

「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) 2023 in TAAF」 開催のお知らせ

日本の商業アニメーション制作は、COVID-19の感染禍による様々な障害を乗り越えつつも作品制作が進めてきました。巣ごもり需要に加え、配信などプラットフォームでの視聴環境の広がり、劇場作品の大ヒットもあ
る中で、作品制作期間の長期化とコスト増大、極度のクリエイター不足、デジタル化の職能対応が遅れるなど、
これまでの制作手法、労働集約的な制作体制の限界が顕著になりつつあります。

テクノロジーの進展により在宅勤務、リモートワーク、クラウド運用などに取り組む各社各様の新たな制作
手法は散見できるようになりましたが、盤石な手法というほどには固まっておらず、それらの技術は狭い範囲
で共有するに留まっています。

そこで、「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、「ACTF 2023 in TAAF」を「としま区民センター」にて開催いたします。

◇名 称／「ACTF 2023 in TAAF」

◇開 催 日／2023年3月11日(土)、12日(日)

◇内 容／(予定)

各社事例紹介 [11日、13:00~18:00 配信のみ]

- ①Netflix アニメ・クリエイターズ・ベース「Netflix アニメ・クリエイターズ・ベース、rinna、WIT STUDIO、
共同プロジェクト アニメ「犬と少年」の紹介」
- ②コミックス・ウェブ・フィルム「アニメ映画「すずめの戸締り」で使用したインフラの紹介」
- ③TriF スタジオ「地方発のオリジナルアニメシリーズ制作に取り組むTriF スタジオの挑戦」
- ④パネルディスカッション「アニメ制作における地方、リモート、Blender 最前線」

展示[12日のみ]

リアル出展 CLIP STUDIO PAINT、壽屋、Toon Boom Animation、TVPaint development
EpicGames Japan & Praxinos、スプラッシュトップ、ササユリ動画研修所、
e-Conte Board(SGA Works)、Callipeg(enoben)、バウヒュッテ(ビーズ株式会社)
リモート出展 Unity Technologies Japan(オンライン相談受付) セミナーのみ リトルビット、OpenToonz

セミナー配信[12日のみ]

- ① リトルビット
建設業界の測量技術を活用したアニメ素材の生成とプリビズシステムの可能性
- ② Splashtop(スプラッシュトップ)
Splashtop とは始めるコンテンツ制作と地方創生
- ③ e-Conte Board
e-Conte Board を活用したリコリス・リコイル足立監督の使用事例と今後の開発について

- ④ Toon Boom Animation
Toon Boom 各製品の最新情報、活用法のご紹介
- ⑤ Epic Games Japan&Praxinos
Unreal Engine の 3D 環境で 2D アニメを制作
- ⑥ CLIP STUDIO PAINT
スタジオ PaTHoS CLIP STUDIO PAINT での完全リモートスタジオの形成
- ⑦ TVPaint development
TVPaint 最新バージョン 11.7 と新機能について
- ⑧ Callipeg
iPad アニメーション制作ソフト Callipeg2.0
- ⑨ OpenToonz
ハリコミ専用ソフト「Iwawarper」のご紹介

配信講座

- ① 東映アニメーション デジタルタイムシート
動画マニュアル：<https://www.youtube.com/watch?v=nZRFdQkzRBs>
ダウンロード：<https://www.clipstudio.net/ja/dl/toeianimation/>
使い方：<https://tips.clip-studio.com/ja-jp/series/125>
- ② 映像制作での Unreal Engine 活用のはじめ
映像：<https://www.youtube.com/watch?v=mf0igwF0Fuw>
資料：<https://www.docswell.com/s/EpicGamesJapan/K7JQ65-UE4-ACTF2022>
- ③ 手書きアニメーションの楽しさを再発見：2D アニメーション制作アプリ Callipeg
映像：<https://www.youtube.com/watch?v=ffkNJG2AfBQ>

