

平成 28 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) 2017
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 29 年 2 月

目次

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、本年の改善ポイント	6
第3章 実施体制	7
3.1 運営スタッフ	7
3.1.1 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）	7
3.1.2 株式会社ワコム	7
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	8
3.3.1 メインセッション	8
3.3.2 セミナー	9
3.3.3 展示	9
3.3.4 資料展示	9
3.3.5 サテライト会場ビューイング	9
第4章 実施スケジュール	11
第5章 実施内容	13
5.1 ACTF2017	13
5.1.1 来場者	13
5.1.2 メインセッション	13
5.1.3 セミナー	14
5.1.4 展示	16
5.1.5 資料展示	16
5.2 定期ミーティング、勉強会、講演等	16

目次

5.2.1	定期ミーティング	16
5.2.2	CLIP STUDIO PAINT 最新アニメ機能セミナー	18
5.2.3	有識者勉強会	19
5.2.4	Toon Boom Harmony を使ったデジタル作画ワークフロー構築への道(上映会)	19
5.2.5	小原康平氏を交えた日本と米国の制作手法の勉強会	19
5.2.6	スタジオ間オンライン連携サービス検討セミナー(8/9)	20
5.2.7	井上俊之デジタルチャレンジ収録	20
5.2.8	ACTF マチアソビ出張講座	20
5.2.9	アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性(講演会)	21
5.2.10	アニメーション制作の進捗管理に関するリテラシー、デジタル制作運用フローを学ぶ集中講座	21
第6章	広報・広報制作物	22
6.1	趣意書	22
6.2	Web サイト	23
6.2.1	開催のお知らせ	23
6.2.2	寄せられた質問	25
6.2.3	タイムテーブル	27
6.3	ポスター	28
6.4	当日配布小冊子	29
6.5	アンケート	30
6.5.1	Web アンケート	30
6.5.2	Web アンケート回答協力呼びかけポスター	31
第7章	成果・課題・評価	32
7.1	記録写真	32
7.2	来場者アンケート	37
7.2.1	集計概要	37

目次

7.2.2 集計結果.....	37
7.2.3 アンケートに記載された御意見（抜粋）.....	43
7.3 総括.....	45

第1章 事業概要

第1章 事業概要

初年度（2015年2月14日）、昨年度（2016年2月13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、それぞれ300名近い、多くの業界関係者に御来場をいただいた。

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、実際に小規模な制作を進めつつある制作会社の動向も業界内では耳に入るような状況の中、実制作を念頭においた「作画部門のデジタル化」は熱い話題の一つである。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「ACTF2017」を開催した。

昨年は練馬駅至近の「Coconeri ホール」（座席定員500名）にて開催したが、本年は同会場が使用できず、光が丘駅に隣接した「光が丘区民ホール」（座席定員300名）に会場を移しての開催となった。会場変更に伴い利用可能面積が約2/3に減少し、併せて施設構造に起因した利用制約などもあり、昨年と比して運営には多少の困難が発生した。

本年は、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、2017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（2016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（2017年1月中旬）にズレこんだ。

本年は、キャンセルを低減することを目的として事前送付の入場整理券方式を採用したが、キャンセル率については大きな改善することはできなかった（前年：24.5%→本年：21.5%）。これはアニメ業界が制作スケジュール優先のために来場できなかったものと考えられる。しかし、場整理券方式を用いたことでスムーズな入場手続を行うことができた。

本年から、正式にサテライト会場（北海道、福島、新潟、京都、福岡）でのビューイングを実施し、140名の方に視聴を頂いた（該当施設の教員、学生を含む）。しかし、関東圏／関西圏に多くのアニメ関連教育機関が集まる実情を鑑みると、それらの教員等への適切な情報提供には課題が残る。

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87.2%の次回開催希望があり業界の熱気を伺うことが出来る。しかし、来年への期待を見るとそれぞれの項目が拮抗していることが分かる。これは、来場者の層が広がることでそれぞれの求める分野が平均化されてきたことが推測できる。

来年度の開催については、来場者の満足度を上げるために、交通の便の良い立地や、利用可能面積の広い施設である「Coconeri ホール」などでの開催を実現していきたい。

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、本年の改善ポイント

- ・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した。
- ・ACTF 開催に先立ち、毎月「勉強会」（定例ミーティング）を開催した。
- ・ワークグループ、講習会などを2～3か月に1回程度の頻度で開催し、業界内の情報収集を目的とする方々への適切な情報伝達し、講習会等を通じた人的ネットワークを構築した。
- ・来場者が「ACTF」という場（ブランド）に期待する、適切な発表内容の検討と、登壇いただく各社、関連する皆様への連絡・調整を行った。
- ・昨年は実験的に3箇所の教育機関へ拠点間中継を行ったが、本年は正式に5拠点への中継を行った。この中継の視聴者は、遠隔地のアニメーターだけでなく、該当教育機関等に通う学生の視聴を促すことで数年後に業界に入る人たちへの学習意欲を刺激するものと考えた。
- ・昨年は、部門長、制作現場のリーダークラス、先進的実践者など制作現場を作る決裁者が多く参加したが、本年は作品制作において主戦力となる制作現場のリーダークラスやチェック担当者（作監、演出、動画検査等）の参加が多く見込まれるため、適切な枠配分を行った。

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）

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 エピソードオブブルーフィ～ハンドアイランドの冒険～』（2012年・共同監督）がある。

近年、株式会社ポリゴン・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。

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

第3章 実施体制

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。

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、ACTF2017 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)

協賛：練馬区

協力：学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

3.3 登壇者等

3.3.1 メインセッション

津田尚克	株式会社デイヴィッドプロダクション	ディレクター
笠間寿高	株式会社デイヴィッドプロダクション	ラインプロデューサー
はたなか たいち	株式会社 クリエイターズインパクト	プロデューサー
谷口健太	株式会社 クリエイターズインパクト	アニメーター
渡辺正樹	東映アニメーション株式会社	シリーズディレクター
りょーちも	東映アニメーション株式会社	演出
小倉裕太	東映アニメーション株式会社	アニメーションプロデューサー
入江泰浩		監督・演出・アニメーター
白石直子	株式会社ミルパンセ	代表取締役・プロデューサー

第3章 実施体制

鴨田 航	株式会社ミルパンセ アニメーター
山下清悟	株式会社クリーク・アンド・リバー社 クリエイティブディレクター
中西康祐	株式会社旭プロダクション アートディレクター/VFX
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

土田栄司	株式会社トリガー デジタル管理
斎藤拓也	有限会社神風動画 デジタル作画部 アニメーター
山腰 蒔	有限会社神風動画 デジタル作画部 アニメーター
成島 啓	株式会社セルシス 代表取締役社長
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
Francisco Del Cueto	ToonBoom Animation CTO
Menzin Lise	TVPaint Developpement 海外業務担当
岩澤 駿	東京大学大学院情報学環 助教

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 「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

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

学校法人北海道安達学園 専門学校 札幌マンガ・アニメ学院

第3章 実施体制

学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン専門学校
学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校
京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科
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

■2016年■

- 05月28日 「CLIP STUDIO PAINT 最新アニメ機能セミナー」開催
- 06月16日 業界内の有識者を招いた勉強会を開催
- 06月18日 Toon Boom Harmony を使ったデジタル作画ワークフロー構築への道（上映会）
- 06月25日 小原康平氏を交えた日本と米国の制作手法の勉強会
- 07月13日 定例 MTG
- 07月22日 コンソーシアム連携促進事業 事業推進説明会
- 08月09日 「スタジオ間オンライン連携サービス検討セミナー」開催
- 08月19日 定例 MTG
- 09月15日 「井上俊之デジタルチャレンジ」収録
- 09月21日 定例 MTG
- 10月08日 「ACTF マチアソビ出張講座」開催
- 10月16日 「アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性（講演会）」開催
- 10月19日 定例 MTG
- 11月02日 施設下見
- 11月08日 コンソーシアム連携促進事業 中間報告会
- 11月10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16日 定例 MTG
- 12月01日 ACTF 告知（第1弾）開始、申込み受付開始
- 12月02日 印刷物打合せ
- 12月13日 「アニメーション制作の進捗管理に関するリテラシー、デジタル制作運用フローを学ぶ集中講座」開催
- 12月13日 定例 MTG
- 12月15日 一般財団法人デジタルコンテンツ協会へ後援依頼
- 12月22日 日本工学院専門学校とのミーティング
- 12月26日 施設予約

■2017年■

- 01月11日 入場整理ハガキの発送（以後、順次発送）
- 01月16日～22日 「アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性（講演会）」期間限定配信
- 01月17日 定例 MTG
- 01月19日 ACTF 告知（第2弾）開始
- 02月01日 配布小冊子の入稿
- 02月02日 アルバイト作業員に対する説明会

第4章 実施スケジュール

- 02月03日 シンポジウム登壇者とのミーティング
- 02月06日 サテライト会場へ向けて資料発送（以後、順次発送）
- 02月07日 定例MTG
- 02月11日 「ACTF2017」開催

