iOS 紹介セミナー」開催
- 12月22日 施設下見

■2018年■

- 01月10日 定例MTG
- 01月12日 入場整理ハガキの発送（以後、順次発送）
- 01月25日 シンポジウム登壇者とのミーティング
- 01月27日 ACTF 告知（第2弾）開始
- 02月02日 配布小冊子の入稿
- 02月02日 アルバイト作業者に対する説明会
- 02月05日 定例MTG
- 02月06日 サテライト会場へ向けて資料発送
- 02月09日 前日設営
- 02月10日 「ACTF2018」開催

第5章 実施内容

5.1 ACTF2018

5.1.1 来場者

東京会場

事前受付数：313名（2017年：317名、2016年：396名、2015年：415名）。

来場総数：249名（2017年：249名、2016年：299名、2015年：316名）。

内訳：アニメーション制作事業者：202名、メーカー：2名、教育：7名、

官公庁・団体：15名、プレス：16名、その他：7名。

サテライト会場（北海道、福島、新潟、東京、京都、大阪、福岡の合計）

事前受付数：10名（2017年：14名、2016年：未実施、2015年：未実施）。

来場総数：167名（2017年：140名、2016年：11名、2015年：未実施）。

内訳：アニメーション制作事業者：9名、教育：9名、学生：149名

5.1.2 メインセッション

時刻：13:10～14:00

題名：「Blender をプレビズで活用するワークフロー紹介と、従来のメディアやフレームにとらわれずアニメ制作を発想していく方法について」

会社名：エクスペリメントラボ（仮）

りょーちも＋塚原重義 / 株式会社ツインエンジン Twi-flo, LLC（トワフロ合同会社）

登壇者：りょーちも 作画 / 演出 / 監督

塚原重義 アニメーション作家

迫田祐樹 トワフロ合同会社 企画ビジネスプロデューサー

大串真央 株式会社ツインエンジン アニメーションプロデューサー

内容：今回は現在制作中の作品の事例を通じて、Blender をアニメ制作のプレビズシーンで使用するワークフローを紹介しました。また VR をはじめとした新しいメディアやプラットフォームに向けて、どのようにして今行っている業務を活かせるかの可能性を提示しました。

時刻：14:30～15:20

題名：「ショートアニメの制作とツールを活用した効率的なデータの連携について」

会社名：株式会社クリーク・アンド・リバー社

登壇者：石川学 株式会社クリーク・アンド・リバー社 プロデューサー

山下清悟 株式会社クリーク・アンド・リバー社 ディレクター

内容：フルデジタルでのショートアニメの制作フローについて、事例を元に話した。紹介する作品では Web 上での進捗管理表を導入し、オンラインストレージを使用して、離れた場所にいる作業者と連携した制作体制を確立するなど、管理面においても様々なデジタルツールを

第5章 実施内容

活用した。それら新システムの使い勝手やデジタル作画を推進する理由、今後の可能性や課題について話した。

時 刻：15:50～16:40

題 名：「スタジオ雲雀 フルデジタル制作環境への取り組み」

会社名：株式会社スタジオ雲雀

登壇者：宮崎裕司 株式会社スタジオ雲雀 プロデューサー
黒澤桂子 株式会社スタジオ雲雀 アニメーター
齋藤成史 株式会社スタジオ雲雀 システム管理者

内 容：スタジオ雲雀は以前よりデジタル作画を積極的に取り入れた制作を行ってきたが、2017 年夏に OA された「潔癖男子！青山くん」では、全ての作画工程をフルデジタル作画での納品を達成することができた。30 分枠 1 クールのアニメ作品をデジタル作画で制作していく過程で起こった様々な出来事を、「潔癖男子！青山くん」での事例を交えながら、現在の取り組みや、将来への展望を話した。

時 刻：17:00～18:00

題 名：シンポジウム「デジタル作画はアニメーション制作に本当に必要なのか!？」

登壇者：りょーちも 作画 / 演出 / 監督
宇治部正人 株式会社デイヴィッドプロダクション 作画室長
盧国華 株式会社 暁 代表取締役社長
ねこまたや アニメーター・システム開発
齋藤成史 株式会社スタジオ雲雀 システム管理者

司 会：轟木保弘 株式会社ワコム チャンネルマーケティング シニアスペシャリスト

内 容：毎クールの新作投入・劇場作品の需要増加に伴い、キャラクター表現の複雑化とクオリティ重視が強まるなか、制作現場では人的リソースの枯渇や制作フローの限界が叫ばれている。デジタル作画が普及する中でアニメーション制作はどうあるべきなのか？その現状と課題、そして未来について議論した。

5.1.3 セミナー

時 刻：12:00～12:50

題 名：「iPad Pro 向けの絵コンテアプリの紹介」

登壇者：進藤恒 フリーランス、マットペインター

内 容：iPad Pro 向けの絵コンテアプリ、及び作画アプリ開発の現状についてのセミナー。テスト版を用いて実際に制作した絵コンテの紹介や実機を使用しての説明についても紹介した。

第5章 実施内容

時 刻：13:10～13:50

題 名：「Toon Boom Harmony を使った最新ワークフローの紹介」

会社名：Toon Boom Animation Inc. （ダイキン工業株式会社）

登壇者：Henry Thurlow D'Art Shtajio Director / Animator
愛敬亮太 撮影

内 容：D'Art Shtajio による Toon Boom Harmony を使った最新ワークフローを紹介。高品質なアニメーションを効率よく作成するため、Harmony を使用し世界でも活躍しているシニアアニメーターが最適なワークフローを紹介した。ToonBoom Harmony はアニメーション制作のために作られた最も創造的で効率的なソフトウェアである。伝統的な手法からペーパーレスまで、あらゆるスタイルでアニメーション制作ができる。

時 刻：14:10～14:50

題 名：「CLIP STUDIO PAINT デジタル作画セミナー + クリップスタジオの今後の開発予定」

会社名：株式会社セルシス

登壇者：國行由里江 アニメーター
横塚智明 株式会社セルシス 取締役

内 容：本セミナーでは CLIP STUDIO PAINT を業務で利用されているアニメーター國行由里江氏が登壇、作画実務で日頃活用している機能を紹介した。また、セルシスからはアニメーション機能について、最新の開発予定を案内した。

時 刻：15:30～16:10

題 名：「最新機能の紹介と次期バージョンについての開発方針」

会社名：CACANi Private Ltd.

登壇者：Liew Hong Ze CACANi Private Ltd. CEO
渡邊喜洋 通訳

内 容：CACANi はシンガポール発で開発を続けているアニメーション制作ソフトで、自動中割生成、彩色機能を特長とし、アニメーション制作において一番工数のかかる動画・仕上げ作業に役立つソフトウェアである。今回は最新機能の紹介と次期バージョンについての開発方針も含めて、案内した。

時 刻：16:50～17:30

題 名：「TVPaint Animation 11 の最新アップデート 11.0.8 の新機能を紹介」

会社名：TVPaint Developpement

登壇者：Menzin Lise TVPaint Developpement 海外業務担当
菅野千愛 アニメーター
村田充範 アニメーター

第5章 実施内容

内 容：TVPaint Developpement の海外業務担当者 Menzin Lise 氏が TVPaint Animation 11 の最新アップデート 11.0.8 の新機能を紹介した。そして、元株式会社サンジゲン、現在クラウドファウンディング中の短編アニメ『メカウデ』のメインアニメーター菅野千愛氏がソフトウェアの具体的な使い方を紹介した。また劇場アニメ『AKIRA』『スチームボーイ』『火要鎮』等の動画チェック、原画を担当した村田充範氏が紙からデジタルへの移行の経験に関して語った。

時 刻：18:10～18:50

題 名：「OpenToonz の各工程向け機能の特長を紹介」

会社名：株式会社ダウンゴ

登壇者：泉津井陽一

撮影

岩澤駿

株式会社ダウンゴ 技術コミュニケーション室 映像制作推進グループ

内 容：泉津井陽一氏が登壇し、全てのデジタル工程に OpenToonz が使われた『『メアリと魔女の花』×d ポイントキャンペーン CM』のメイキングを通して、OpenToonz の各工程向け機能の特長を紹介した。またダウンゴ社の岩澤駿氏から昨年末に公開された新バージョンで導入された機能の内、特に国内の制作現場の意見を聞きながら改良を進めた「ペンシルテスト機能」について紹介した。

5.1.4 展示

株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」

TVPaint Developpement「TVPaint Animation」

ダイキン工業株式会社「Toon Boom」

CACANi Private Ltd.「CACANi」

株式会社ダウンゴ「OpenToonz」

株式会社サードウェーブデジノス「ドスパラ」

コダックアラリス ジャパン株式会社

株式会社横浜アニメーションラボ/ねこまたや（ユニバーサルアニメーションタイムシート）

進藤恒（iPad Pro 向け絵コンテ、作画アプリ）

薄山館株式会社「正法坊」（アニメ制作進行業務支援特化型アプリ）

株式会社クリーク・アンド・リバー社

入江泰浩（WACOM の液晶ペンタブレットとセルシスの CLIP STUDIO PAINT を使用したライブドローイング）

5.1.5 資料展示

一般社団法人日本動画協会

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）

株式会社ボーンデジタル「CGWORLD」

5.2 定期ミーティング、勉強会、講演等

5.2.1 定期ミーティング

10月04日 定期 MTG

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

- ・セルシスが制作した CLIP STUDIO PAINT の小冊子（吉邊尚希著）配布の運用確認
- ・ACTF 契約と今後の見通し
- ・練馬区と ACTF2019 に関する打合せ
- ・施設の使用方法
- ・登壇者候補の選定

11月08日 定期 MTG

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

- ・『CLIP STUDIO PAINT EX for iPad』のリリースについて
- ・後援（練馬区、AJA、CG-ARTS、DCAJ 等）依頼進捗報告
- ・先月からの活動報告（マチアソビ出張講座等）
- ・小冊子（吉邊尚希著）の配布状況
- ・「趣意書」Ver.1 確定
- ・メインセッション登壇者候補の選定
- ・今後の ACTF のスケジュール

12月13日 定期 MTG

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

- ・「趣意書」Ver.2 進捗報告
- ・中間報告会の報告
- ・メインセッション登壇者候補の選定
- ・シンポジウムの内容検討
- ・今後の ACTF のスケジュール

01月10日 定期 MTG

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

議題：

- ・ 申込み状況
- ・ 登壇者の進捗
- ・ サテライト会場の検討
- ・ 運営方法について
- ・ 小冊子の制作スケジュール

02月05日 定期MTG

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

議題：

- ・ 申込み状況
- ・ ACTF 開催準備の報告
- ・ 登壇者の進捗

5.2.2 「せんぷうき」セミナー

日時：2017年9月21日（木）14:00～17:30

場所：株式会社ワコム 東京支社 31F B会議室

登壇者：川越崇弘 「せんぷうき」制作者

小高みちる 有限会社デジタルノイズ取締役

内容：CLIP STUDIO PAINT のアニメ機能には、現場で使える優れたものが多いが、パソコン操作に苦手意識のあるアニメーターには、しばしばハードルが高いと感じられる。そこで、「CLIP STUDIO PAINT をこんなふうにカスタマイズしたら使いやすいのでは」と、より分かりやすく、かつ使いやすく、パレットやショートカットをカスタマイズした設定集が「せんぷうき」である。実際に、作画のお仕事をしている方々から、「自分はこんなふうに使いたいから、こうなっていたら分かりやすい」という声を集めて、より汎用性の高い設定に仕上げた。今回は「せんぷうき」を使ってどのようにデジタル作画をするのかを解説した。

来場者：17名

5.2.3 「TVPaint」セミナー

日時：2017年9月22日（金）14:00～17:00

場所：株式会社ワコム 東京支社 31F B会議室

登壇者：Menzin Lise TVPaint Developpement 海外業務担当

内容：Menzin Lise 氏がデジタル作画技法を中心にブラシの設定、タイムラインの操作、ライトテーブルの使い方、ガイドラインの作成などを説明した。スタンダードエディションとプロフェッショナルエディションのそれぞれの魅力についても説明した。また、次の