◇場 所／としま区民センター（東京都豊島区東池袋 1 丁目 20-10）7 階会議室

◇参加資格／参加自由（アニメ制作関係者、教育機関、関連団体関係者など）

◇参加料／無料

◇申込方法／視聴・来場者管理のため下記の Web ページからお申込ください。

<https://forms.gle/of4FfQ2LpvnHQURS8>

スマートフォンの方は右 QR コードから →

◇主 催／東京アニメアワードフェスティバル 2023 実行委員会

◇共 催／一般社団法人日本アニメーター・演出協会 (JAniCA)、
株式会社ワコム、株式会社セルシス



■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)

〒101-0032 東京都千代田区岩本町 3-6-8 川野商事ビル 2 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]」をご記載ください。

ACTF2023 in TAAF タイムテーブル

日時：2023年3月11日(土)

場所：YouTubeLive(限定配信)

| 時刻 | メインセッション | 時刻 |
|-------|---|-------|
| 13:10 | Netflix アニメ・クリエイターズ・ベース、rinna、WIT STUDIO、共同プロジェクト アニメ「犬と少年」の紹介 Netflixアニメ・クリエイターズ・ベース | 13:10 |
| 14:00 | | 14:00 |
| 14:10 | アニメ映画「すずめの戸締り」で使用したインフラの紹介 株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム | 14:10 |
| 15:10 | | 15:10 |
| 15:20 | 地方発のオリジナルアニメシリーズ制作に取り組むTriFスタジオの挑戦 TriFスタジオ | 15:20 |
| 16:10 | | 16:10 |
| 16:30 | パネルディスカッション 「アニメ制作における地方、リモート、Blender最前線」 | 16:30 |
| 17:30 | | 17:30 |

(法人格・敬称略・一部サービス名を表記)

・本イベントは事前登録制となっております。事前登録のない方は視聴いただくことができません。

ACTF2023 in TAAF タイムテーブル

日時：2023年3月12日(土)

場所：としま区民センター7階会議室
(東京都豊島区東池袋1丁目20-10)

| 時刻 | セミナー | 展示 | 時刻 |
|-------|---|--|-------|
| 10:30 | | 入場開始(7階会議室) | 10:30 |
| 10:40 | 建設業界の測量技術を活用した アニメ素材の生成とプリビズシステムの可能性 リトルビット | | |
| 11:30 | | | |
| 11:45 | Splashtopとはじめるコンテンツ制作と地方創生 スプラッシュトップ | | |
| 12:25 | | | |
| 12:35 | e-Conte Boardを活用した リコリス・リコイル足立監督の使用事例と 今後の開発について e-Conte Board | | |
| 13:20 | | | |
| 13:35 | Toon Boom各製品の最新情報、活用法のご紹介 Toon Boom Animation | | |
| 14:20 | | | |
| 14:30 | Unreal Engineの3D環境で2Dアニメを制作 Epic Games Japan & Praxinos | | |
| 15:15 | | | |
| 15:25 | スタジオ PaTHoS CLIP STUDIO PAINTでの完全リモートスタジオの形成 CLIP STUDIO PAINT | | |
| 16:10 | | | |
| 16:20 | TVPaint最新バージョン11.7と新機能について TVPaint development | | |
| 17:05 | | | |
| 17:15 | iPadアニメーション制作ソフトCallipeg2.0 Callipeg | | |
| 18:00 | | | |
| 18:10 | ハリコミ専用ソフト「Iwawarper」のご紹介 OpenToonz | | |
| 18:55 | | | |
| | | リアル出展 CLIP STUDIO PAINT、壽屋、 Toon Boom Animation、 TVPaint development、 EpicGames Japan & Praxinos、 スプラッシュトップ、 ササユリ動画研修所、 e-Conte Board(SGA Works)、 Callipeg(enoben)、 バウヒュッテ(ピース株式会社) | |
| | | リモート出展 Unity Technologies Japan (オンライン相談受付) | |
| | | (順不同) | |
| | | 展示終了 | 17:00 |

(法人格・敬称略・一部サービス名を表記)

・本イベントは事前登録制となっております。事前登録のない方は視聴・参加いただくことができません。