第5章 実施内容

第5章 実施内容

5.1 ACTF2017

5.1.1 来場者

東京会場

事前受付数：317名（昨年：396名、昨々年：415名）。

来場総数：249名（昨年：299名、昨々年：316名）。

内訳：アニメーション制作事業者：213名、メーカー：8名、教育：5名、
官公庁・団体：9名、プレス：14名。

サテライト会場（北海道、福島、新潟、京都、福岡の合計）

事前受付数：14名（昨年：未実施、昨々年：未実施）。

来場総数：140名（昨年：11名、昨々年：未実施）。

内訳：アニメーション制作事業者：14名、教育：14名、学生：111名、
官公庁・団体：1名

5.1.2 メインセッション

時刻：13:10～14:10

題名：「デジタルツールによるコンテ制作の効果と課題」

会社名：株式会社 デイヴィッドプロダクション

登壇者：津田尚克 株式会社デイヴィッドプロダクション ディレクター

笠間寿高 株式会社デイヴィッドプロダクション ラインプロデューサー

内容：現在、日本アニメーションはTVアニメに限らず、多様なフォーマットの作品制作が求められてきており、3DCGとの連携、ゲーム版権の作品、PVなどの需要増加に伴い、スポンサーサイドも変化している中、普遍的なフローともいえる、絵コンテ。そこでのデジタルツールを活用することでどんなメリットや現状での課題があるのかを、実作業目線にて今後の運用、未来予測も含めて説明した。

時刻：14:40～15:40

題名：「Creators in Pack 大阪スタジオのフルデジタル作画元請制作報告」

会社名：株式会社 クリエイターズインパック

登壇者：はたなか たいち 株式会社クリエイターズインパック プロデューサー

谷口健太 株式会社クリエイターズインパック アニメーター

内容：2016年10月放送のTVシリーズ「バーナード嬢曰く。」において、フルデジタル作画でのアニメ制作を達成し、「2015年からデジタル作画を開始した理由」「紙から離れることへの『苦難』と『克服』」「フルデジタルによる劇的『進化』」「地方スタジオとデジタル作画の『ワルツ』」など、デジタル作画“珍道中”を解説した。

第5章 実施内容

時 刻：16:10～17:10

題 名：『正解するカド』におけるデジタル作画 実践編

会社名：東映アニメーション 株式会社

登壇者：渡辺正樹 東映アニメーション 株式会社 シリーズディレクター
りょーちも 東映アニメーション 株式会社 演出
小倉裕太 東映アニメーション 株式会社 アニメーションプロデューサー

内 容：オリジナル TV シリーズ案件である『正解するカド』はフルデジタルでの制作を基本とした。原画、演出、作画監督チェックなど従来では定着しにくい工程の制作手法を本編での実際のカットと弊社自社開発のデジタル管理ツールを交え紹介した。

時 刻：17:20～18:20

題 名：シンポジウム

登壇者：入江泰浩 監督・演出・アニメーター
白石直子 株式会社ミルパンセ 代表取締役・プロデューサー
鴨田 航 株式会社ミルパンセ アニメーター
山下清悟 株式会社クリーク・アンド・リバー社 クリエイティブディレクター
中西康祐 株式会社旭プロダクション アートディレクター/VFX

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：近年の作品数、放送分数の増加に伴い、市場のクオリティ要求が高くなる一方で、アニメーション制作の人的リソースの不足やスケジュールの悪化が叫ばれている。デジタル作画はその福音と果たしてなりえるのか、単なるツールの違いではなく、もっと俯瞰（ふかん）的視点から抜本的に見直さないといけないのではないかと、など各セクションの有識者を交えてその真相と未来について探った。

5.1.3 セミナー

時 刻：12:00～12:50

題 名：「スキャナとデジタル作画ツール活用による制作工程効率化」

会社名：株式会社トリガー

登壇者：土田栄司 株式会社トリガー デジタル管理

内 容：トリガーではデジタル作画の利用は、シリーズにおいては断片的な運用となり、制作工程にはまだ至っていない。実際トリガーでは、作品のクオリティ、時間、コスト、をクリアするには、手描きの優位があると考えられている。デジタル作画に移行するには、よりデジタルのメリットを身近に感じてもらう必要がある。高速なスキャナ、紙の感覚に近い入力デバイス、実用的になりつつあるソフトウェア。それぞれを運用した、デジタル作画運用例を提案した。

第5章 実施内容

時 刻：13:10～14:00

題 名：「セルシス×神風動画 CLIP STUDIO PAINT セミナー ～クリスタの今とこれから～」

会社名：株式会社セルシス

登壇者：斎藤拓也 有限会社神風動画 デジタル作画部 アニメーター
山腰 蒔 有限会社神風動画 デジタル作画部 アニメーター
成島 啓 株式会社セルシス 代表取締役社長

司 会：武田暁雄 株式会社セルシス マーケティング部

内 容：アナログに迫る抜群の描き味を御評価いただき、多くのスタジオ様で御導入いただいているデジタル作画ツール『CLIP STUDIO PAINT』。本セミナーではクリスタを作画業務にフル活用し、そのノウハウを詰め込んだ書籍を刊行予定の神風動画様に、実演を交えて御説明いただいた。またセルシスからは、既存のワークフローや制作体制を活（い）かしながら御導入いただくための、タイムシート情報・セル画像の汎用的な形式での入出力機能など、今後の開発方針についても案内した。

時 刻：14:30～15:20

題 名：「ToonBoom 最新ワークフローの紹介」

会社名：ToonBoom Animation

登壇者：Francisco Del Cueto ToonBoom Animation CTO

内 容：既存のトラディショナルな手法から最新のテクノロジーまで幅広く対応し、全てのアニメーション制作工程をカバーする ToonBoom の最新ワークフローを紹介した。海外の制作においてはスタンダードであるこのツールが、どのように日本の制作ワークフローにマッチするか御理解いただけたかと思う。また日本に向けた最新機能やツールを紹介し、日本市場に向けた取り組みを紹介した。

時 刻：15:40～16:30

題 名：「日本のアニメーション業界の独特な制作方法に対して TVPaint Animation はどのように対応できるか。」

会社名：TVPaint Developpement

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

内 容：世界各国のアニメーション業界は、制作方法において多くの共通点がある。弊社の TVPaint Animation が日本で活用されるようになり数年経過したが、日本のアニメーション制作のやり方は非常に独特だということが理解できた。これを受けて弊社が、日本のユーザーの皆様の声聞いて開発した機能について紹介した。また、ニーズに応えるよりもニーズを先取りするという方針の下で行った TVPaint オンラインストアの改善とユーザーアカウントシステムについても説明した。

第5章 実施内容

時 刻：16:40～17:20

題 名：「OpenToonz のご紹介」

会社名：株式会社ドワンゴ

登壇者：岩澤 駿 東京大学大学院情報学環 助教

内 容：オープンソースのアニメーション制作ソフト「OpenToonz」を紹介した。全体の説明に加え、既存の工程に組み込んで無理なく OpenToonz を使うためのノウハウについて解説した。また、マッドハウス様による QAR 工程への導入事例と、スタジオポノック様による色彩設計への導入事例を紹介した。

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「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）

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

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

05月12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、松本、坪田

議題：

- ・練馬区への「ACTF 2016」事業完了報告書の提出について
- ・「ACTF2017」の実施の意向と文化庁事業への応募意向の再確認

第5章 実施内容

- ・今年度のスケジュールについて
- ・デジタル作画セミナーの開催予定・最新スタジオ動向の紹介

06月16日 定期MTG

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

議題：

- ・文化庁への申請について
- ・次回の定期MTGについて

07月13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、松本、坪田

議題：

- ・文化庁事業 採択の進捗報告
- ・練馬アニメカーニバルでの企画 (Coconeri) でセッション
- ・今年度の指針について
- ・シンガポール訪問報告 (C3 Character EXPO, CACANi)

08月19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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF2017 趣意書の内容について検討
- ・練馬アニメカーニバル企画・展示について

09月21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、松本、坪田

議題：

- ・練馬アニメカーニバルについて
- ・ACTF 進捗状況
- ・文科省の学び直しプロジェクトについて

10月19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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF 進捗状況
- ・練馬アニメカーニバル報告 (轟木)
- ・11月26日ワーキンググループについて

第5章 実施内容

11月16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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF 進捗状況
- ・練馬アニメカーニバル報告 (轟木)
- ・11月26日ワーキンググループについて

12月13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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF 進捗状況
- ・メインセッション候補について
- ・シンポジウム候補について
- ・技術展示について
- ・セミナー
- ・配信 (USTREAM) について
- ・告知について
- ・受付方法について

01月17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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF 開催準備
- ・出展要項について
- ・メインセッションについて
- ・シンポジウム候補について
- ・配信 (USTREAM) について

02月07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、松本、坪田

議題：

- ・ACTF 開催準備

5.2.2 CLIP STUDIO PAINT 最新アニメ機能セミナー

日時：2016年5月28日(土) 14:00～18:00

第5章 実施内容

場 所：株式会社ワコム 東京支社 31F B 会議室

登壇者：(セルシス) 武田暁雄

内 容：現実的な商業アニメの制作体制に即した機能の開発を長年続けている株式会社セルシスの御協力により、第1部は「CLIP STUDIO PAINT のアニメ制作機能の解説セミナー」を、第2部は「今後の機能開発に向け、アニメーター・アニメーション制作会社関係者を交えた意見交換会」を実施した。

来場者：第1部：51名、第2部：37名

5.2.3 有識者勉強会

日 時：2016年6月16日(木) 19:00~21:00

場 所：株式会社セルシス東京本社

実施者：(シグナル・エムディ) 上野剛仁、(スタジオ雲雀) 齋藤成史、(旭プロダクション) 濱 雄紀、(サードウェーブデジノス) 林田奈美、(株式会社セルシス) 大場賢治、武田暁雄、(株式会社ワコム) 轟木保弘、塩川浩章、坪田直邦、(JAniCA) 森田宏幸、大坪英之