第5章 実施内容

アップデートのリリースに向けて追加される新機能を紹介。後半にはソフトウェアの体験コーナーで TVPaint Animation を触れながら、質問への対応を行った。

来場者：8 名

5.2.4 「マチ★アソビ ACTF 出張セミナー」

日 時：2017 年 10 月 7 日（土）14:00～16:00

場 所：徳島県徳島市 ufotable CINEMA 1F ロビースペース

登壇者：入江泰浩（アニメーター・監督）、轟木保弘（ACTF 事務局）

内 容：「ACTF2018」開催に先駆け、現職のアニメーターである入江泰浩氏がデジタル環境での総尺 30 秒程度のライブドローイング（作画）を行った。アニメーターの描線の速さを実際に見てもらうだけでなく、デジタル作画でどの程度の精度の動きや、線を表現できるか間近に示した。当日はスペースに来られた方の中から数名に、ドローイングのモデルとして参加をお願いした。また、描きながらの質疑応答も行った。

来場者：約 30 名（一般ファンや業界志望者）

5.2.5 「デジタル絵コンテアプリ（仮称） for iOS 紹介セミナー」

日 時：2017 年 12 月 15 日（金）17:00～19:00

場 所：株式会社ワコム 東京支社 31 階 B 会議室

登壇者：進藤恒 フリーランス、マッドペインター

内 容：デジタル環境での原画や動画を描くことは、精度や表現方法だけでなく、撒（ま）き方、アップ時の受入れ体制など業界全体の作業フローが確立しておらず、多くのラインで試行錯誤が続いている。しかし、比較的少人数で対応する場面が多く、デジタル化の導入ギャップが少ない「絵コンテ」については、Photoshop や CLIP STUDIO PAINT などを用いて作業されている方も増えてきた。そこで、アニメ制作の現場担当者の開発による「デジタル絵コンテアプリ（仮称） for iOS 紹介セミナー」を実施した。

来場者：18 名

第6章 広報・広報制作物

6.1 趣意書

2018年2月7日
一般社団法人日本アニメーター・演出協会

文化庁「平成29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) 2018」開催のお知らせ

一般社団法人日本アニメーター・演出協会は株式会社ワコム、株式会社セルシスとともに業界関係者同士の情報交換および人材交流を目的として、これまでアニメーションにおけるデジタル制作技術についての勉強会などを行ってまいりました。

今年度に入り、デジタルアニメーション制作を志向する各社では実制作に向けて急速に体制を整えつつあります。しかし、各社とも作品の方向性により社内外の制作体制を柔軟に組み替えることができるような、特色を活かしたデジタル制作システムを導入するには至っていません。

そこで、昨年に引き続き「アニメーション制作に係る制作者が必要とするデジタル制作技術に関する情報獲得の機会を提供する」ことを目的とし、今年度も「ACTF 2018」を開催いたします。

◇名称／「ACTF 2018」

◇開催日／2018年2月10日(土)

◇内容／※各プログラム・登壇者は予定なく変更することがございます。

【フォーラム】(13時00分～18時00分。入場開始：12時30分～)

●イントロダクション(13時00分～13時10分)

●各社事例紹介

(13時10分～14時00分)

エクスペリメントラボ(仮)

「Blender をプレビズで活用するワークフロー紹介と、従来のメディアやフレームにとらわれずアニメ制作を発想していく方法について」

りょーちも(作画/演出/監督)、塚原重義(アニメーション作家)、

迫田祐樹(トワプロ合同会社 企画ビジネスプロデューサー)、

大串真央(株式会社ツインエンジン アニメーションプロデューサー)

(14時30分～15時20分)

株式会社クリーク・アンド・リバー社

「ショートアニメの制作とツールを活用した効率的なデータの連携について」

石川学(プロデューサー)、山下清悟(ディレクター)

(15時50分～16時40分)

株式会社スタジオ雲雀

「スタジオ雲雀 フルデジタル制作環境への取り組み」

宮崎裕司(プロデューサー)、黒澤桂子(アニメーター)、齋藤成史(システム管理者)

●シンポジウム(17時00分～18時00分)

モデレーター：轟木保弘 (ACTF 事務局)

パネリスト：りょーちも (作画/演出/監督)

：宇治部正人 (株式会社デイヴィッドプロダクション 作画室長)

：盧国華 (株式会社 暁 代表取締役社長)

：清積紀文 (ねこまたや アニメーター・システム開発)

：齋藤成史 (株式会社スタジオ雲雀 システム担当)

【展示/セミナー/名刺交換会】

●展示(10時30分～17時00分)

株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、TVPaint Developpement「TVPaint Animation」、ダイキン工業株式会社「Toon Boom」、CACANI Private Ltd.「CACANI」&株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社ドワンゴ「OpenToonz」、株式会社サードウェーブデジノス「ドスパラ」、コダックアラリス ジャパン株式会社、株式会社横浜アニメーションラボ/ねこまたや/サイフォン合同会社(ユニバーサルアニメーションタイムシート)、進藤恒 (iPad Pro 向け絵コンテ、作画アプリ)、薄山館株式会社「正法坊」(アニメ制作進行業務支援特化型アプリ)、入江泰浩(ライブドローイング)
資料展示：CG-ARTS、CGWORLD、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、デジタル作画関連書籍

第6章 広報・広報制作物

●セミナー

(12時00分～12時50分)

「iPad Pro 向けの絵コンテアプリの紹介」

進藤恒(マッドペインター)

(13時10分～13時50分)

Toon Boom Animation Inc. (ダイキン工業株式会社)

「Toon Boom Harmony を使った最新ワークフローの紹介」

Arthell Isom(D'Art Shtajio CEO / Art Director)

Henry Thurlow(D'Art Shtajio Director / Animator)

愛敬亮太(撮影)

(14時10分～14時50分)

株式会社セルシス

「CLIP STUDIO PAINT デジタル作画セミナー + クリップスタジオの今後の開発予定」

國行由里江(アニメーター)、横塚智明(株式会社セルシス 取締役)

(15時30分～16時10分)

CACANi Private Ltd.

「最新機能の紹介と次期バージョンについての開発方針」

Liew Hong Ze(CACANi Private Ltd. CEO)、渡邊喜洋(通訳)

(16時50分～17時30分)

TVPaint Developpement

「TVPaint Animation 11 の最新アップデート 11.0.8 の新機能を紹介」

Menzin Lise(TVPaint Developpement 海外業務担当)、菅野千愛(アニメーター)、村田充範(アニメーター)

(18時10分～18時50分)

株式会社ドワンゴ

「OpenToonz の各工程向け機能の特長を紹介」

泉津井陽一(撮影)、岩澤駿(株式会社ドワンゴ 技術コミュニケーション室 映像制作推進グループ)

●名刺交換会(19時00分～20時30分) ※準備が出来次第開始いたします。

◇場 所／東京会場(本会場)：ココネリホール(東京都練馬区練馬1丁目17-1 ココネリ3F)

サテライト会場：(北海道)札幌放送芸術専門学校、(福島)国際アート&デザイン大学校、
(新潟)日本アニメ・マンガ専門学校、(東京)代々木アニメーション学院[在校生のみ]、
(京都)京都精華大学、(大阪)大阪アニメーションカレッジ専門学校、
(福岡)専門学校九州ビジュアルアーツ

◇定 員／約500名

◇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

◇申込方法／右記 Web ページからお申込ください。 <http://www.janica.jp/course/digital/actf2018.html>

◇主 催／文化庁、一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)

◇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 賛／練馬区

◇協 力／学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校

◇サテライト会場協力／札幌放送芸術専門学校、国際アート&デザイン大学校、日本アニメ・マンガ専門学校、
代々木アニメーション学院、京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科、
大阪アニメーションカレッジ専門学校、専門学校九州ビジュアルアーツ

■フォーラムへのお問い合わせ先■

A C T F 事務局(JAniCA、株式会社ワコム、株式会社セルシス)

〒101-0021 東京都千代田区外神田4-4-9 松井ビル4階

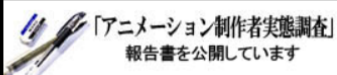
一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)内

TEL: 03-6262-9770 FAX: 03-6262-9780 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


[組織概要](#)
[活動のお知らせ](#)
[入会案内](#)
[お問い合わせ](#)

> TOP > 活動のお知らせ > 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29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)2018」
開催のお知らせ

[ツイート](#)

一般社団法人日本アニメーター・演出協会は株式会社ワコム、株式会社セルシスとともに業界関係者同士の情報交換および人材交流を目的として、これまでアニメーションにおけるデジタル制作技術についての勉強会などを行ってまいりました。

今年度に入り、デジタルアニメーション制作を志向する各社では実制作に向けて急速に体制を整えつつあります。しかし、各社とも作品の方向性により社内外の制作体制を柔軟に組み替えることができるような、特色を活かしたデジタル制作システムを導入するには至っていません。

そこで、昨年に引き続き「アニメーション制作に係る制作者が必要とするデジタル制作技術に関する情報獲得の機会を提供する」ことを目的とし、今年度も「ACTF 2018」を開催いたします。

[「趣意書」\(pdf形式\)](#)はこちらからダウンロードください。

- ・参加資格は商業アニメーション制作の従事者、制作会社に限ります。
- ・本イベントは施設の都合上、**事前申込み制**となります。入場券をお持ちにならない方は入場できません。
- ・[「サテライト会場観覧」申込みはこちら](#)
- ・[「タイムテーブル」](#)はこちら
- ・[「寄せられた質問」](#)はこちらをご覧ください。

開催日時(予定)	2018年2月10日(土曜日)																											
	■メインセッション： <table border="1"> <tr><td>12:00</td><td>ホール開場</td></tr> <tr><td>13:00~13:10</td><td>イントロダクション</td></tr> <tr><td>13:10~14:00</td><td>事例紹介：エクスペリメントラボ（仮）</td></tr> <tr><td>14:30~15:20</td><td>事例紹介：株式会社クリーク・アンド・リバー社</td></tr> <tr><td>15:50~16:40</td><td>事例紹介：株式会社スタジオ雲雀</td></tr> <tr><td>17:00~18:00</td><td>シンポジウム</td></tr> <tr><td>19:00~20:30</td><td>名刺交換会</td></tr> </table> ■展示：10:30~17:00 ■セミナー： <table border="1"> <tr><td>12:00</td><td>ホール開場</td></tr> <tr><td>12:00~12:50</td><td>進藤匡(iOS 絵コンテアプリセミナー)</td></tr> <tr><td>13:10~13:50</td><td>ダイキン工業株式会社「Toon Boom」</td></tr> <tr><td>14:10~14:50</td><td>株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」</td></tr> <tr><td>15:30~16:10</td><td>CACANI Private Ltd.「CACANI」</td></tr> <tr><td>16:50~17:30</td><td>TVPaint Developpement「TVPaint」</td></tr> <tr><td>18:10~18:50</td><td>株式会社ドワンゴ「OpenToonz」</td></tr> </table>	12:00	ホール開場	13:00~13:10	イントロダクション	13:10~14:00	事例紹介：エクスペリメントラボ（仮）	14:30~15:20	事例紹介：株式会社クリーク・アンド・リバー社	15:50~16:40	事例紹介：株式会社スタジオ雲雀	17:00~18:00	シンポジウム	19:00~20:30	名刺交換会	12:00	ホール開場	12:00~12:50	進藤匡(iOS 絵コンテアプリセミナー)	13:10~13:50	ダイキン工業株式会社「Toon Boom」	14:10~14:50	株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」	15:30~16:10	CACANI Private Ltd.「CACANI」	16:50~17:30	TVPaint Developpement「TVPaint」	18:10~18:50
12:00	ホール開場																											
13:00~13:10	イントロダクション																											
13:10~14:00	事例紹介：エクスペリメントラボ（仮）																											
14:30~15:20	事例紹介：株式会社クリーク・アンド・リバー社																											
15:50~16:40	事例紹介：株式会社スタジオ雲雀																											
17:00~18:00	シンポジウム																											
19:00~20:30	名刺交換会																											
12:00	ホール開場																											
12:00~12:50	進藤匡(iOS 絵コンテアプリセミナー)																											
13:10~13:50	ダイキン工業株式会社「Toon Boom」																											
14:10~14:50	株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」																											
15:30~16:10	CACANI Private Ltd.「CACANI」																											
16:50~17:30	TVPaint Developpement「TVPaint」																											
18:10~18:50	株式会社ドワンゴ「OpenToonz」																											

