

「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) 2022 in TAAF」

開催のお知らせ

日本の商業アニメーション制作は、労働集約的かつ分業体制のもと、COVID-19の感染拡大が続く中においても、就労形態のバランスをとりつつデジタル化も並行して作品制作が行われています。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。さらに人材育成、新技術の活用といった近い将来での持続的な制作体制に向けた取り組み、テクノロジーの進展にあわせてリモートワークを志向する動きが強くなってきています。

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 2022 in TAAF」を「としま区民センター」にて開催いたします。

- ◇名称／「ACTF 2022 in TAAF」
- ◇開催日／2022年3月12日(土)、13日(日)
- ◇内容／(予定、順不同、一部サービス名を表記)

◆各社事例紹介 [12日、配信のみ]

- ①株式会社グラフィニカ ※
ゲームエンジンでアニメの作り方を考える。UE4とEPOSを使った新しいアニメ制作のワークフロー
- ②株式会社キネマシトラス ※
『大した事』はやってない 既存ツールを活用したキネマシトラスのTVシリーズ制作
- ③ササユリ動画研修所・CLIP STUDIO PAINT
人材育成に向けたアプローチ～「ササユリ式動画教本」×「CLIP STUDIO PAINT クリエイター検定」～
- ④パネルディスカッション
アニメ制作におけるシステム管理とR&Dの必要性について

※出演者の都合上、事前収録させていただいたムービーを視聴いただく関係でリアルタイムでのQ&Aやオンラインでの登壇はありません。必要に応じて後日質問回答等には対応させていただきますので、ご質問等がある方は登録をお願いいたします。

<https://forms.gle/FFy9rZviHrjuVrc1A>



◆展示 [13日のみ]

CLIP STUDIO PAINT、e-Conte Board(合同会社SGA Works)、株式会社MUGENUP SavePoint 事業部、Praxinos、TOON BOOM ANIMATION INC.、Unity Technologies Japan 株式会社、ササユリ動画研修所、リトルビット株式会社、株式会社BRAIN MAGIC

◆セミナー配信 [13日のみ]

- ①株式会社MUGENUP Save Point 事業部
アニメ制作における業務フローのデジタル化を実現できる「Save Point for アニメ」
- ②スプラッシュトップ株式会社
続 リモートデスクトップがアニメ制作のスタイルを変える！ペンタブからリモートの挑戦
- ③Unity Technologies Japan 株式会社
リアルタイムエンジンUnityで楽しみながら作るアニメ・映像制作
- ④TOON BOOM ANIMATION INC.
Harmonyを使ったデジタルアニメーションのご紹介

⑤OpenToonz

「OpenToonz をハブとした、見通しの良い作品作り」株式会社トリガーでの活用事例

⑥e-Conte Board (合同会社 SGA Works)

e-Conte Board と映像編集ソフトウェア連携アプリ e-Conte Converter の機能紹介

⑦Praxinos

オデッセイ：リアルタイム 2D/3D のアニメーション制作ソフトウェアの開発の進捗状況

⑧TVPaint Development

TVPaint 最新バージョン 11.7 と新機能について」

◆セミナー配信 [下記 URL から事前視聴可]

①Epic Games Japan

映像制作での Unreal Engine 活用のはじめ

[映像] <https://www.youtube.com/watch?v=TRSluD2W584>

[スライド] <https://www.docswell.com/s/EpicGamesJapan/K7JQ65-UE4-ACTF2022#p1>

②日本アニメーション株式会社・CLIP STUDIO PAINT

日本アニメーション デジタル作画講座【動画編】-事前設定・動画・TP 修正-

https://www.youtube.com/watch?v=Nn0H6_-ue9I

③株式会社 BRAIN MAGIC

アニメーター 小嶋慶祐さんに学ぶアニメ現場のデジタル作画術

～クリップスタジオ×ワコム液タブ×Orbital2 活用～

https://www.youtube.com/watch?v=gI_lqfrdMZI

④Unity Technologies Japan 株式会社

リアルタイムエンジン Unity で作る近未来のアニメ・映像制作について

<https://www.youtube.com/watch?v=pYjFu8u28UM>

⑤Callipeg

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

<https://www.youtube.com/watch?v=ffkNJG2AfBQ>

⑥りよーちも

ツール『Blender』を使っての少人数でアニメーション制作紹介

<https://www.youtube.com/watch?v=0oaEJH4iAQQ>

◇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/W766ASuJb26VneWA7>

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]」とご記載ください。

ACTF2022 in TAAF タイムテーブル

日時：2022年3月12日(土)