内 容：「2016年前半の制作環境変化について」ACTF2016から約4か月が経過し、その間の環境変化について識者を招いて意見交換を行った。

来場者：非公開のためなし

5.2.4 Toon Boom Harmony を使ったデジタル作画ワークフロー構築への道(上映会)

日 時：2016年6月18日(土) 14:00~17:00

場 所：一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) 事務所

登壇者：(ワコム) 轟木保弘

内 容：昨年度開催した「ACTF2016」後に多数の御要望を頂いた「オー・エル・エムの講演の様子を収めた記録映像の上映会」を開催。上映会終了後には、意見交換会も実施した。

来場者：7名

5.2.5 小原康平氏を交えた日本と米国の制作手法の勉強会

日 時：2016年6月25日(土) 13:00~15:00

場 所：株式会社セルシス東京本社

実施者：(ウォルト・ディズニー・カンパニー/ディズニー・コンシューマ・プロダクツ) 小原康平、(スタジオ雲雀) 齋藤成史、(旭プロダクション) 濱 雄紀、(サードウェーブデジノス) 林田奈美、(株式会社セルシス) 武田暁雄、(株式会社ワコム) 轟木保弘、坪田直邦、(JAniCA) 森田宏幸、入江泰浩、小山敬治

内 容：スカイプを使って米国ハリウッドと結び、ウォルト・ディズニー・カンパニー/ディズニー・コンシューマ・プロダクツに勤める小原康平氏とミーティングを行いました。通信品質は良く、問題なくミーティングを行うことができました。ミーティングで実感できた

第5章 実施内容

日本と米国の違いは、プリプロダクションの段階だった。

来場者：非公開のためなし

5.2.6 スタジオ間オンライン連携サービス検討セミナー(8/9)

日 時：2016年8月9日（火）16:30～19:00

場 所：株式会社ワコム 東京支社 31階 A会議室

登壇者：(パイオニアVC) 長谷川雅之、(ワコム) 轟木保弘

内 容：今日の複雑化しているアニメーション制作において、提携会社間の打合せや、指示出し・チェック等など各工程間での緊密なコミュニケーションは作品に魂を込めるために必要不可欠である。また、最近の原画～動画工程へのデジタル作画が浸透しつつある中で少なからぬ制作体制の変動が発生し、今後、遠隔地や提携会社との連携が一層増えるものと予想している。そこで、今までの「デジタル作画」セミナーとは着眼点が異なるものの、「アニメ制作」の根幹となる『(遠隔地との) 緊密なコミュニケーション』を着目し、保秘性を重要視される他業界の導入実績が高く、フレキシブルな運用、音声・画像品質の高いネット会議サービスの活用についてのセミナーを実施した。

来場者：11名

5.2.7 井上俊之デジタルチャレンジ収録

日 時：2016年9月15日（日）10:00～19:00

場 所：株式会社ワコム 東京支社 31F B会議室

実施者：(JAniCA) 井上俊之、りょーちも、(旭プロ) 橋本航平、(ワコム) 轟木保弘、(セルシス) 武田暁雄、(JAniCA) 大坪英之

内 容：現在、過渡期にありつつも確実にニーズとして存在するデジタル作画による制作フローの変革に伴い、紙作画では画力も技術も十分だが、機器に習熟していないアニメーターがデジタル作画導入時にひっかかる事象の検証、特に、思い通りにならない細かなポイントを共有し、どこを妥協し、工夫し、何を人(PCに詳しい人)に頼るべきなのかを明らかにし、手描きのアニメーターが将来的な移行に向けた貴重な知見の共有及び制作管理者への相互理解を目的として収録した。

来場者：非公開の収録のためなし

5.2.8 ACTF マチアソビ出張講座

日 時：2016年10月8日（土）20:00～21:00（トーク10分+上映60分）

場 所：徳島県徳島市 ufotable CINEMA 1F ロビースペース

登壇者：(JAniCA) 大坪英之、(ワコム) 轟木保弘

内 容：2/13に開催されたプロ向け「ACTF2016」から株式会社オー・エル・エムの講演「Toon Boom Harmony を使ったデジタル作画ワークフロー構築への道」を上映（約60分）。上映前に

第5章 実施内容

轟木保弘（株式会社ワコム）と大坪英之（JAniCA）にて、制作現場への導入状況や講演映像の見所を案内した。

来場者：約 20 名（一般ファンや業界志望者）

5.2.9 アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性（講演会）

日 時：2016 年 10 月 16 日（日） 15:00～15:50

場 所：練馬文化センター小ホール

登壇者：（JAniCA）井上俊之、（ワコム）轟木保弘

内 容：日本の数々のアニメーターが長年担っている紙と鉛筆による手描きの作画工程について昨今、デジタル化の波が訪れつつある。世界的に放送メディアの多様化、高画質化の中で 3DCG の作品も多くなっており、デジタル技術は日本らしい手描きによる動きを重視したアニメーション作品を永続的に生み出していく上で、どのように活用すべきなのかを研究し模索していく中で、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）は 2015 年より開催されている。今回、トップアニメーターである井上俊之さんのデジタル作画の挑戦を通してその可能性と、今後必要となる技術についてトークセッションを行った。

来場者：202 名（業界関係者や一般ファンなど）

5.2.10 アニメーション制作の進捗管理に関するリテラシー、デジタル制作運用フローを学ぶ集中講座

日 時：2016 年 12 月 13 日（火） 15:00～18:00

場 所：株式会社ワコム 東京支社 31 階 B 会議室

登壇者：（アイサイト）西森勤、（サイフォーマ）日暮健司、（パイオニアVC）、長谷川雅之、（トリガー）土田栄司

内 容：ソフト・ハード面の技術進化とあわせて、会社・個人単位でデジタル作画の普及及び導入が進みつつある。また、年々複雑化する制作管理は、各現場で致命的な制作フローの破綻を招き、制作フローの見直しの空気が感じられる。そこで、ACTF のワーキンググループとして、アニメーション制作における進捗管理、システムの運用について有益なソリューションの紹介とデジタルフロー効率化のためのスキャン運用事例を通して、その将来的準備及び現場担当者のリテラシー強化に貢献するために以下の講座を開催した。

（1）異業種で実績の高いスケジュール・図面管理のソリューションの専門家より、運用やデータの管理システムの基本的考え方、事例を交えて紹介、更に遠隔地や個人アニメーターとの打合せに高品質な通話とチェックに有用なソリューションの紹介。（2）デジタル作画と紙素材との運用において効率的なスキャンにより、スリム化を目指しているスタジオトリガーより業務用スキャナの運用例の紹介。

来場者：31 名

第6章 広報・広報制作物

6.1 趣意書

2017年1月26日

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

文文化庁「平成28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) 2017」
開催のお知らせ

今年度に入り、将来を見据えた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デジタル作画を含めた制作体制を整えつつあります。

また、現行の社外リソースを前提とした制作業務は、制作案件増加とスケジュール悪化により優秀なクリエイターの確保もままならない状況を引き起こし、相次ぐTV放送案件の延期や中止などの形で顕在化してきました。これは、デジタルアニメーション制作体制構築と併せて、現行の手描きの表現力を活かしたままで各制作工程を抜本的に見直すターニングポイントに差し掛かってきた表れではないでしょうか。

そこで、昨年に引き続き「アニメーション制作に係わ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「ACTF2017」を開催いたします。

◇名称 / 「ACTF2017」

◇開催日時 / 2017年2月11日(土) 12時～19時30分 (受付: 11時45分～)

◇内容 /

●各社事例紹介(予定)

- ・株式会社デイヴィッドプロダクション「デジタルツールによるコンテ制作の効果と課題」
- ・株式会社クリエイターズインパック「Creators in Pack大阪スタジオのフルデジタル作画元請け制作報告」
- ・東映アニメーション株式会社「『正解するカド』におけるデジタル作画 実践編」

●展示(予定)

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「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)、株式会社クリーク・アンド・リバー社、資料展示: CG-ARTS、CGWORLD、一般社団法人日本動画協会

●セミナー

株式会社 TRIGGER「スキャナとデジタル作画ツール活用による制作工程効率化」、株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」、ダイキン工業株式会社「Toon Boom」、TVPaint Developpement「TVPaint Animation」、株式会社ダウンゴ「OpenToonz」

◇場所 / 東京会場(本会場): 光が丘区民ホール(東京都練馬区光が丘2丁目9-6光が丘区民センター内)
サテライト会場: (北海道)専門学校 札幌マンガ・アニメ学院、(福島)国際アート&デザイン専門学校、(新潟)日本アニメ・マンガ専門学校、(京都)京都精華大学、(福岡)専門学校 九州ビジュアルアーツ

◇定員 / 約300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/actf2017.html>

◇その他 / フォーラム後の名刺交換会を予定(参加費不要)

◇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

■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」

〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-4-9 松井ビル4階

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



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
活動とお知らせ
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(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28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)2017」
開催のお知らせ**

👉 [サイト](#)

今年度に入り、将来を見据えた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デジタル作画を含めた制作体制を整えつつあります。

また、現行の社外リソースを前提とした制作業務は、制作案件増加とスケジュール悪化により優秀なクリエイターの確保もままならぬ状況を引き起こし、相次ぐTV放送案件の延期や中止などの形で顕在化してきました。これは、デジタルアニメーション制作体制構築と併せて、現行の手描きの表現力を活かしたままで各制作工程を抜本的に見直すターニングポイントに差し掛かってきた表れではないでしょうか。