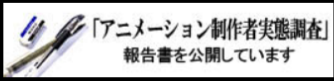
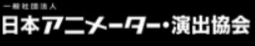
第6章 広報・広報制作物

内容	※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。 ●各社事例紹介 ・エクスペリメントラボ（仮） （りょーちも+塚原重義 / 株式会社ツインエンジン Twi-flo, LLC（トワフロ合同会社）） 「Blenderをプレビスで活用するワークフロー紹介と、従来のメディアやフレームにとらわれずアニメ制作を発想していく方法について」 りょーちも(作画 / 演出 / 監督)、塚原重義(アニメーション作家)、 泊田祐樹(トワフロ合同会社 企画ビジネスプロデューサー)、 大串真央(株式会社ツインエンジン アニメーションプロデューサー) ・株式会社クリーク・アンド・リバー社 「ショートアニメの制作とツールを活用した効率的なデータの連携について」 石川孝(プロデューサー)、山下清浩(ディレクター) ・株式会社スタジオ番雀 「スタジオ番雀 フルデジタル制作環境への取り組み」 宮崎裕司(プロデューサー)、黒澤桂子(アニメーター)、齋藤成史(システム管理者) ●展示 株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」 TVPaint Developpement「TVPaint Animation」 ダイキン工業株式会社「Toon Boom」 CACANI Private Ltd.「CACANI」&株式会社クリーク・アンド・リバー社 株式会社ドワンゴ「OpenToonz」 株式会社サードウェーブデジノス「ドス/バラ」 コダックアラリス ジャパン株式会社 株式会社横浜アニメーションラボ/ねこまたや/サイフォン合同会社(ユニバーサルアニメーションタイムシート) 進藤恒 (iPad Pro向け絵コンテ、作画アプリ) 薄山館株式会社「正法坊」(アニメ制作進行業務支援特化型アプリ) 入江泰浩(ライブドローイング) 資料展示：CG-ARTS、CGWORLD、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、デジタル作画関連書籍 ●セミナー ・進藤恒 「iPad Pro 向けの絵コンテアプリの紹介」 ・ダイキン工業株式会社「Toon Boom」 「Toon Boom Harmonyを使った最新ワークフローの紹介」 ・株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」 「CLIP STUDIO PAINT デジタル作画セミナー + クリップスタジオの今後の開発予定」 ・CACANI Private Ltd.「CACANI」 「最新機能の紹介と次期バージョンについての開発方針」 ・TVPaint Developpement「TVPaint」 「TVPaint Animation 11 の最新アップデート 11.0.8 の新機能を紹介」 ・株式会社ドワンゴ「OpenToonz」 「OpenToonzの各工程向け機能の特長を紹介」
定員	東京会場（本会場）：約500名 サテライト会場：各会場の状況により異なります。詳細はACTF事務局へお問い合わせください。
参加料	無料
参加資格	東京会場（本会場）：商業アニメーション制作の従事者、制作会社等 ※JAniCA会員/非会員を問わず申込みいただけます。 ※申込みは実制作に関わる方に限定させていただきます。 サテライト会場：商業アニメーション制作の従事者、制作会社、教育機関関係者 ※JAniCA会員/非会員を問わず申込みいただけます。 ※学生の方は、各学校の担当教員へ直接ご連絡ください。
申込方法	各募集の定員に達し次第、受付を終了する場合がございます。 東京会場（本会場） 受付を終了しました。 サテライト会場：業界関係者、商業アニメーター、教育機関関係者 受付を終了しました。 登壇・出展社：登壇・出展される方 受付を終了しました。 報道・プレス：メディア関係者 受付を終了しました。
場 所	ココネリホール 東京都練馬区練馬1丁目17-1 ココネリ3F (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

第6章 広報・広報制作物

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 公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS)
協 賛	練馬区
協 力	日本工学院専門学校
サテライト会場協力	(北海道) 札幌放送芸術専門学校 (福島) 国際アート&デザイン大学校 (新潟) 日本アニメ・マンガ専門学校 (東京) 代々木アニメーション学院 (京都) 京極精華大学 マンガ学部 アニメーション学科 (大阪) 大阪アニメーションカレッジ専門学校 (福岡) 専門学校 九州ビジュアルアーツ
お問い合わせ	A C T F 事務局 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-4-9 松井ビル4 階 一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) 内 TEL:03-6262-9770 FAX:03-6262-9780 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。

6.2.2 寄せられた質問

[組織概要](#)
[活動のお知らせ](#)
[入会案内](#)
[お問い合わせ](#)

> TOP > 活動のお知らせ > 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29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)2018」
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まとめましたので、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。

大分類	小分類	質問
業界動向	現況	ツール情報、講習会 情報
業界動向	現況	デジタル作画の最新動向、情報交換など
業界動向	現況	最近の技術やツール面の進歩
業界動向	現況	アニメーションの現状
業界動向	現況	アニメーション制作におけるコンピューター機材やソフトの導入の現状と今後の可能性
業界動向	現況	ソフト・ハードについて
業界動向	現況	デジタル作画
業界動向	現況	デジタル作画ソフト、機器関連など
業界動向	現況	デジタル制作の現在とこれから
業界動向	現況	去年からここ一年の動きなど
業界動向	現況	業界における現状把握
業界動向	現況	業界の動向（制作の新たな取り組み等含む）。
業界動向	現況	最新のデジタル環境の状況
業界動向	現況	作画デジタル化の状況
業界動向	現況	2Dデジタル化
業界動向	現況	デジタル作画の現状
業界動向	分布	デジタル作画ソフトの業界シェア率。業界での使用ソフト数の推移
業界動向	分布	デジタル作画のこれからの普及状況
業界動向	分布	各スタジオのデジタル作画の割合

第6章 広報・広報制作物

業界動向	分布	各デジタル作画ツールの普及率。
業界動向	分布	業界でデジタル導入がどの程度すすんでいるか。
業界動向	分布	デジタル技術の最前線と、どういった会社が参加しているのか。
業界動向	分布	デジタル作画のソフトに対応している会社の詳細
業界動向	分布	デジタル作画の普及状況。
業界動向	分布	デジタル作画の普及率や現場でのデジタルクリエイターの割合
業界動向	分布	各社のデジタル作画の取り組みの進展具合
業界動向	分布	各社のデジタル作画導入状況
業界動向	分布	仕上げ作業時、paintman以外のソフトを使用している割合など。デジタル作画で使用しているソフトの種類などを知りたい
業界動向	分布	他社のデジタル作画の現状
業界動向	分布	他社のデジタル作画への動き
業界動向	分布	業界のトレンドとツールについて
業界動向	導入事例	コスト面の問題や、ツールに慣れるまでの仕事しづらさをどうすればいいのか考えるための情報がほしい。
業界動向	導入事例	デジタル作画における各スタジオでの取り組み
業界動向	導入事例	デジタル作画の運営方法の比較
業界動向	導入事例	演出・作画監督の作業事例。
業界動向	導入事例	機材が高額なので、会社に所属しないとやって行けなくなりそうだが、このままの業界の状態で？良質な雇用？は望めないと思うが、そのあたりの良い解決方法をお持ちの方はいらっしゃるか？
業界動向	導入事例	制作工程、時間管理のメリット。
業界動向	導入事例	他社のデジタル化進捗の状況・導入における手順と課題
業界動向	導入事例	デジタル作画導入後の問題事例。
業界動向	導入事例	デジタル作画で、原画への取り組み
業界動向	導入事例	デジタル作画における導入事例。
業界動向	導入事例	デジタル作画に関して、アニメ制作会社がどのように取り入れているかなど。
業界動向	導入事例	各社の事例
業界動向	導入事例	デジタルツールの管理の仕方。管理ツールの最新情報
業界動向	混在環境	アナログとデジタルが混在してしまう場面が多くあるかと思えます。
業界動向	混在環境	効率化の実感。デジタル作画、版權とキャラ表とレイアウトでは使っていて、紙出力はコンビニコピーでやってるのですが非効率なので何かいい方法はないかなと思います。作画はデジタルでは入れられる状況ではないし、デジタルとアナログの共存と効率のいい方法があれば広まって欲しい。
業界動向	紙との比較	紙とデジタル作画を使用した場合のコスト対比。
業界動向	ワークフロー	デジタルでの演出チェックの理想像
業界動向	ワークフロー	デジタル作画における外部との連携
業界動向	ワークフロー	デジタル作画後の仕上げや撮影等の連携やデジタル作画の現状確認。
業界動向	ワークフロー	現状、料金的な問題なのかデジタル作画をされている会社で仕上げまで一括作業されているところもあり、今まで仕上げさんがしてくれた撮影に必要な素材が理解されないため作られてこない。
業界動向	ワークフロー	個々の会社の導入事例ではなく、会社間の「連携」という所を重点的に知りたい。
業界動向	ワークフロー	作画（アナログ）と撮影（デジタル）の連携において、各社試みることなどあれば知りたいです。
業界動向	ワークフロー	作画ツールがセクションごとに違う場合の受け渡し時の注意点など
業界動向	ワークフロー	作画や、背景等の外注を柔軟に発注できるシステムを構築できないのか？
業界動向	ワークフロー	次の箇所への理解が出来ていないまま作業されている会社もあるのではないかと。
業界動向	ワークフロー	アナログ作画とデジタル作画を比較したときの、各セクションの作業の質（種類）の変化と作業量の変化について。例えば、原画マンの2原作業が減少し、かわりに作画監督の作業量が増えているなど。
業界動向	ワークフロー	アナログ作画主体からデジタル作画へと比率が逆転するのは時間の問題ですが、そうなる流れで第1原画、第2原画、動画といった区分け作業も改まる部分が出てくることで予算的な配分も変わってくるかと思われます。その辺の形態の指針があるのか、もしくは模索中なのか聞けましたらと考えます。
業界動向	ワークフロー	デジタル作画でのスケジュール管理の変化と実際
業界動向	ワークフロー	デジタル作画のソフトの状況や各社のワークフロー
業界動向	ワークフロー	デジタル作画のワークフロー。
業界動向	ワークフロー	業務フローやバイブラインなど
業界動向	ワークフロー	作画ソフト等のデジタル化に伴う線端、本端などのフロー等の変化について
業界動向	将来	4K/8K・60fps・HDRといった次世代映像フォーマットに対する取り組みを検討している製作・制作・クリエイターが今果たしているのか。
業界動向	将来	iPad Pro、Mobile Studio Proなどのケーブルレスデバイスをアニメ制作のメインツールにする為に必要なバックボーンは何か
業界動向	将来	さまざまなデジタル機器がある中で、表現したい作画にコストも似合いながら近づけるか