場所：YouTubeLive(限定配信)

時刻	メインセッション	時刻
13:10	ゲームエンジンでアニメの作り方を考える。 UE4とEPOSを使った新しいアニメ制作のワークフロー 株式会社グラフィニカ	13:10
14:10 14:20	『大した事』はやってない 既存ツールを活用したキネマシトラスのTVシリーズ制作 株式会社キネマシトラス	14:10 14:20
15:20	人材育成に向けたアプローチ ～「ササユリ式動画教本」×「CLIP STUDIO PAINT クリエイター検定」～ ササユリ動画研修所・CLIP STUDIO PAINT	15:20
15:40		15:40
16:40 16:50	パネルディスカッション アニメ制作におけるシステム管理とR&Dの必要性について	16:40 16:50
17:50		17:50

(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。

ACTF2022 in TAAF タイムテーブル

場所：YouTube(通常配信)

事前視聴可能

映像制作での Unreal Engine 活用のはじめ Epic Games Japan https://www.youtube.com/watch?v=TRSluD2W584
日本アニメーション デジタル作画講座【動画編】-事前設定・動画・TP修正- 日本アニメーション株式会社・CLIP STUDIO PAINT https://www.youtube.com/watch?v=Nn0H6_-ue9I
アニメーター 小嶋慶祐さんに学ぶアニメ現場のデジタル作画術 ～クリップスタジオ×ワコム液タブ×Orbital2活用～ 株式会社BRAIN MAGIC https://www.youtube.com/watch?v=gI_lqfrdMZI
リアルタイムエンジンUnityで作る近未来のアニメ・映像制作について Unity Technologies Japan株式会社 https://www.youtube.com/watch?v=pYjFu8u28UM
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 https://www.youtube.com/watch?v=ffkNJG2AfBQ
ツール『Blender』を使っての少人数でアニメーション制作紹介 りよーちも https://www.youtube.com/watch?v=OoaEJH4iAQQ

・本映像は誰でも視聴いただくことができます。

(法人格・敬称略・一部サービス名を表記)

ACTF2022 in TAAF タイムテーブル

日時：2022年3月13日（日）

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
11:00	アニメ制作における業務フローのデジタル化を実現できる 「Save Point for アニメ」 株式会社 MUGENUP Save Point事業部	<p style="text-align: center;">展 示</p> <p style="text-align: center;">CLIP STUDIO PAINT TOON BOOM ANIMATION INC. ササユリ動画研修所 株式会社MUGENUP SavePoint事業部 リトルビット株式会社 Praxinos e-Conte Board(合同会社SGA Works) Unity Technologies Japan株式会社 株式会社BRAIN MAGIC</p> <p style="text-align: center;">(順不同)</p>	
11:45			
12:00	続 リモートデスクトップがアニメ制作のスタイルを変える！ ペンタブからリモートの挑戦 スプラッシュトップ株式会社		
12:45			
13:00	リアルタイムエンジンUnityで 楽しみながら作るアニメ・映像制作 Unity Technologies Japan		
13:45			
14:00	Harmonyを使ったデジタルアニメーションのご紹介 ToonBoom Japan		
14:45			
15:00	「OpenToonzをハブとした、見通しの良い作品作り」 株式会社トリガーでの活用事例 土田 栄司(株式会社トリガー) 岩澤 駿(株式会社スタジオジブリ OpenToonz 開発者)		
15:45			
16:00	e-Conte Boardと 映像編集ソフトウェア連携アプリe-Conte Converterの 機能紹介 進藤 恒(合同会社 SGA Works)		
16:45			
17:00	オデッセイ:リアルタイム 2D/3Dの アニメーション制作ソフトウェアの開発の進捗状況 Praxinos	展示終了	17:00
17:45			
18:00	TVPaint 最新バージョン11.7と新機能について TVPaint Development		
18:45			

(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。