そこで、昨年引き続き「アニメーション制作に係わ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「ACTF2017」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。
 「タイムテーブル」(pdf形式)はこちらからダウンロードください。
 「寄せられた質問」(pdf形式)はこちらから参照ください。

- ・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。

開催日時(予定)	2017年2月11日(土曜日) <ul style="list-style-type: none"> ●入場受付 11:45～ ●メインセッション <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr><td style="width: 15%;">12:30</td><td>開場</td></tr> <tr><td>13:00～10:10</td><td>イントロトークショー</td></tr> <tr><td>13:10～14:10</td><td>事例紹介:株式会社 デイヴィッドプロダクション</td></tr> <tr><td>14:40～15:40</td><td>事例紹介:株式会社 クリエイターズインパック</td></tr> <tr><td>16:10～17:10</td><td>事例紹介:東映アニメーション 株式会社</td></tr> <tr><td>17:20～18:20</td><td>シンポジウム</td></tr> <tr><td>18:30～19:30</td><td>名刺交換会</td></tr> </table> ●セミナー <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr><td style="width: 15%;">12:00～12:50</td><td>株式会社トリガー</td></tr> <tr><td>13:10～14:00</td><td>株式会社セルシス</td></tr> <tr><td>14:30～15:20</td><td>「ToonBoom」</td></tr> <tr><td>15:40～16:30</td><td>「TVPaint Animation」</td></tr> <tr><td>16:40～17:20</td><td>「OpenToonz」</td></tr> </table> 	12:30	開場	13:00～10:10	イントロトークショー	13:10～14:10	事例紹介:株式会社 デイヴィッドプロダクション	14:40～15:40	事例紹介:株式会社 クリエイターズインパック	16:10～17:10	事例紹介:東映アニメーション 株式会社	17:20～18:20	シンポジウム	18:30～19:30	名刺交換会	12:00～12:50	株式会社トリガー	13:10～14:00	株式会社セルシス	14:30～15:20	「ToonBoom」	15:40～16:30	「TVPaint Animation」	16:40～17:20	「OpenToonz」
12:30	開場																								
13:00～10:10	イントロトークショー																								
13:10～14:10	事例紹介:株式会社 デイヴィッドプロダクション																								
14:40～15:40	事例紹介:株式会社 クリエイターズインパック																								
16:10～17:10	事例紹介:東映アニメーション 株式会社																								
17:20～18:20	シンポジウム																								
18:30～19:30	名刺交換会																								
12:00～12:50	株式会社トリガー																								
13:10～14:00	株式会社セルシス																								
14:30～15:20	「ToonBoom」																								
15:40～16:30	「TVPaint Animation」																								
16:40～17:20	「OpenToonz」																								
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。 <ul style="list-style-type: none"> ●各社事例紹介 <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社 デイヴィッドプロダクション 「デジタルツールによるコンテ制作の効果と課題」 津田尚克(ディレクター)、笠間寿高(ラインプロデューサー) ・株式会社 クリエイターズインパック 「Creators in Pack大阪スタジオのフルデジタル作画元請け制作報告」 はたなか たいち(プロデューサー)、谷口 健太(アニメーター) ・東映アニメーション 株式会社 「『正解するカド』におけるデジタル作画 実践編」 渡辺正樹(シリーズディレクター)、リョーちも(演出)、小倉裕太(アニメーションプロデューサー) ●展示 <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」 ・TVPaint Development「TVPaint Animation」 ・ダイキン工業株式会社「Toon Boom」 ・CACANI「CACANI」 ・株式会社トーンズ「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) 																								

第6章 広報・広報制作物

内容	<p>ト)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・道森恒 (iPad Pro向け絵コンテ、作画アプリ) ・薄山龍株式会社「正法坊」(アニメ制作進行業務支援特化型アプリ) ・株式会社クローク・アンド・リバー社 <p>●資料展示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・CG-ARTS ・CGWORLD ・一般社団法人 日本動画協会 <p>●セミナー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・株式会社TRIGGER 「スキャナとデジタル作画ツール活用による制作工程効率化」 ・株式会社セルシス「CLIP STUDIO PAINT」 「セルシス×神風動画 CLIP STUDIO PAINTセミナー 〜クリスタの今とこれから〜」 ・ダイキン工業株式会社「Toon Boom」 「ToonBoom最新ワークフローの紹介」 ・TVPaint Development「TVPaint Animation」 「日本のアニメーション業界の独特な制作方法に対してTVPaint Animationはどのように対応できるか。」 ・株式会社トワンズ「OpenToonz」 「OpenToonzのご紹介」
定員	<p>東京会場(本会場):約300名 サテライト会場:各会場の状況により異なります</p>
参加料	無料
参加資格	<p>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。</p> <p>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/非会員を問わずお申し込みいただけます。 ※学生の方は、各学校の担当教員へ直接ご連絡ください。</p>
申込方法	<p>各募集の定員に達し次第、受付を早期終了する場合がございます。 ご記入いただいた内容によって、受付種別を変更する場合がございます。</p> <p>アニメーター等[鉛筆描き・デジタル作画・監督・演出・絵コンテ等] 申込みフォームからお申込ください。 http://janica.jp/course/digital/actf2017_animator.html</p> <p>業界関係者[上記以外、プロデューサー、制作、撮影等] 申込みフォームからお申込ください。 http://janica.jp/course/digital/actf2017_mosikomi.html</p> <p>サテライト会場での観覧:業界関係者、商業アニメーター、教育機関関係者 申込みフォームからお申込ください。 http://janica.jp/course/digital/actf2017_satellite.html</p> <p>報道・プレス:媒体社の方 報道・プレス登録フォームからご連絡ください。 http://janica.jp/course/digital/actf2017_press.html</p> <p>登壇社・出展社:登壇・出展される方 登壇・出展社登録フォームからご連絡ください。 http://janica.jp/course/digital/actf2017_exhibitor.html</p>
場所	<p>東京会場(本会場): 光が丘区民ホール (東京都練馬区光が丘2丁目9番6号 光が丘区民センター内)</p> <p>サテライト会場: (北海道) 専門学校 札幌マンガ・アニメ学院 (札幌市中央区大通西9丁目3-12 専門学校札幌デザイナー学院1号館F棟 第2教室(30名教室)) (福島) 国際アート&デザイン専門学校 (福島県郡山市方八町2-4-1 4階) (新潟) 日本アニメ・マンガ専門学校 (新潟県新潟市中央区古町1-10番地1602-1 7階 デジタルラボB・C) (京都) 京都精華大学 (京都市左京区善喜木野町137 マガ学部 アニメーション学科) (福岡) 専門学校 九州ビジュアルアーツ (福岡市博多区博多駅前3-8-24 C棟2階教室)</p>
主催	<p>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</p>
共催	<p>株式会社ワコム 株式会社セルシス</p>
後援	<p>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)</p>
協賛	練馬区
協力	学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校
お問い合わせ	<p>ACTF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) 気付 TEL:03-6262-9770 FAX:03-6262-9780 E-mail:postmaster@janica.jp</p> <p>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。</p>

6.2.2 寄せられた質問





「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
活動とお知らせ
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(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28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)2017」
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。

大分類	小分類	質問
デジタル化	紙との比較	何でこんなにもデジタル作画を押し進めるのか。道具が鉛筆からペンタブに変わると、デスクの取れない人間が、取れるようになるわけではないし、上がりが紙からデジタルデータに変わると、スケジュールを読めない人間が、上手く回せるはずもなく、その辺の根本を考えると、何でデジタル作画にすれば、多くの点が解消されるかという幻想を抱けるのか。ということを読みたいです。
業界動向	現況	アニメーション制作における、デジタル技術情報
業界動向	現況	アニメ業界の現状
業界動向	現況	デジタルアニメーション制作の現状と今後の動向について
業界動向	現況	デジタル化のメリット、デメリット。またデジタルシステムの投資額etc.
業界動向	現況	デジタル作画ソフトをどれを使用しているか、その利点、欠点、今後の業界の動向など。
業界動向	現況	デジタル作画の現状
業界動向	現況	デジタル制作における制作過程のメリット、効率化及び、実際のアニメーターから見たデジタル技術のメリット、デメリット
業界動向	現況	デジタル制作技術に関する業界のトレンドを知りたいです。
業界動向	現況	各社の取り組みやその技術が実際の業務にどのくらい取り入れられているのかを知りたい。
業界動向	現況	原画、動画、演出の各会社デジタル化の進捗(使用状況、使用ソフト分布)等
業界動向	現況	現在のアニメ制作に携わる最新技術からその運用に関して何処まで進化をとげ、どのくらいのクオリティーをいくらの費用で作業が可能なのか
業界動向	現況	現在のデジタル作画のシェア、移行の時期、仕方など
業界動向	現況	今回、仕事でフルデジタルを目指したものの、デジタル動画の発注が非常に難しかったので、そのあたりの現状について
業界動向	現況	作画のデジタル化によるメリット・デメリット
業界動向	分布	各社使用ソフトの比率(日本のアニメ業界全体の各部門ごとの使用ソフトの割合)
業界動向	分布	他社のデジタル作画における使用ソフトの割合
業界動向	分布	他社様の動向調査、交流
業界動向	分布	今後の業界標準になりうるソフトウェアについて。
業界動向	ワークフロー	CGセルルックと2D(作画)との作業フローについて
業界動向	ワークフロー	あくまで自分の周辺を観察しての感触だが、未だにアニメの現場でのデジタル作画の浸透が上手くいっていないように思う(現場によって極端に差があるのでは)。デジタル作画のメリットを生かすためには、既存のワークフローではなく、根本的にチェック体制を改善する必要があると自分は漠然と考えている。
業界動向	ワークフロー	デジタル作画であることでの地方、在宅作業者との連携法
業界動向	ワークフロー	デジタル作画を用いた制作ワークフローの状況・年代ごとの制作管理の変化
業界動向	ワークフロー	デジタル作画及びデジタルでのコンテ作成について
業界動向	ワークフロー	ビデオコンテによる作業工程のスムーズ化について。
業界動向	ワークフロー	会社間でのデータのやり取り
業界動向	ワークフロー	デジタル作画以降の制作工程管理について。異なるツール間でのタイムシート情報の互換について。
業界動向	混在環境	デジタルとアナログが混在すると制作サイドが疲弊するので、デジタルはチームとしてしかその利を生かせない現状で短編や1本ものではないシリーズものを動かすときに各社さんがどのようにしてらっしゃるのか。
業界動向	混在環境	デジタル作画と鉛筆作画が、現状、どのように組み合わせられているのか。特に、効率の点。ごちゃごちゃしていないのか？
業界動向	混在環境	現在、紙とデジタルの作業が混在していますが、各部門の間でどのような作業が発生しているのか、どのような作業が省略出来ているのか、各社対応の状況を具体的に知りたい
業界動向	採集	3Dモデル(カメラワーク等)とセルの動きが一緒につけられるのが今まで見たことのない時