第6章 広報・広報制作物

業界動向	将来	デジタルソフト機器を使った作品プロデュースは今後どんな風に広がっていくのか、ソフトを開発した人の目線から知りたいです。
業界動向	将来	デジタル移行をきっかけとして、カットアウトアニメ方面や3DCGによるアニメへ異種を広げている会社はどれほどあるのか
業界動向	将来	デジタル作画におけるアニメーション制作会社・現場の展望
業界動向	将来	業界の模索している未来、ビジネスモデルなど
業界動向	将来	現時点でのデジタル化進展状況と今後の方向性
業界動向	将来	デジタル作画と3DCGの親和性とトレンドを知りたいです。
業界動向	将来	現在色々なものが使われていますが、統合ソフトが出る可能性があるのか、または、一つの方向に落ち着く可能性はあるのでしょうか？
人材育成	移行トレーニング	紙の様に直感的には使えなくなるので、機械が苦手な人は難しいのだが、今後はどうなっていくのでしょうか？
人材育成	移行トレーニング	デジタル化に対するアニメーターの方の疑問
人材育成	移行トレーニング	デジタル作画移行における機材やシステムでの効率化と習熟時の課題など。
人材育成	移行トレーニング	作画作業のデジタルへの移行の可能性
人材育成	移行トレーニング	今、作業者に求められているスキルや環境には何があるのか？
人材育成	ノウハウ	デジタル作画ならではの取り組みや工夫。
人材育成	ノウハウ	ファイルの管理方法
人材育成	ノウハウ	改善されたこと。課題。
人材育成	ノウハウ	デジタル作画のノウハウの蓄積・教育について。
人材育成	ノウハウ	デジタル作画機器や今日のノウハウを、中々目の前で知る機会がない
ツール	ツール比較	セルシス、TV paint、ToonBoom各社の日本の業界向けの開発は期待できるのか？（タイムシート問題、各セクションでソフトが全て違う問題など）もしくは、それ以外の選択肢があるのか？
ツール	ツール比較	個人で導入しやすい、良さそうなデジタルツールがあるか知りたい。
ツール	ツール比較	デジタルコンテ作成アプリの利便性、今後の発展性など。
ツール	ツール比較	デジタル作画に関してのカジエットやアプリケーション情報
ツール	ツール比較	デジタル作画のカジエットやアプリケーションの情報
ツール	ツール比較	デジタル動画の作画ソフトの使い方や、どんなものがあるかなど。
ツール	ツール比較	それぞれのソフトの長所、短所や実践的なソフトの使い方など
ツール	ツール間連携	デジタルソフト機器同士の制作連携は今日どのくらい出来るものなのか。
ツール	ツール間連携	デジタル作画で、ソフトウェア間の受け渡しの方法など
ツール	ツール間連携	デジタル作画に合わせて共通フォーマットを作る必要性があるのではないかな
ツール	ツール間連携	各社さんの作画ツールが混在している現在におけるデジタル作画の在り方について
ツール	ツール間連携	互換の可能性（ソフトノハード）。
ツール	ツール間連携	今後、日本のデジタル作画のツールとしてどう標準化されていくのか？
ツール	CLIPSTUDIO	CLIPSTUDIOの機能開発進捗状況
ツール	CLIPSTUDIO	セルシスclipのアニメーション機能開発の進捗
ツール	CLIPSTUDIO	2018年のクリップスタジオの展望
ツール	CLIPSTUDIO	CLIP STUDIOでタイムラインが紙のタイムシートのような表記に変更することはありますか。タイムラインの数字をデスキーで打ち込めるようになりますか。など、今後のタイムラインの機能についてお問い合わせです。
ツール	CLIPSTUDIO	CLIPSTUDIOでの原画動画連携について、タイムシートの完全なデジタル化について
ツール	CLIPSTUDIO	各制作会社マニュアルを作っていると思うので、できる限り公開していただけると助かります。特に、CLIP STUDIOでどこまでできるのか知りたい。原画は描けるけど、演出さんはチェックできるのかなど。
ツール	CLIPSTUDIO	業務でクリスタを使用しているのでTIPSなど
ツール	OpenToonz	OpenToonzを使ったスキャン、仕上げるやり方
ツール	OpenToonz	手描き動画以降のOpenToonzの作業工程や、RETASとの違いなど。
ツール	Toon Boom	Storyboard Proの最新情報とこれから
ツール	TVPaint	TVPaintの基本的な使い方、AfterEffectとの互換性
ツール	TVPaint	TVPaintのVersion12がリリースされるならば、その詳細
ツール	TVPaint	TVPaintの最新情報とこれから
ツール	TVPaint	デジタル作画導入に際してTVPaintの機能、操作などが知りたいと思っています。
ツール	ドローマネージャ	東映アニメーションのタイムシートやドローマネージャのその後の展開等
ツール	ブレンダー	ブレンダーの作画への導入方法

第6章 広報・広報制作物

6.2.3 タイムテーブル

文化庁 平成29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ACTF2018タイムスケジュール 日時:2018年2月10日(土)12:00~20:30 場所:Coconeriホール (東京都練馬区 練馬1丁目17番1号 ココネリ3F)			
時間	メインセッション (ホール1・2)	セミナー ホール3 (北側)	展示 ホール3 (南側)
10:30	受付開始		
12:00		iOS 絵コンテアプリセミナー (進藤 恒) 12:00~12:50	展示時間 10:30~17:00 株式会社セルシス OpenToonz(株式会社ドワンゴ) CACANI Private Ltd. Toon Boom Animation Inc. (ダイキン工業株式会社) TVPaint Developpement 株式会社クリーク・アンド・リバー社 コダックアラリスジャパン株式会社 ドスバ(株式会社サードウェーブデジノス) 株式会社横浜アニメーションラボ サイフォン合同会社 薄山館株式会社 入江泰浩 ねこまたや 進藤 恒 (順不同)
12:30	開場		
13:00	イントロダクション		
13:10	事例紹介 エクスペリメントラボ(仮) (りょーちも+塚原重義 / 株式会社ツイ ンエンジン Twi-flo, LLC(トワフロ合 同会社))	Softセミナー (ダイキン工業株式会社(Toon Boom)) 13:10~13:50	
14:00			
14:30	事例紹介 株式会社クリーク・アンド・リバー社	Softセミナー (株式会社セルシス) 14:10~14:50	資料配布コーナー CG-ARTS CGWORLD 一般社団法人日本動画協会 一般財団法人デジタルコンテンツ協会
15:20			
15:50	事例紹介 株式会社スタジオ雲雀	Softセミナー (CACANI Private Ltd.) 15:30~16:10	
16:40			
17:00	シンポジウム	Softセミナー (TVPaint Developpement) 16:50~17:30	
18:00		Softセミナー (株式会社ドワンゴ(OpenToonz)) 18:10~18:50	
19:00	名刺交換会		
20:30			

・参加資格は商業アニメーション制作の従事者、制作会社等です。
 ・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。
 ・資料展示コーナー(ホワイエ:受付の奥側です)
 (公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS)、CGWORLD、一般財団法人デジタルコンテンツ協会(DCAJ)、
 一般社団法人日本動画協会(AJA)、その他デジタル作画ハウツー本、関連書籍)
 ・配布資料は、メインセッションホール内にあります。

6.3 ポスター

文化庁 平成 29 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業



ACTF2018

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 2018

2018/2/10 (土)
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

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)

協賛
練馬区

協力
日本工学院専門学校

サテライト会場協力
札幌放送芸術専門学校
国際アート&デザイン大学校
日本アニメ・マンガ専門学校
代々木アニメーション学院
京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科
大阪アニメーションカレッジ専門学校
専門学校 九州ビジュアルアーツ

6.4 当日配布小冊子

全ページについては別冊付録参照、全 20 ページ（表紙・裏表紙含む）

ANIMATION CREATIVE TECHNOLOGY FORUM

ACTF2018 開催に寄せて

ACTF は 2015 年の初開催以来、現在進行しているデジタルアニメーション制作の取り組みについて有益な情報提供と相互交流を目的として今年で 4 回目を迎えました。

持続的なアニメーション制作に向けて、急速にデジタル作画・労働環境も含めた制作体制を整え、スタジオのブランド化を推し進める動きもある一方、従来の集団分業による制作業務から脱しきれず、作業工程の安易な統合により実地にそぐわない作業案件が乱発され、明確な目的のないデジタル化が問題となっております。「デジタル化」は、現在の制作現場で発生している問題を解決する魔法ではありません。

このことは、プリプロを含めた制作ワークフローの全体とノウハウの共有について、抜本的に考え方を見直す機会であるともいえます。

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堂に会し、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。時代の流れに対し、臆して受け身となることなく、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)

協賛：練馬区

協力：学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校

サテライト会場協力：

札幌放送芸術専門学校（北海道）

国際アート&デザイン大学校（福島）

日本アニメ・マンガ専門学校（新潟）

代々木アニメーション学院（東京）

京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科（京都）

大阪アニメーションカレッジ専門学校（大阪）

専門学校 九州ビジュアルアーツ（福岡）

6.5 アンケート

昨年同様に本年も、ACTF2018 開催と本報告書執筆のスケジュールの都合で、Web アンケートのみ実施。

6.5.1 Web アンケート

ACTF2018来場者アンケート ★参加した会場を選択してください 会場 未選択 ▼ ★あなたについて教えてください 年齢 未選択 ▼ 主な担当業務 未選択 ▼ その他： ★ACTF2018を知った媒体や参加の動機 媒体 ☐ JAniCAのメルマガ ☐ 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 ☐ 将来的にデジタル作画の導入を検討している ☐ 仕事上デジタル作画が必要になった ☐ 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 ☐ その他 その他： ★それぞれの感想 ■■■■■ 未選択 ▼ クリーク・アンド・リバー 未選択 ▼ スタジオ雲雀 未選択 ▼ シンポジウム 未選択 ▼	セミナー：iOS 絵コンテアプリ 未選択 ▼ セミナー：Toon Boom 未選択 ▼ セミナー：CLIP STUDIO PAINT 未選択 ▼ セミナー：CACAni 未選択 ▼ セミナー：TVPaint 未選択 ▼ セミナー：OpenToonz 未選択 ▼ 名刺交換会 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」を選択した方のみ 未選択 ▼ その他： ★会場について 未選択 ▼ ★自由記述 ACTFに限らず、JAniCA、セルシス、ワコムに対すること、デジタル化、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
--	--

6.5.2 Web アンケート回答協力呼びかけポスター



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 2018

来場者アンケート

回答にご協力ください



第7章 成果・課題・評価

7.1 記録写真



図 7-1 メインセッション会場設営



図 7-2 受付開始時の様子



図 7-3 イントロダクション



図 7-4 メインセッション（エクスペリメントラボ（仮））



図 7-5 メインセッション（クリーク・アンド・リバー社）



図 7-6 メインセッション（スタジオ雲雀）



図 7-7 シンポジウム



図 7-8 名刺交換会



図 7-9 セミナー（進藤恒）

第7章 成果・課題・評価



図 7-10 セミナー（ダイキン工業「ToonBoom」）



図 7-11 セミナー（セルシス「CLIP STUDIO PAINT」）



図 7-12 セミナー（CACANi）

第7章 成果・課題・評価



図 7-13 セミナー (TVPaint)



図 7-14 セミナー (ドワンゴ「OpenToonz」)



図 7-15 展示



図 7-16 資料展示コーナー



図 7-17 資料配付コーナー

7.2 来場者アンケート

7.2.1 集計概要

合計 157 件のアンケートを回収することができた。

内訳：東京（ココネリホール）：66 件、新潟：42 件、東京（代々木アニメーション学院）：27 件、京都：3 件、大阪：12 件、福岡：6 件、未記入：1 件

7.2.2 集計結果

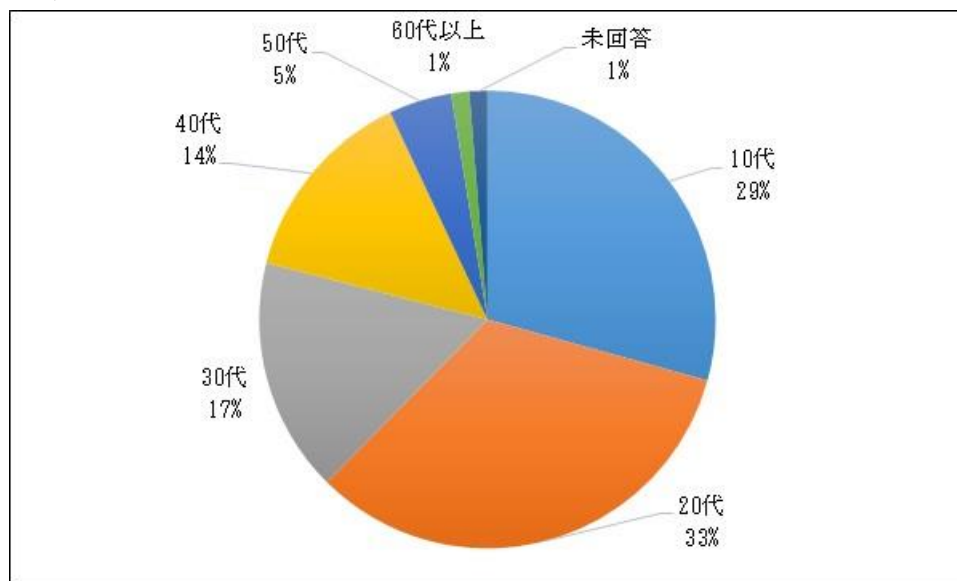


図 7-17 年齢

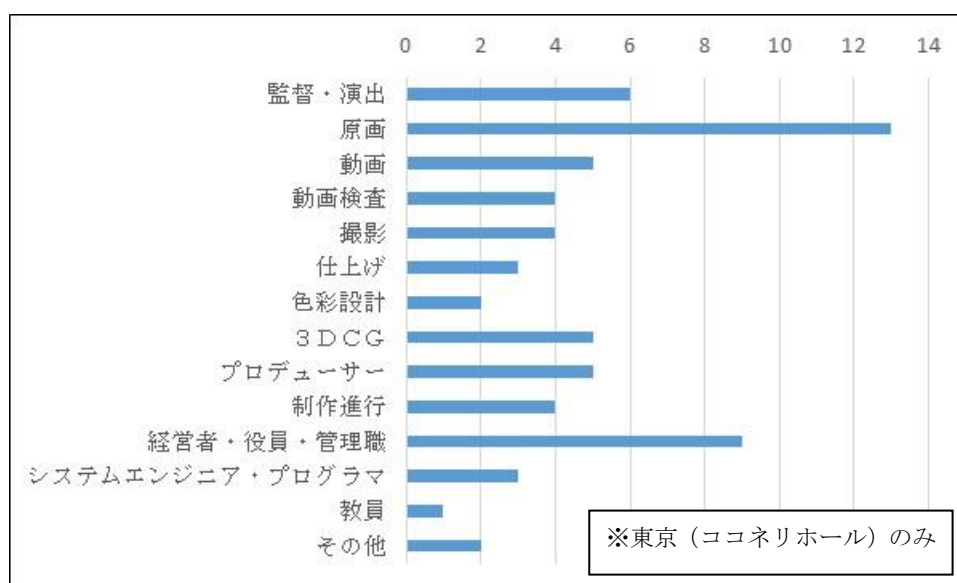


図 7-18 担当業務

第7章 成果・課題・評価

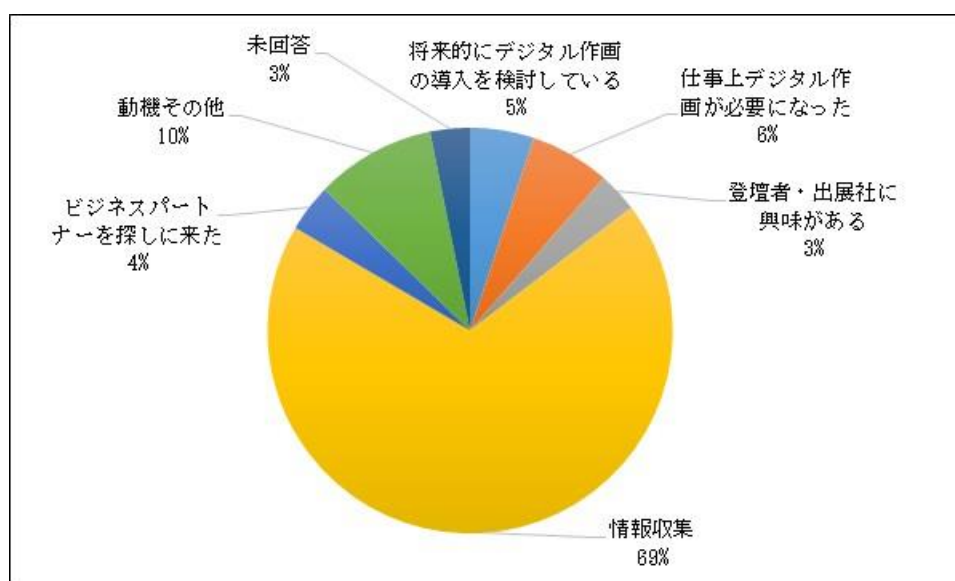


図 7-19 参加動機

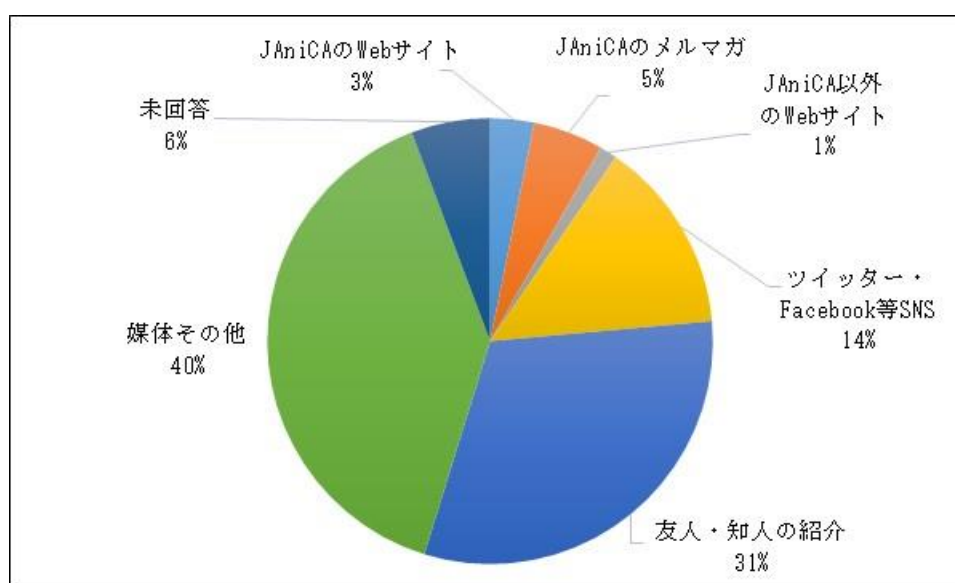


図 7-20 開催認知媒体

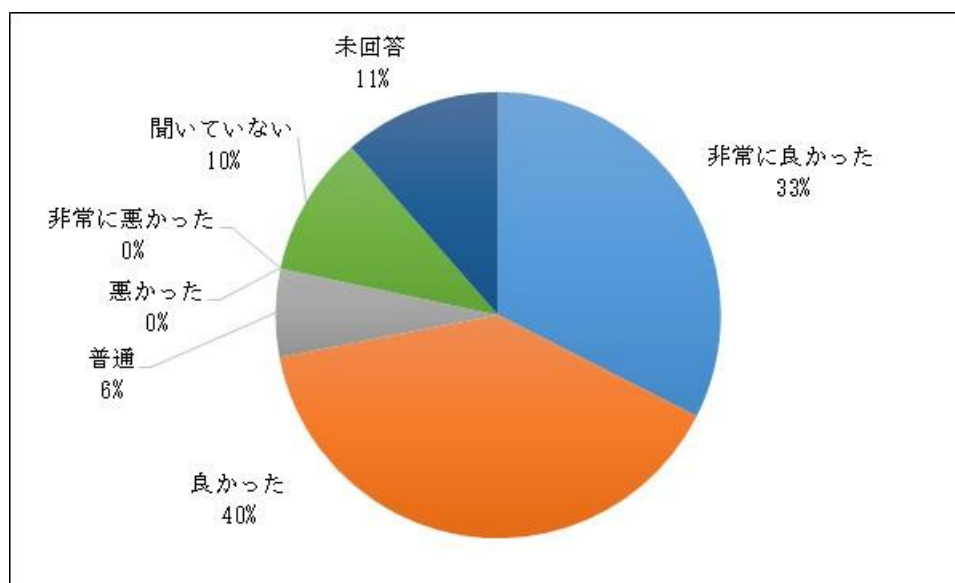


図 7-21 メインセッション（実験ラボ）

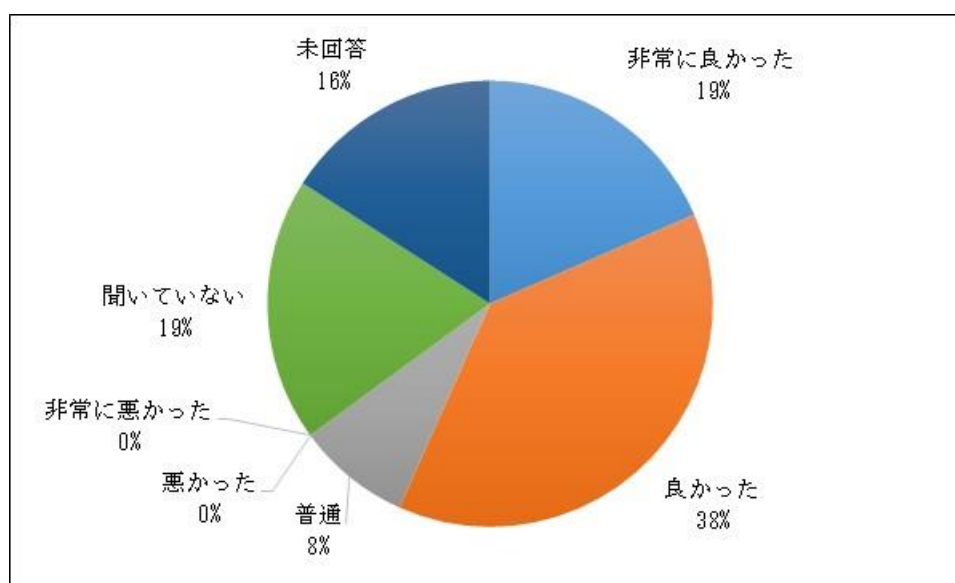