第6章 広報・広報制作物

業界動向	将来	3Dモデル(カメラワーク等)とセルの動きが一緒につけられるのが今まで見たことのない映像制作への一歩ともなるとは思います。3Dと手書きの融合やラーニングをする会社があるかどうか
業界動向	将来	5年前と比べて今の環境はどう変わっていますか？3年後および5年後にはどんな業界規模になって、どんな収益スタイルが主流になっていると思いますか？
業界動向	将来	デジタル作画の今後について
業界動向	将来	現在の作り方の延長線上にある「デジタル作画」以外の作り方の可能性について
業界動向	将来	今後の展開予想
人材育成	学校教育	デジタル作画を教える時に、どのソフトウェアで学生たちに教えればよいのか迷いがある
人材育成	学校教育	学生が業界就職を考える際に身につけておくべきデジタル作画技術はどのようなものか
人材育成	学校教育	大学・専門学校等におけるデジタル作画を中心とした教育プログラムの構築に際して企業側が求めるもの
人材育成	移行トレーニング	デジタルの作画のやり方、必要機材、等
人材育成	移行トレーニング	デジタル制作への移行における問題点、特に現場スタッフがデジタル化において戸惑ったり、難しいと感じる点とその対策について
人材育成	移行トレーニング	フリーのアニメーターがデジタル作画を始めるにあたって必要なモノや技術について知りたいです。
人材育成	移行トレーニング	会社で導入予定のソフトについて、社内に使い方を知っている方がいないので、手探りになって困っています。どんなことでもいいので、実践的な使い方を知りたいです。
人材育成	移行トレーニング	自宅作業の原画マンにとって、使いやすいデジタルツール、ソフト、周辺機器。
人材育成	移行トレーニング	全くのデジタル初心者は何からどう始めたら良いのでしょうか？
人材育成	ノウハウ	デジタル作画の技術のノウハウを、必要な人材に伝達できていないのではないか。制作会社によって、どのような工夫がしてあるのか、どういった方法がこれから行われてゆく可能性があるのか。
人材育成	ノウハウ	より効果的にデジタル作業に挑むには
ツール	ハードウェア	どの液晶タブレットを選べばよいか、使用者の感想を知りたい。(機種、画面サイズなど)
ツール	ハードウェア	ハードウェアはウィンドウズ、マック、どちらがいいのか？(送って頂いたデータが、形式の違いでうまく表示できないことがあったので)
ツール	CLIP STUDIO PAINT	CLIPSTUDIOPAINTを使った一般的な商業アニメ、特にテレビシリーズでの運用を考えている方と意見交換したい。
ツール	Kodakスキャナ	Kodakスキャナの導入を検討しており、導入までのフローや実際の運用などについて、具体的なお話を聞きたい
ツール	TVPaint	TVpaintはなぜスターで作業しつづけるのか。
ツール	TVPaint	現在TVPをメインで使用しているため、その情報共有、等。
ツール	ツール間連携	異なるソフト間における、ファイルのやり取りの実際。画像でのやり取りなのか、ソフトごとのファイルでやり取りして変換する担当者があるのか、AEなどの撮影ファイルでのやり取りなのか。
ツール	ツール比較	ToonBoom、OpenToonzのノウハウ。ツール機能の今後のアップデートのロードマップの展望など
ツール	ツール比較	ペイントマンに代わる仕上げ用のソフト

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28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業
ACTF2017タイムスケジュール
 日時: 2017年2月11日(土) 12:00~19:30
 場所: 「光が丘区民ホール」光が丘区民センター内
 (東京都練馬区 光が丘2丁目9番6号)

■2.11 ACTF2017 タイムスケジュール

時間	メインセッション (多目的ホール)	セミナー (集会室1)	展示 (集会室2)
10:30			展示時間 12:00-16:40 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. OpenToonz (株式会社ドワンゴ) コダックアライズジャパン株式会社 株式会社クリーク・アンド・リバー社 株式会社サードウェーブデジノス 薄山館株式会社 ねこまたや 進藤 恒 (順不同)
11:45	受付開始		
12:00		WGセミナー (株式会社トリガー) 12:00-12:50	
12:30	多目的ホール開場		
13:00	イントロダクション		
13:10	株式会社デイヴィッドプロダクション	Softセミナー (株式会社セルシス) 13:10-14:00	
14:10			
14:40	株式会社クリエイターズインバック	Softセミナー (ToonBoom) 14:30-15:20	
15:40			
16:10	株式会社 東映アニメーション	Softセミナー (TVPaint Developpement) 15:40-16:30	
17:10			
17:20	シンポジウム	Softセミナー (OpenToonz) 16:40-17:20	
18:20			
18:30	名刺交換会		
19:30			

- ・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 ポスター

文化庁 平成28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

ACTF2017

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 2017



2017/2/11
光が丘区民ホール

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)

協賛

練馬区

協力

学校法人 片柳学園 日本工学院専門学校

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

ACTF2017 開催に寄せて

今年度に入り、将来を見据えた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デジタル作画を含めた制作体制を整えつつあります。また、現行の社外リソースを前提とした制作業務は、制作案件増加とスケジュール悪化により優秀なクリエイターの確保もままならない状況を引き起こし、相次ぐTV放送案件の延期や中止などの形で顕在化してきました。

これは、デジタルアニメーション制作体制構築と併せて、現行の手描きの表現力を活かしたままで各制作工程を抜本的に見直すターニングポイントに差し掛かってきた表れではないでしょうか？

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。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(OG-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

第6章 広報・広報制作物

6.5 アンケート

本年は、ACTF2017 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

<p>ACTF2017来場者アンケート</p> <p>★参加した会場を選択してください</p> <p>会場 未選択</p> <p>★あなたについて教えてください</p> <p>年齢 未選択</p> <p>担当業務 未選択</p> <p>その他:</p> <p>★ACTF2017を知った媒体や参加の動機</p> <p>媒体</p> <p><input type="checkbox"/> 会員通信 <input type="checkbox"/> JAniCAのWebサイト <input type="checkbox"/> JAniCA以外のWebサイト <input type="checkbox"/> ツイッター・Facebook等SNS <input type="checkbox"/> 友人・知人の紹介 <input type="checkbox"/> その他</p> <p>その他:</p> <p>動機</p> <p><input type="checkbox"/> 将来的に導入を検討している <input type="checkbox"/> 仕事上必要だから <input type="checkbox"/> 登壇者・出展社に興味がある <input type="checkbox"/> 情報収集 <input type="checkbox"/> ビジネスパートナーを築きにきた <input type="checkbox"/> その他</p> <p>その他:</p> <p>★それぞれの感想</p> <p>デイヴィッドプロダクション 未選択</p> <p>クリエイターズインバック 未選択</p> <p>東映アニメーション 未選択</p> <p>シンポジウム 未選択</p>	<p>セミナー:トリガー 未選択</p> <p>セミナー:CELSYS 未選択</p> <p>セミナー:ToonBoom 未選択</p> <p>セミナー:TVPaint 未選択</p> <p>セミナー:OpenToonz 未選択</p> <p>★今後も開催を希望しますか？ 未選択</p> <p>その他:</p> <p>★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</p> <p>その他:</p> <p>★会場について 未選択</p> <p>★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</p> <p>上記でよろしければ下記のボタンを押してください。</p> <p>登録します</p>
---	--

6.5.2 Web アンケート回答協力呼びかけポスター



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

第7章 成果・課題・評価



図 7-4 メインセッション (デイヴィッドプロダクション)



図 7-5 メインセッション (クリエイターズインパクト)



図 7-6 メインセッション (東映アニメーション)

第7章 成果・課題・評価



図 7-7 シンポジウム



図 7-8 名刺交換会



図 7-9 セミナー（トリガー）

第7章 成果・課題・評価



図 7-10 セミナー（セルシス）



図 7-11 セミナー（ダイキン工業「ToonBoom」）



図 7-12 セミナー（TVPaint）

第7章 成果・課題・評価



図 7-13 セミナー (ドワンゴ「OpenToonz」)



図 7-14 展示 (全景)



図 7-15 展示 (CACANi)



図 7-16 展示 (コダックアラリス ジャパン)

7.2 来場者アンケート

7.2.1 集計概要

合計 125 件のアンケートを回収することができた。

内訳：東京：67 件、北海道：1 件、京都：1 件、福岡：2 件、未記入：54 件

7.2.2 集計結果

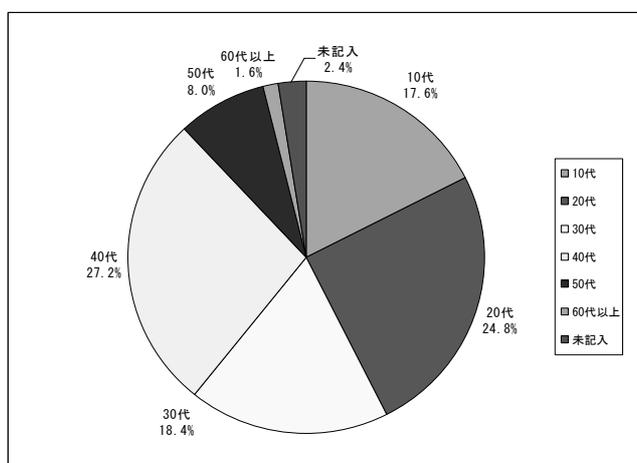


図 7-17 年齢

第7章 成果・課題・評価

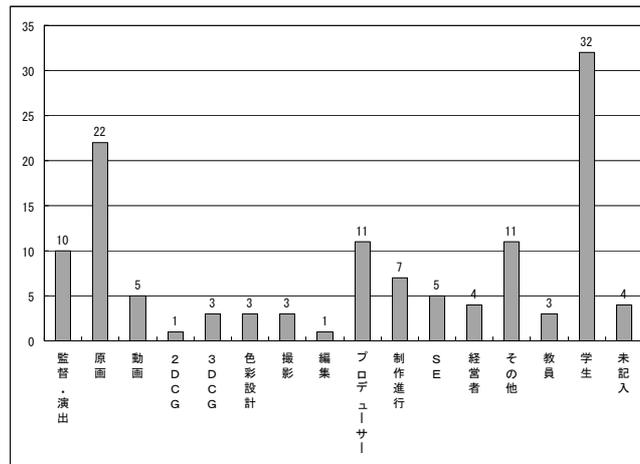


図 7-18 担当業務

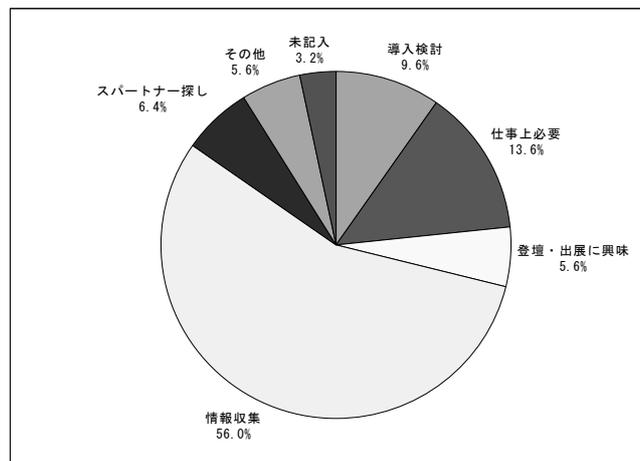


図 7-19 参加動機

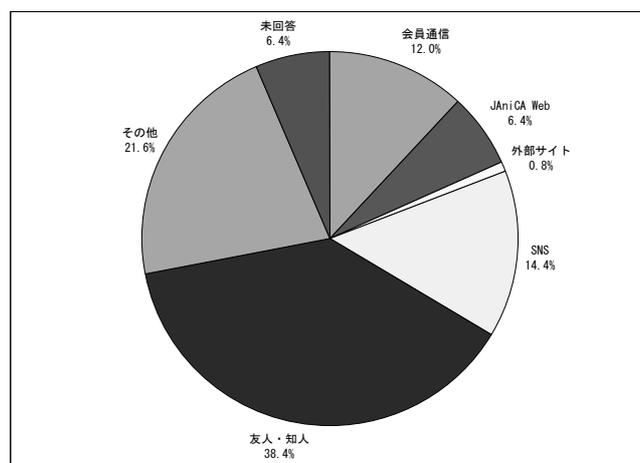


図 7-20 開催認知媒体

第7章 成果・課題・評価

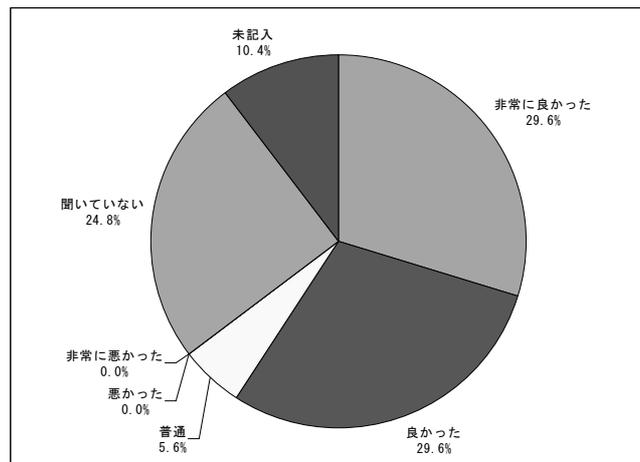


図 7-21 メインセッション (デイヴィッドプロダクション)

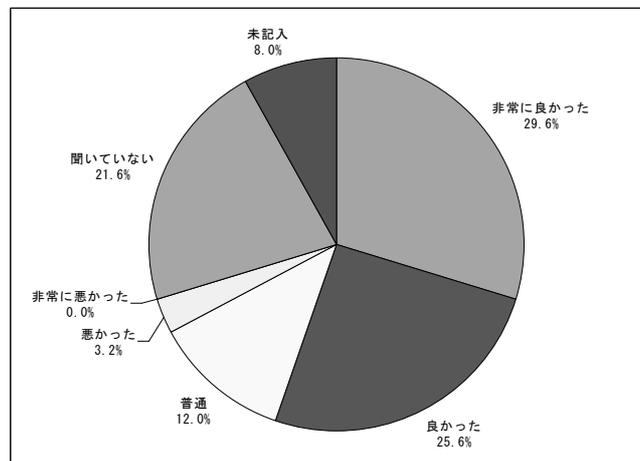


図 7-22 メインセッション (クリエイターズインパクト)

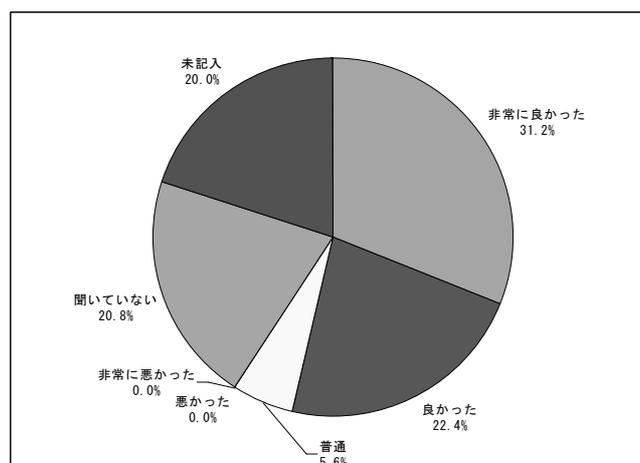


図 7-23 メインセッション (東映アニメーション)

第7章 成果・課題・評価

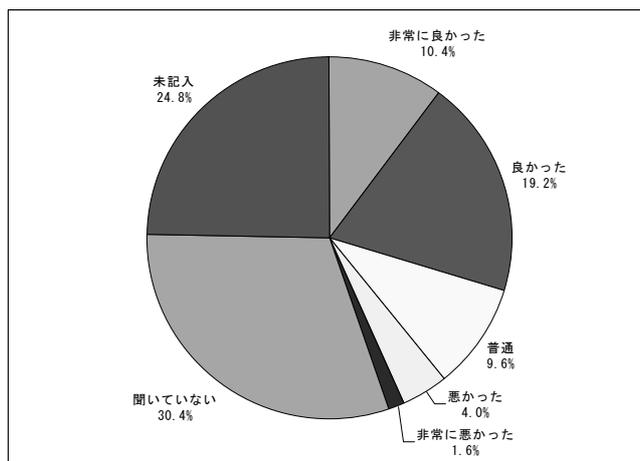
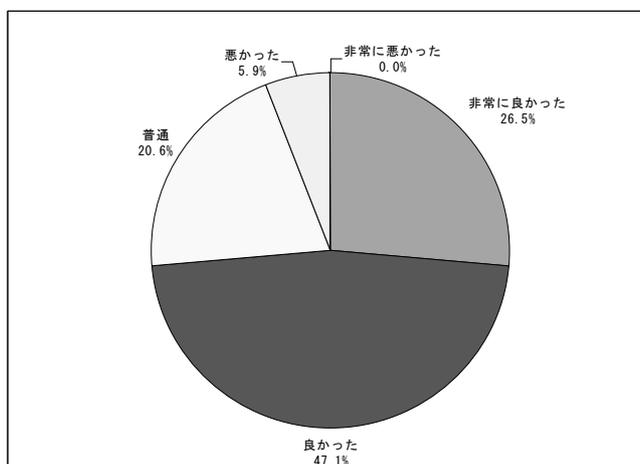
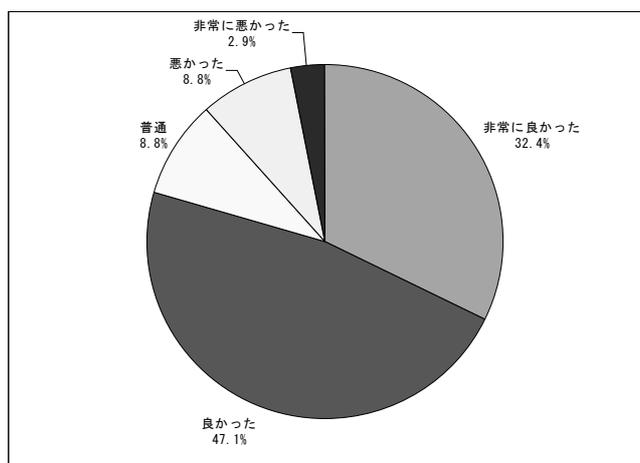