図 7-22 メインセッション（クリーク・アンド・リバー社）

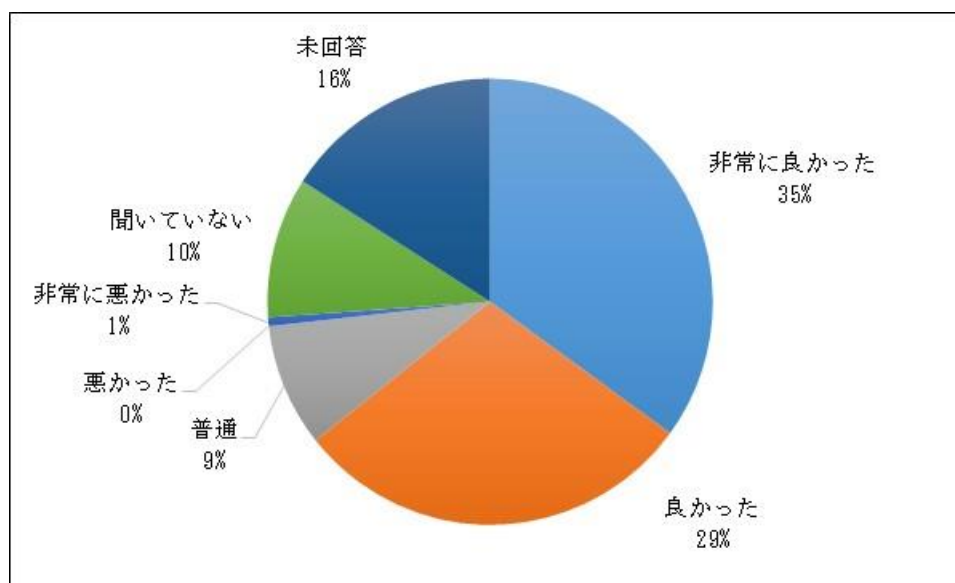


図 7-23 メインセッション（スタジオ雲雀）

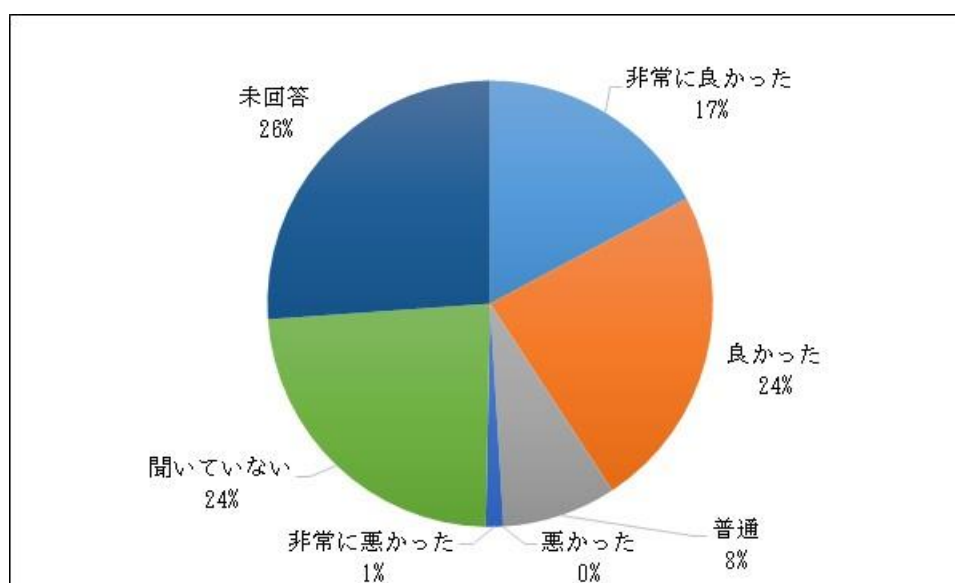


図 7-24 シンポジウム

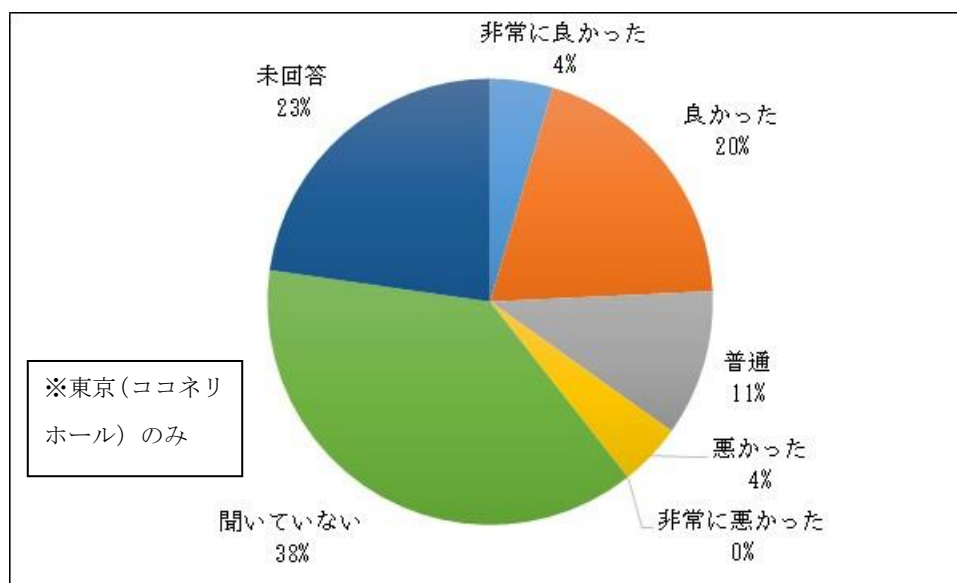


図 7-25 セミナー (進藤恒)

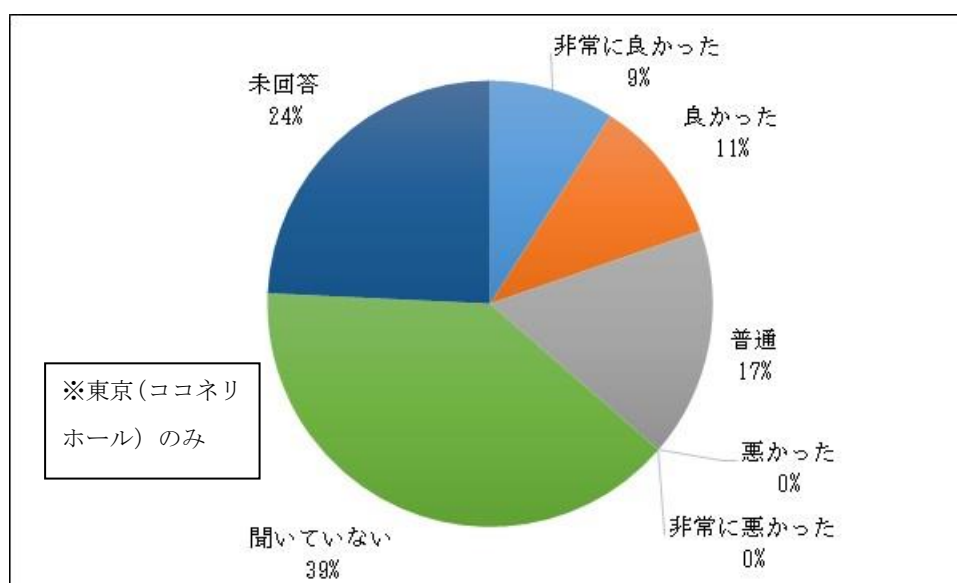


図 7-26 セミナー (ダイキン工業「ToonBoom」)

第7章 成果・課題・評価

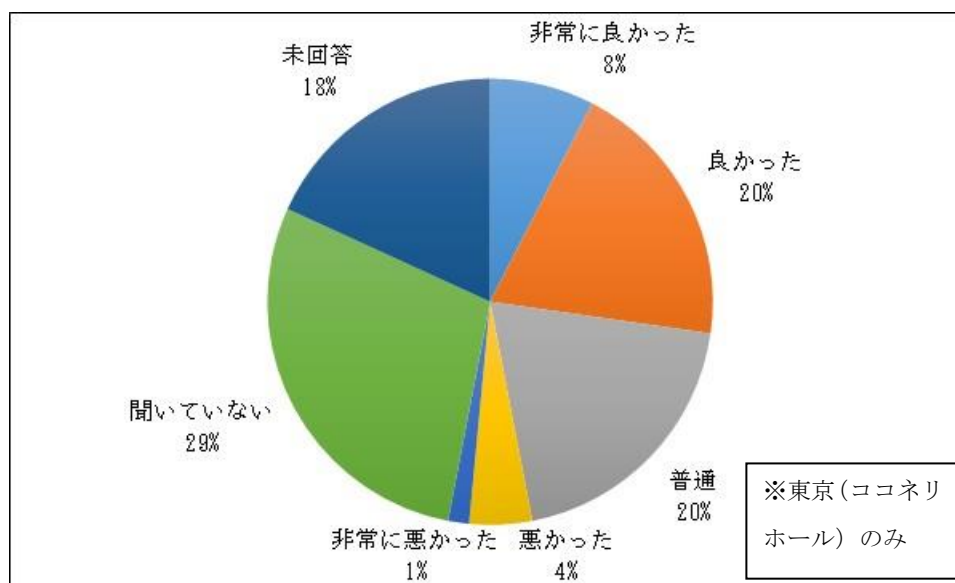


図 7-27 セミナー (セルシス)

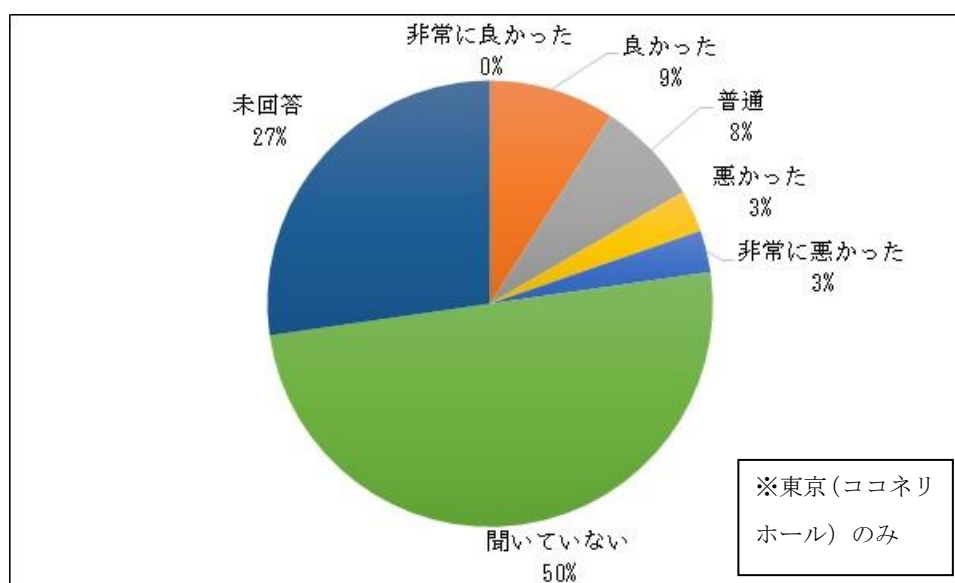


図 7-28 セミナー (CACANi)

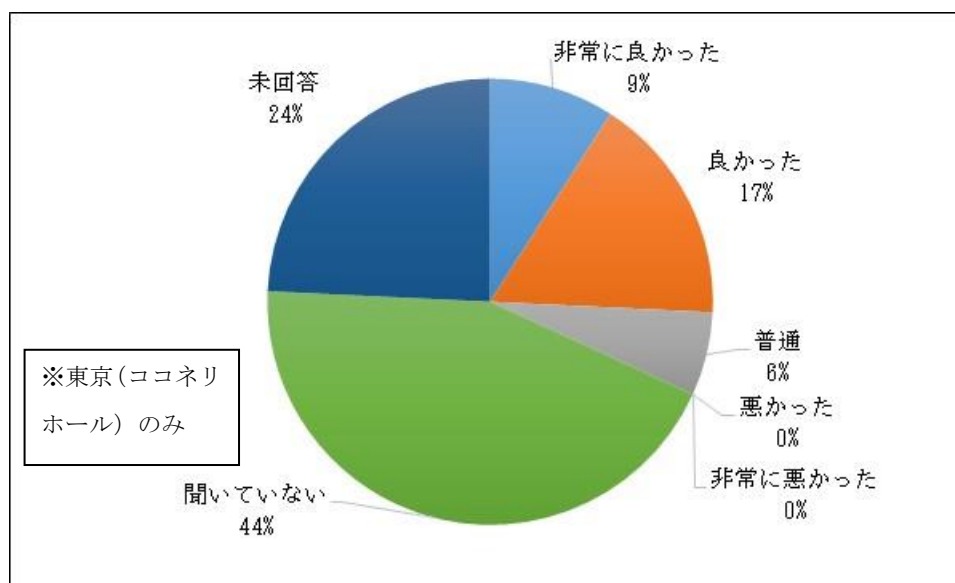


図 7-29 セミナー (TVPaint)