図 7-24 シンポジウム



※未受講は除外

図 7-25 セミナー（トリガー）



※未受講は除外

図 7-26 セミナー（セルシス）

第7章 成果・課題・評価

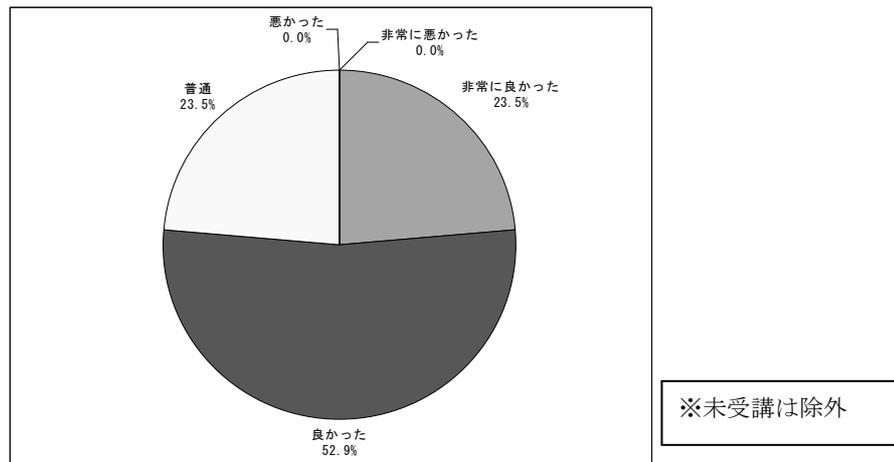


図 7-27 セミナー（ダイキン工業「ToonBoom」）

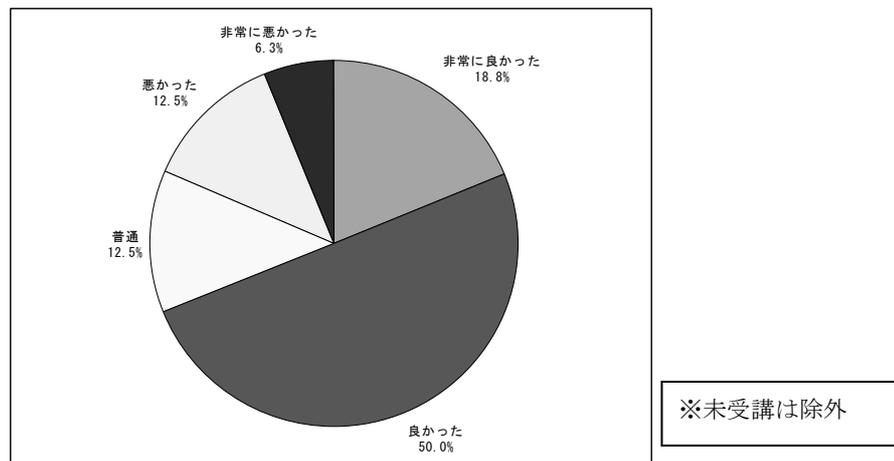


図 7-28 セミナー（TVPaint）

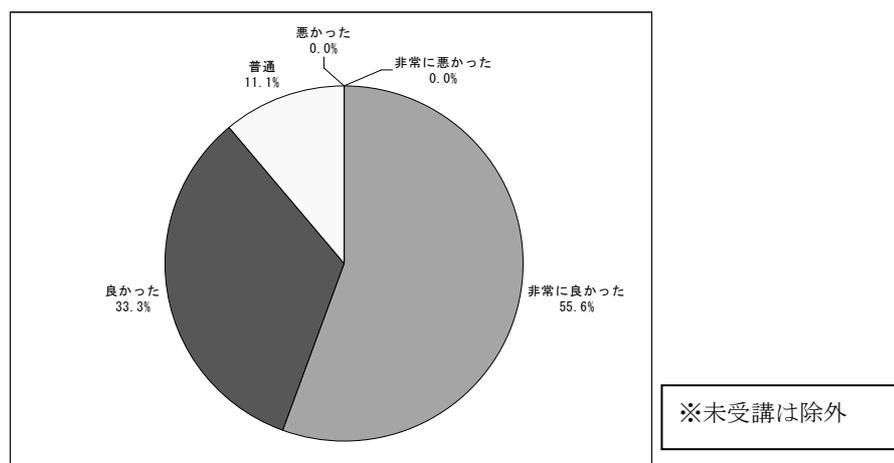


図 7-29 セミナー（ドワンゴ「OpenToonz」）

第7章 成果・課題・評価

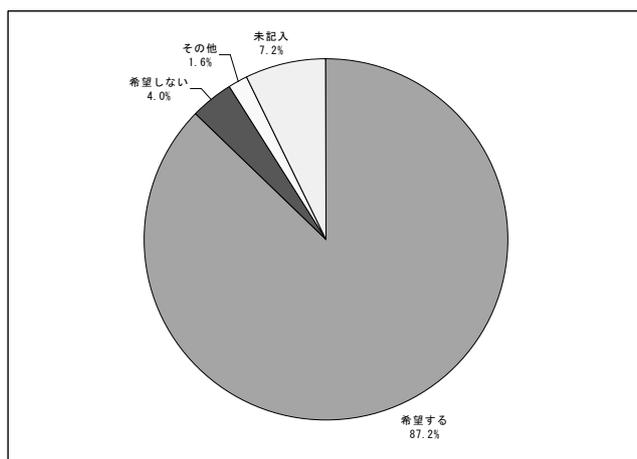


図 7-30 次年度開催希望

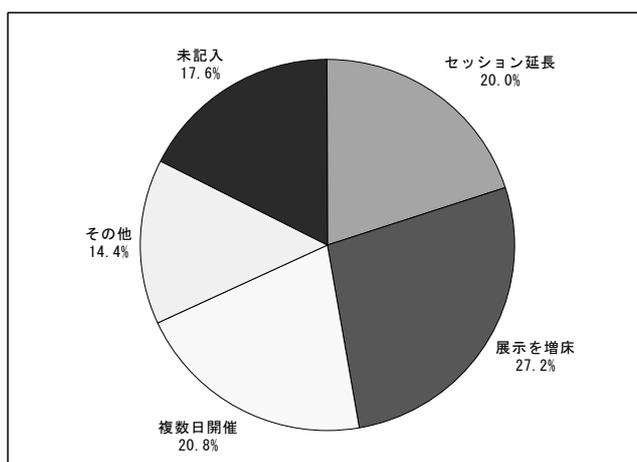


図 7-31 今後の期待

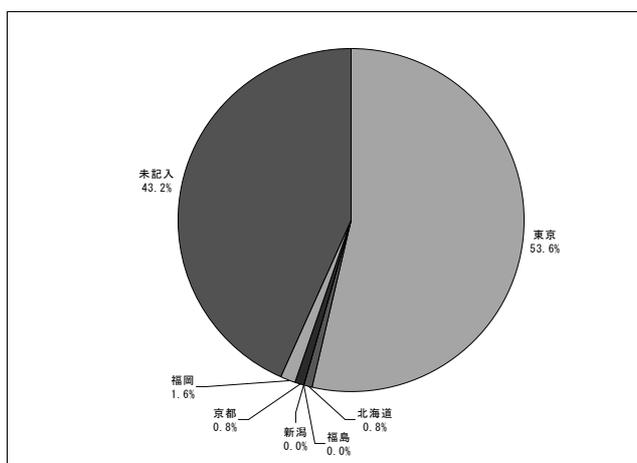


図 7-32 参加会場

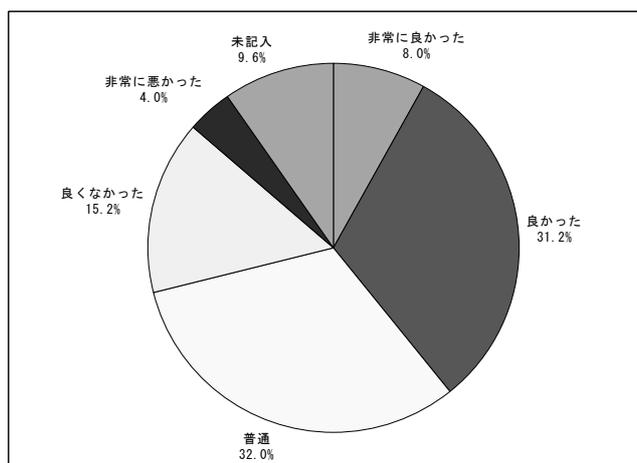


図 7-33 会場立地

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）

- ・メインセッションとソフトセミナーの時間帯が完全に重なるのであれば、日にちを分けていただきたいと思います。
- ・時間が被らない様に分けて欲しい。例えば、企業向けとクリエイター向けとか上級者と初心者とか。
- ・時間の都合ですべての講演が聞けなかったのも、もし可能なら講演の映像などを配信していただくと大変ありがたいです。
- ・展示場所のスペースを大きくしてほしい。同時に複数で話を聞けるくらいのスペースはほしい。
- ・できれば、愛知県(名古屋)でもサテライト場を用意していただけると嬉しいです。
- ・内容をワークフローなどではなく技術的な内容にしてほしい
- ・デジタル作画や工程管理だけではなく、CGにもフォーカスの当たった内容の開催を希望します。
- ・作画とCGの融合についてや、お互いに期待する事や望む事などを聞けると大変うれしいです。
- ・引き続き、各社の取り組み紹介。失敗事例。対策事例。今後の課題の共有。
- ・タブレット作画を未導入なので、ハード面、ソフトの使い方、3Dソフトとの連携や各ソフトを行き来する時に発生する問題点なども聞けると助かります。個人的にはシンポジウムの白石様のお話が運営面で一番為になりました。
- ・イベントとしての質を上げて欲しい。機材による音質・画質、各セッションにおけるスムーズな運び等…