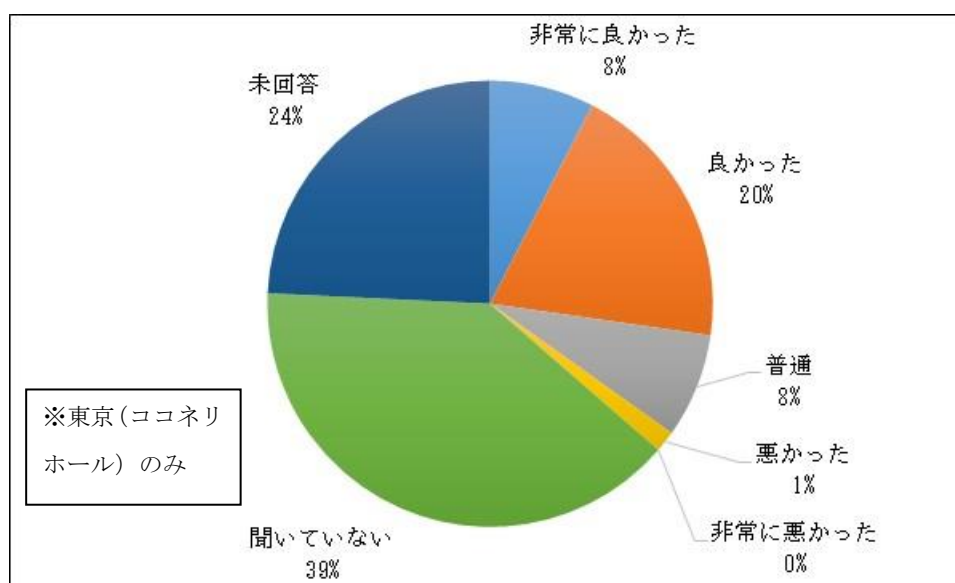


図 7-30 セミナー (ダウンロード「OpenToonz」)

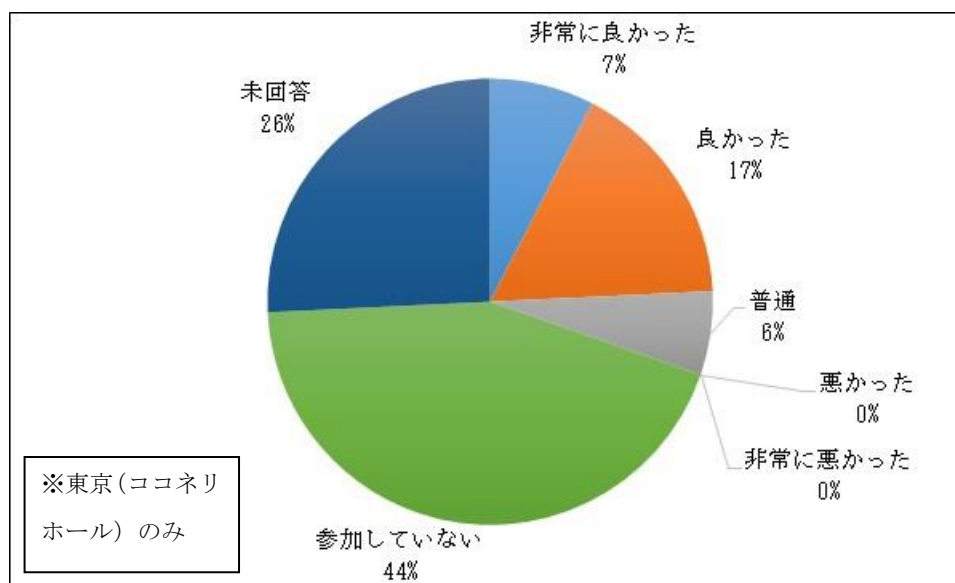


図 7-31 名刺交換会

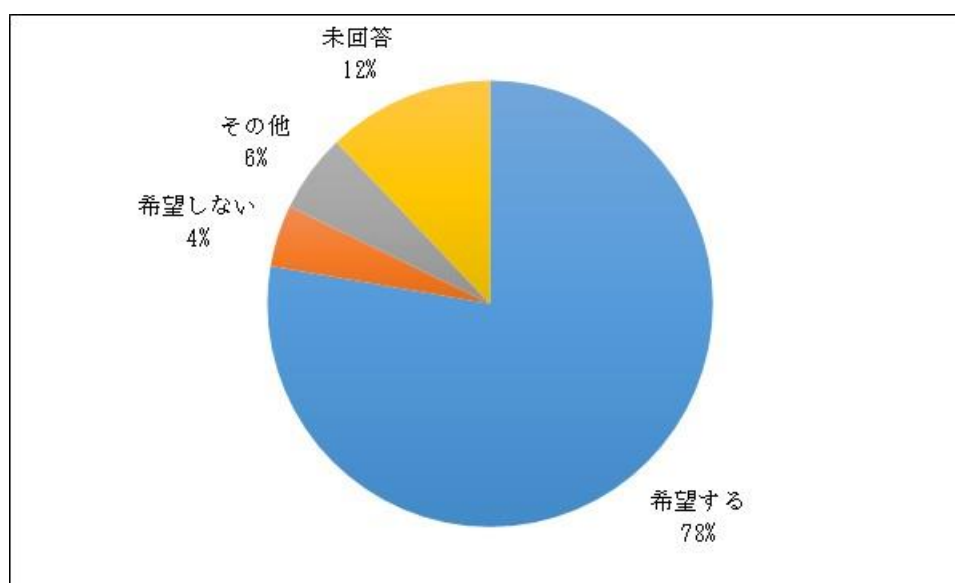


図 7-32 次年度開催希望

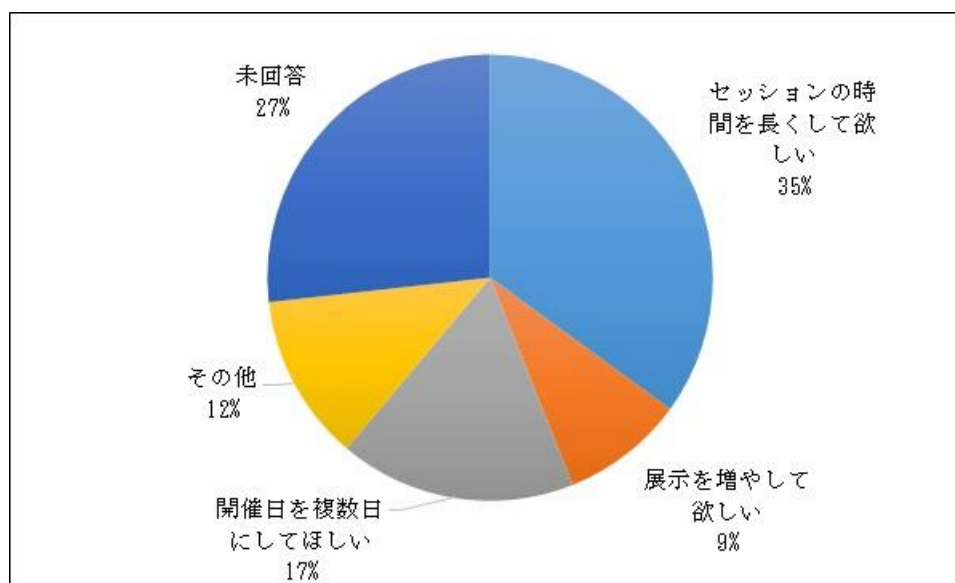


図 7-33 今後の期待

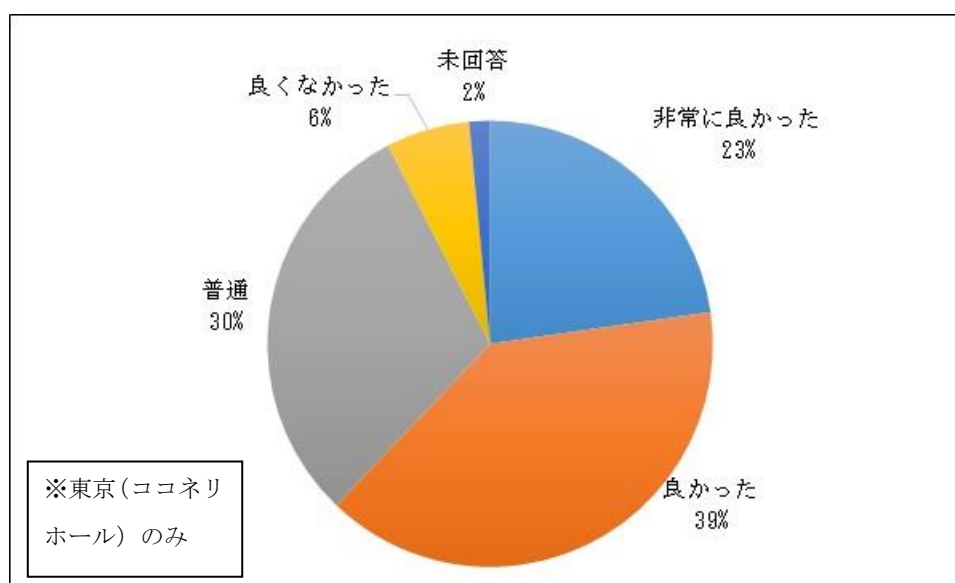


図 7-34 会場立地

7.2.3 アンケートに記載された御意見（抜粋）

■今後の期待（抜粋）

- ・事例紹介はとても興味有る内容で有った。特に雲雀さんの事例はプロダクションの方向性が明確で共感を持った。流石、スタジオ雲雀で有る。(50代・プロデューサー)
- ・シンポジウムの時間を長くしてほしい。(30代・原画)
- ・贅沢かもしれませんが、早口で聞き取るのが大変な説明が多かったなので、時間が短かったのか、準

第7章 成果・課題・評価

備不足なのか、各会社さんやアニメーターさんにお任せで喋らせるのはちょっと…。時間配分が難しいと思うので司会がいた方がいいのではないのでしょうか。(30代・動画検査)

- ・セミナーのボリュームアップ (20代・動画検査)
- ・セミナーの座席数を増やしてほしいです。(30代・原画)
- ・展示とセミナー会場が一緒のため、少々うるさい (40代・動画検査)
- ・メインセッションとソフトセミナーの時間が重なっていて聞けなかったのも、可能であれば重なっていないとよい。(50代・その他)
- ・もう少し余裕を持ったスケジュールにしてほしかった 見たかったセミナーがどん被りとかで頭がおかしくなるかと思いました だからこそそのフォーラムなのかもしれませんが (20代・動画)
- ・各セミナー同士の時間が被らず通して参加出来るとなお良かった。そのためであれば複数日に渡ってもイイかと。(30代・原画)
- ・会場は coconeri がいいですね (40代・経営者・役員・管理職)
- ・今のサイズがちょうどよい (40代・その他)
- ・各社、独自の事例をぜひ聞きたいです (30代・プロデューサー)
- ・導入における費用対効果、作業効率等、経営に直結した話を聞きたいです。(40代・経営者・役員・管理職)
- ・日曜でなければ会社所属の作画さん方は来られないと思います。(40代・原画)
- ・アニメ業界の問題点のセッションも入れて欲しい。劣悪な労働条件とか、制作会社の著作権問題等。アニメーターの地位向上についてもスポットを当てて欲しい。(50代・プロデューサー)
- ・専門学校で、どのように生徒に教えているのかも知りたいです。(50代・色彩設計)
- ・もう少しわかりやすいといいです。内容が高度すぎて、難しい。(20代・学生)
- ・サテライト会場でもセミナーを聞きたい (40代・原画)
- ・今後就職する学生向け (10代・学生)
- ・進行をもっとちゃんとしてください。(20代・学生)
- ・年々内容が薄くなってきている、大きな制作工程の変化をさせた例。管理業務の具体的内容をもう少し知りたい (30代・教員)

■自由記述 (抜粋)

- ・セミナー会場が狭く、隣の会場の音が筒抜けで聞こえづらいのは、良くないと思いました。また、セミナー内容も基本的に何が出来るかという事と新機能の解説だけに絞って、質疑応答時間に割いた方が有意義に感じました。(40代・監督・演出)
- ・各セクションのデジタル化は、制作が楽するためでなく、作品の完成度が上がることを目指してのデジタル化であって欲しいと思います。(40代・監督・演出)
- ・セルシスのセミナー会場狭すぎて人が溢れていた。後ろにいて何言ってるのか聞き取れないし、人の頭でスクリーンも見えない。見えたところでスクリーンが小さくて細かい部分が見えない。いっそのこと仕切りを作らず全て名刺交換会に使用した会場だけでやってほしかった。(30代・原