■自由記述（抜粋）

- ・作り手、メーカーの半々でデジタル作画について語り合う、このようなイベントは大変貴重なものだと思います。
- ・非常に意味のある内容で、素晴らしいセミナーだと思います。長く続くことを期待しております。
- ・興味深く、普通は知り得ない情報を知ることができてよかったです。

第7章 成果・課題・評価

- ・なかなかこういうセミナーは少ないので今後もよろしくお願いします。また、サテライト会場ではなく、福岡でも直接開催して欲しいです。
- ・ぜひこのような機会を増やしていただくことで、アニメ業界を次の段階にステップアップさせてもらいたいです。
- ・これからも変化し続けるアニメ業界の貴重な技術を得る機会としてよろしくお願いします
- ・毎回内容がオムニバスなので、1つのテーマに沿った発表を継続して報告発表してほしい
- ・第一回から内容は変わっていない上、質問の時間も（結果的に）削られており、大変失望した。
- ・作画のデジタル化にまつわるワークフローの変化について各社どのように考え、取り組んで、どう言った問題が出ているのかなどのもう少し踏み込んだ話を聞きたいです。
- ・東映さんの発表は衝撃的でした。ほとんど 3DCG ですね。手書きのアニメーターさんのこれからが心配ですし、本当にデジタル作画の方法が確立するかわからない感じですね。セルシスさんのツールは未来を感じましたが、パン指示など撮影指示には対応していないみたいで残念です。クリエイターズインパックさんの発表は見れずに残念でした。また機会がありましたら、宜しく願い致します。
- ・とても素晴らしい機会を与えていただきありがとうございます。今回は特に東映さんのセッションが素晴らしかったですね。神風動画さんのしっかり用意されたセミナーなども有意義でした。
- ・セミナーの係員（学生ではない）の対応・運営・スキルがまずく、フォーラムを開催するレベルではないと感じました。「アニメ向けならこの程度でいいでしょ」「手弁当だからね」といった意識があるのなら、主催者側からその意識を変えるべきだと思います。海外のフォーラムを視察し、その運営レベルを肌で感じ、来場者にストレスを与えないように心がけて欲しいです。ちなみにシンポジウム会場は底冷えがしましたし、プロジェクターの解像度の問題で、表示が読めないことが多かった。総合的にホスピタリティがチープな印象で、それが「日本のアニメの現状」を別側面から象徴している気がしました。プロフェッショナル度、テクノロジー度、業界としてのイケてる度を、もっと演出した方がいいと思います。
- ・若い人があまり見受けられなかったので参加してくれると良いと思いました。
- ・紙作画そのままの従来の作り方を否定しませんが、デジタル作画ならではの作り方として各社、スタジオごとの個性もあって良いと思います。
- ・私の様にデジタル未経験者には、専門用語等が少々理解不能でした。アニメーターとしてベテランでもデジタルは初心者レベルと言う人もいると思うので、そういう人向けのセミナーもあれば良かった。
- ・会場に行っていた方々は既にデジタル作画を導入している方が大半であると思う。そこに対して、デジタル作画のメリットを説いてもあまり意味が無い。来ていない人に対して、どのようにして導入を促すのか、また、メーカーに対してどの様にして規格統一をしてもらうか、という場にすべきであると思う。既に業界内では、導入したソフトによる派閥のような物が出来つつあり、このままでは10年後も現状と変わらず、平行線のままな気がしてならない。
- ・タブレット作画を導入したことによる健康被害なども課題としてあるのかな……と思いました。
- ・iPadPro を活用しての可能性をもっと探って欲しいなと思います。

7.3 総括

本年は、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、2017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（2016年12月初旬）となったものの、具体的な登壇者などの詳細発表については年明け（2017年1月中旬）にズレこんだ。

昨年は練馬駅至近の「Coconeri ホール」（座席定員 500 名／他合計 830 平方メートル）にて開催したが本年は同会場が使用できず、光が丘駅に隣接した「光が丘区民ホール」（座席定員 300 名／同 450 平方メートル）に会場を移しての開催となり、利用可能面積が約 2/3 に減少した。そのために、申込受付人数については細心のコントロールが必要な状況となっしまい、出展者／セミナー講演者にも窮屈な運営となってしまった。また、メインセッション会場が 3 階、展示／セミナー会場が 5 階に位置していたため来場者の移動にも多少の不便が発生してしまった。しかし、誘導については適切にスタッフ配置をすることができ混乱は生じることはなかった。

来場者の総数については会場収容人数の関係で抑制的となってしまったが、来場者の内訳を見ると作品作りに直接関与するアニメーター・演出が 95 名、それ以外の職種が 118 名とほぼ同数の来場があった。昨年までは、経営者や制作デスクなど各社制作ラインを整備・導入する役職の参加比率が高かったことを考えると、実際に自分で使うことになる実制作者の来場が増えたことが本年の大きな特徴と言える。

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、開催順にトリガー:83 名（入りきれた方のみ）、セルシス:72 名、ToonBoom:60 名、TVPaint:52 名、OpenToonz:30 名と各回ほぼ満席の状況となり、アンケートにも手狭である等の厳しいご意見を多くいただく結果となってしまった。セミナーは（メインセッションと比較して）各ツールのより具体的に使い方について興味を持つ方が参加する内容のため、満席の状態が続くということは、それだけ実制作者の来場が多かったことを意味する。

メインセッションでは、デイヴットプロダクション、クリエイターズインパック、東映アニメーションと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ご講演いただいた。アンケート結果からも各講演は高い評価があり、来場者にとって有意義な内容であったことが分かる。

昨年は時間の都合でシンポジウムを開催できなかったが、アンケートではシンポジウムを開催することへの要望が高く、また主催する ACTF 事務局としてはメインセッションやセミナーを運営するだけでなく業界のトレンドや今後の方向性を示す必要性も感じていたために、本年は業界内で先進的な取り組みを行っている方々にご登壇いただいた。しかし、先進的ではありつつも実践的な取り組みをしているが故に、如何に納品のためのリスクを低減しつつも新しい技術を導入するという堅実な視点での発言が多く、来場者が期待するような刺激的な言葉は少なかった。

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。実際に来場された方のうち参加申込み時点で 129 名の申込みをいただき、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

第7章 成果・課題・評価

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、本年は、キャンセルを低減することを目的として事前送付の入場整理券方式を採用したが、キャンセル率については大きな改善することはできなかった（前年：24.5%→本年：21.5%）。これはアニメ業界が制作スケジュール優先のために来場できなかったものと考えられる。今後の開催でも同程度のキャンセル率を目安に想定定員より多少多めに受付することで、参加希望者を多く一人でも多く受け入れられることに繋がる。また、入場整理券方式を用いたことで入場時に受付台帳との照合が簡略化でき、スムーズな入場手続を行うことができた。

本年から、正式にサテライト会場（北海道、福島、新潟、京都、福岡）でのビューイングを実施し、最終的に140名の方に視聴を頂いた（該当施設の教員、学生を含む）。東京の本会場では施設収容人数の都合で業界関係者のみの受付となってしまったため、結果的に関東圏のアニメ関連教育機関の方々の参加ができなくなってしまう弊害も発生した。関東圏／関西圏に多くのアニメ関連教育機関が集まる実情を鑑みると、それらの教員等への適切な情報提供には課題が残る。また、ご登壇いただく各社は業界内向けに特殊な許諾を得た講演内容のため、今後も一般（無制限）の配信はできず、守秘を保つことが出来る拠点間での配信が望ましい。そのため、アニメーターが多く居住する地域（関東圏、関西圏、中京圏、福岡等）の教育機関との関係強化に努める必要がある。

来場者アンケートからは87.2%の次回開催希望があり業界の熱気を伺うことが出来る。しかし、来年への期待を見るとそれぞれの項目が拮抗していることが分かる。これは、来場者の層が広がることでそれぞれの求める分野が平均化されてきたことが推測できる。本年は、定員30名程度の規模でほぼ隔月でセミナーを開催したが、来年度はその開催要望がより高くなることが予想される。

来年度の開催については、来場者の満足度を上げるために、関係機関とより緊密に連携し、交通の便の良い立地や、利用可能面積の広い施設である「Coconeri ホール」などでの開催を実現していきたい。

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 28 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。