画)

- ・デジタル作画に興味ある人は、すでに一回はトライしてきている感じがします。そのうえで、メリットがないと感じる人(主に作画スピードが上がらないという原画さん)は紙に戻る印象です。また、スタジオ雲雀の最後の質問でもありましたが、デジタル作画に対応できる演出さんが少ないです。そのため教える機会もあるのですが、自分がアニメーターであるため演出さんが使う機能が把握しきれていないのと、個人の作業の合間にしか見れないので対応しきれていない感じがして、大変心苦しいです。ぜひ、演出さんがデジタル化に対応できるようになるための場を設けて頂きたいです。個人的には、ACTFに参加することでいろいろな会社の話やアニメーション業界の動向を一部でも聞くことが出来、自分の身の振り方を考える機会になっているので、有意義な時間だったと思っています。今は単価の金額や働き方の問題とかいろいろ考えることが多い時期なので、各会社の取り組みとか業界の流れなど聞く機会がもっとあったらいいなあと思います。デジタル作画の延長線上にその話題が出てくるのも ACTFに参加する楽しみの1つですので、シンポジウムはもっと長くても大丈夫です。(30代・原画)
- ・デジタル作画を入り口にアニメーション業界自体に関わるお話が大変興味深かったです。可能であれば現在あるアニメーション会社のポジション別代表を会場に集めての会談などを伺える機会があればさらに勉強になり、一個人でも自身の今後の働き方の選択肢がより具体的になると思いました。(30代・原画)
- ・デジタル導入時のコスト面の負担、そして導入時の習得の為の負担がより軽減されて欲しいところです。他、タツノコが公開したような実作業レベルでの導入マニュアルが各ソフトで揃ってくると嬉しいです。(30代・原画)
- ・どのソフトも未完成な部分が多く、一刻も早いソフトの進化を希望します。(30代・原画)
- ・仕事を続けたいのに実家に強制帰還させられた子を何人も知っています。デジタルになっていけばそういう子達ももっと気楽に地元で仕事を続けられたかもしれないのに。仕上げさん方は何年も前に強制的にデジタルにさせられたのだから、緩急はとにかく知識と選択肢は広まるべきだと思います。(40代・原画)
- ・体調不良でほぼ参加できず残念でした。現状 紙の作画マンがデジタルに転向する利がほぼ無いと思うので利ができるよう業界の変化を望みます。(40代・原画)
- ・体調不良により参加できませんでした。業界のデジタル化の流れを知る貴重な機会だと思いますので、来年も開催されるようでしたら、是非参加させていただきたいです。(30代・原画)
- ・ギャラの調整の問題が重要だと思います。サテライト会場への通信状況が悪過ぎる。(40代・原画)
- ・大まかに何をやるのか事前に知りたいです。そのソフトのどの機能を使うのかを知っておきたいです。予習である程度ざっと使う機能についてみておかないと早くてついていけないので。しかし時間は長くすると体調を崩す方などでそうなのでちょうど良いと思います(原画)
- ・座席数が少ないので立ち見のセミナーもあったので座席数を少し増やして欲しい。(20代・動画)
- ・まだしばらく手描き動画が続くと思うが、仕上げソフトが何になるかによって、デジタル作画のソフトを何にした方がいいかが変わってきそうなので、互換性についてはもっと分かりやすくなっ

- てくれるとありがたいです。(50代・動画検査)
- ・日本では、まだデジタルを導入して成功した会社も少ないと思うので、成功した例ばかりではなく、失敗した例なども知りたいです。どういう会社がデジタルに合わないのかなど。成功ばかりに着目しがちですが、必ずしもフルデジタルにしなくても、「アナログとデジタルを共存させていく」が、今までの技術と新たな発展も含め、今の日本のアニメーションには現実的なのかなと感じます。(30代・動画検査)
 - ・セミナー会場が明るくてスクリーンが見づらかったので、展示会場とは分けた方が良いのではと、もしくはセミナー会場の部分だけ部屋の照明を調整して頂けるとスクリーンが見やすくなると思います。(20代・撮影)
 - ・今回、時間が被っていて見れないセッションがあったのが残念だったので、被らない様に時間を調整して欲しかったです。クリスタでペイントマンの様に彩色できる様にしてほしいです。業界全体でデジタル化を共有したいです。このアンケートのページでスタジオ雲雀の名前が間違っています。(30代・仕上げ)
 - ・仕上げの前段階が自分が考えていた以上にフリーダムになっていてフリーランスで仕上げソフトの paintman にこだわるのは不可能ではないかと感じた。あと、各デジタル作画のソフトは制作会社のやりたい作品によるかを感じる。某自転車アニメなどはCGが呼び込める TVpaint が向いている気がしたが TVpaint は投資額が高いのがネックな気がするがセルからデジタルになったときの paintman の金額は10万だったので変わらないかと思い直している。(40代・仕上げ)
 - ・1. CACANi のセミナーでは、実践的な作画実演によって補完がどの程度のクオリティで出力されるのか判断出来るようにして欲しかった。2. デジタル作画への取り組みは、もっと幅広い制作会社の事例を紹介して欲しい。※肩書きは3Dですが、プラグイン全般や制作システム開発も行うため、情報を収集したり様々な取り組みに参加する機会を探しています。(40代・3DCG)
 - ・3DCG を主眼にしつつのデジタル作画の連携的な情報をもっと得たい。ワコムのタブレットを新調したい。(40代・3DCG)
 - ・入場パスをもらえるまでの手間が多いのでもう少しハードルを低くすると、ものぐさなアニメーターの来場者ももっと増えるのでは。(30代・3DCG)
 - ・デジタルでの作画が浸透し始めているように感じられた。ただ新しい発見や挑戦といった点でいえば目新しさがないように思う。絶対的な強みは動画、仕上げといった部分では多く聞くことができたがそれ以前の工程ではあまり聞かれなかったのも気になる。全行程を通してのメリットがもう少し見えてくるとデジタル化への流れは加速するのではないかと思う。(20代・制作進行)
 - ・周りではまだ知らない人が多かったので、より大々的に告知していただけるとより一層盛り上がると思いました。ありがとうございました。(20代・制作進行)
 - ・アニメーターの地位向上に関して、問題提起及び解決法とかを探って欲しい。それから、アニメ制作会社に対しての著作権の在り方を考えて欲しい。代理店や局が制作もしていないのに著作権を保持するのはおかしい。出版物とアニメでは、メディアが違うのだから、著作権がアニメ制作会社に一切帰属しないと言うのはおかしいと思うのは、私だけなのでしょうか？この問題を解決し

- ない限り、アニメ業界の未来はないように思う。(50代・プロデューサー)
- ・セミナーによっては立ち見が発生していたので改善してほしい(30代・プロデューサー)
 - ・ACTFがより多くの業界関係者に認知され、参加してもらえる仕組みが必要だと思います。(30代・経営者・役員・管理職)
 - ・ご苦勞が多いと思いますが、今後も続けてください。(60代以上・経営者・役員・管理職)
 - ・セミナールームが狭くて途中で断念しました。メインセッションとセミナーは別日にするかももう少し参加し易い段取りにしていただけると助かります。(40代・経営者・役員・管理職)
 - ・もっと広い会場…(20代・経営者・役員・管理職)
 - ・りょうちもさんの、Blenderは驚きました。毎年見ていますがどんどん進化してますね。3DCGもどんどん使われるのでしょうね。最後のシンポジウムのテーマは・・結論ありきな気もしましたが。(40代・経営者・役員・管理職)
 - ・前回も気になりましたがセミナー会場の隣に展示会場があり薄い衝立だけなのでセミナーに集中できませんでした。もう少し場所の配置に気を使ってほしかったです。(50代・経営者・役員・管理職)
 - ・自分たちの収入を如何に増やしていくか、新人が入りやすくしていくかなどについての語りも必要かと思いました。(30代・システムエンジニア・プログラマ)
 - ・非常に勉強になります。また来年も宜しくお願いします。公式サイトでのセミナー内容の告知がもう少し早めだとありがたいです。宜しくお願いします。(40代・システムエンジニア・プログラマ)
 - ・デジタル系は本当に苦手の立場からすると、すごい時代とも感じ、アナログの時代は終わってしまうとも思いました(10代・学生)
 - ・制作進行を目指している学生です。ご貴重な意見本当にありがとうございました。すごくなりました。(20代・学生)
 - ・毎年貴重な機会をいただき、ありがとうございます。今年は特にりょうちもさんの事例発表、シンポジウムに感銘を受けました。是非次年度もお話を伺う機会いただければと思います。誠にありがとうございました。(20代・教員)
 - ・ACTF 開催お疲れ様でした。このイベントの趣旨とは異なるかも知れませんが、技術や、トレンドを共有できるのはよいことですが、これだけの人達が集まるなら、制作物をどのように売り、お金に換え、作り手の人たちが幸せになる話ができるといいなと思いました。(40代・その他)
 - ・デジタル化については、小規模なところは設備投資、ソフトの使用方法など簡単には踏み切れない問題がたくさんある。どのような情報に進んでいっているのか、引き続き、情報を提供してほしい。(50代・その他)

第8章 総括

本年も、業界内のデジタル化の話題の移り変わりが早いこともあり、2018年2月開催時点で適した内容について慎重に議論を重ねた。そのため、第1弾の告知は例年同様（2017年12月初旬）となったものの、具体的な登壇者などの詳細情報については年明け（2018年1月下旬）にずれ込み、直前にメインセッション登壇者の再調整が発生した。

去年は、光が丘駅に隣接した「光が丘区民ホール」（座席定員300名）開催でしたが、本年は2016年に開催した「Coconeri ホール」（座席定員500名）に会場を戻して開催できた。しかし、ホールのみの使用となってしまうため、2016年と比して利用可能面積が3/4程度減少したため、多少窮屈な開催となった。

来場者の総数については、最終的な告知が同週になってしまったにもかかわらず、昨年と同数の方に御来場いただいた。来場者の職別の内訳をみると、監督・演出、プロデューサー、制作進行が約20～25名と最も多い来場者層となった。他方で、作画職（作画監督、原画、動画）については10～20名前後と、想定より少なくまだまだ「作画のデジタル化」の意識は現場には浸透していないように見受けられる。

ACTF ではメインセッションとセミナーがほぼ同時並行で開催されるが、そのセミナーの参加状況は、昨年同様にアンケートにも手狭である等の厳しい御意見を多くいただく結果となってしまった。

メインセッションでは、エクスペリメントラボ（仮）、クリーク・アンド・リバー社、スタジオ雲雀の、規模も立地も作品傾向も大きく異なる3社それぞれの事例を御講演いただくことができた。

本年のシンポジウムは「デジタル作画はアニメーション制作に本当に必要なのか!？」と多少刺激的な題名を関して、有識者に御登壇いただいた。来場者アンケートの結果からは、聴講された方の満足度は高かったことがうかがわれる。

シンポジウム終了後には、希望者のみで名刺交換会を行った。事前の参加申込み時点で160名の申込みを頂き、当日は登壇・出展された方々も参加された。メインセッションやセミナー、展示などで感じたことを話題にするだけでなく、今後の業界像などについて各所で積極的に話をするなど、非常に盛況な場となった。

運営面では、昨年の入場整理券方式を踏襲しスムーズな入場手続を行うことができた。

昨年までのサテライト会場（北海道、福島、新潟、京都、福岡）に合わせて、人口集積度が高い関東圏／関西圏に多くのアニメ関連教育機関が集まる実態を反映し今回から、東京、大阪でのビューイング会場を追加して実施し、167名の方に視聴を頂いた（該当施設の教員、学生を含む）。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 29 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。