

Self / company introduction

自己紹介 / 会社紹介

Jun Kato, Arch Inc. (Technical Advisor) / AIST (Senior Researcher)

加藤 淳, アーチ株式会社 技術顧問 / 産業技術総合研究所 主任研究員



Jun Kato

加藤 淳



@junkato

<https://junkato.jp>

- The University of Tokyo Igarashi Lab '09 BSc, '11 MSc, '14 PhD
- Microsoft Research Asia '12/1-4 Research Intern / Microsoft Research '12/6-9 Research Intern
- Adobe Creative Technologies Lab, Seattle '13/8-11 Research Intern
- National Institute of Advanced Industrial Science and Technology (AIST) '14/4- Researcher, '18/10- Senior Researcher
- Arch Inc. '18/7- Technical Advisor



DeJaVu
[ACM UIST'12]



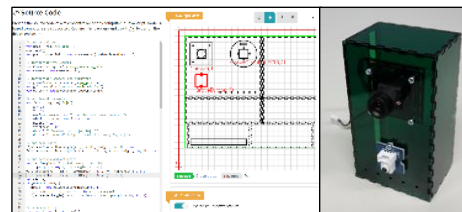
Picode
[ACM CHI'13]



TouchDevelop
[ACM PLDI'13]



TextAlive [ACM CHI'15]



f3.js [ACM DIS'17]



Songle Sync [ACM MM'18]



Griffith [CHI'24]

Toolsmith researcher studying creative activities e.g., programming, video authoring, storyboarding and **building and deploying creativity support tools**

プログラミング、動画・絵コンテ制作などの創造的活動を支援するシステムを研究開発、社会展開してきた
Human-Computer Interaction分野の**道具鍛冶研究者**

An anime production company founded in Oct. 2017,
facilitating creative workflows at anime studios

2017年10月設立、アニメを中心としたコンテンツの企画・プロデュース会社

- **Development:** designing concepts for anime titles
 - **Contract work:** fundraising and negotiations
 - **Creation:** communicating with production committees
 - **Promotion:** specifying required materials and timelines
 - **Merchandising:** specifying and supervising materials
 - **R&D:** studying and supporting anime production
- **企画開発:** 作品コンセプトの設計・デザイナー招聘のお手伝い
 - **制作受注:** 出資金集め、条件交渉のお手伝い
 - **制作:** 製作委員会との連携のお手伝い
 - **宣伝:** 必要素材の明確化、制作スケジュール調整などのお手伝い
 - **商品展開:** 必要素材の明確化、監修などのお手伝い
 - **研究開発:** アニメづくりの研究と技術支援

Vision

Arch aims to serve as the gate for all fellows of anime-content industry to explore new opportunities and generate new values

企業理念

コンテンツ産業に関わるすべての人にとっての“新しい時代の門”となる

Arch Research is a research and development team at Arch Inc. consisting of members from diverse backgrounds.

Arch Researchは多様な背景を持つメンバーからなるアーチ株式会社の研究開発チームです。



Jun Kato
(presenter)

Technical Advisor

Background:
Computer Science /
Human-Computer
Interaction



Ryotaro Mihara

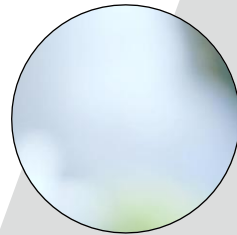
**Global Business
Advisor**

Background:
Cultural
Anthropology



Kenta Hara

Research Engineer



Kazumi Yoshimura

Research Engineer



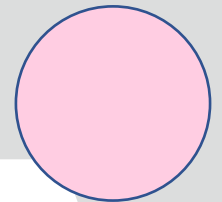
Tetsushi Suzuki
**President,
Representative
Director**

Expertise: Anime
Production



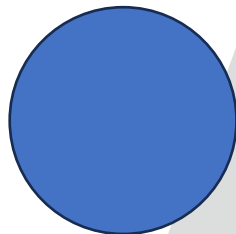
Nao Hirasawa
Founder, CEO

Expertise:
Anime
Production



**anitech
club**

アニメ
技術部



Junichi Sato

Research Engineer



ginrei

Visiting
Researcher



Shuhong Chen

Visiting
Researcher

AnimeCraft Stopwatch

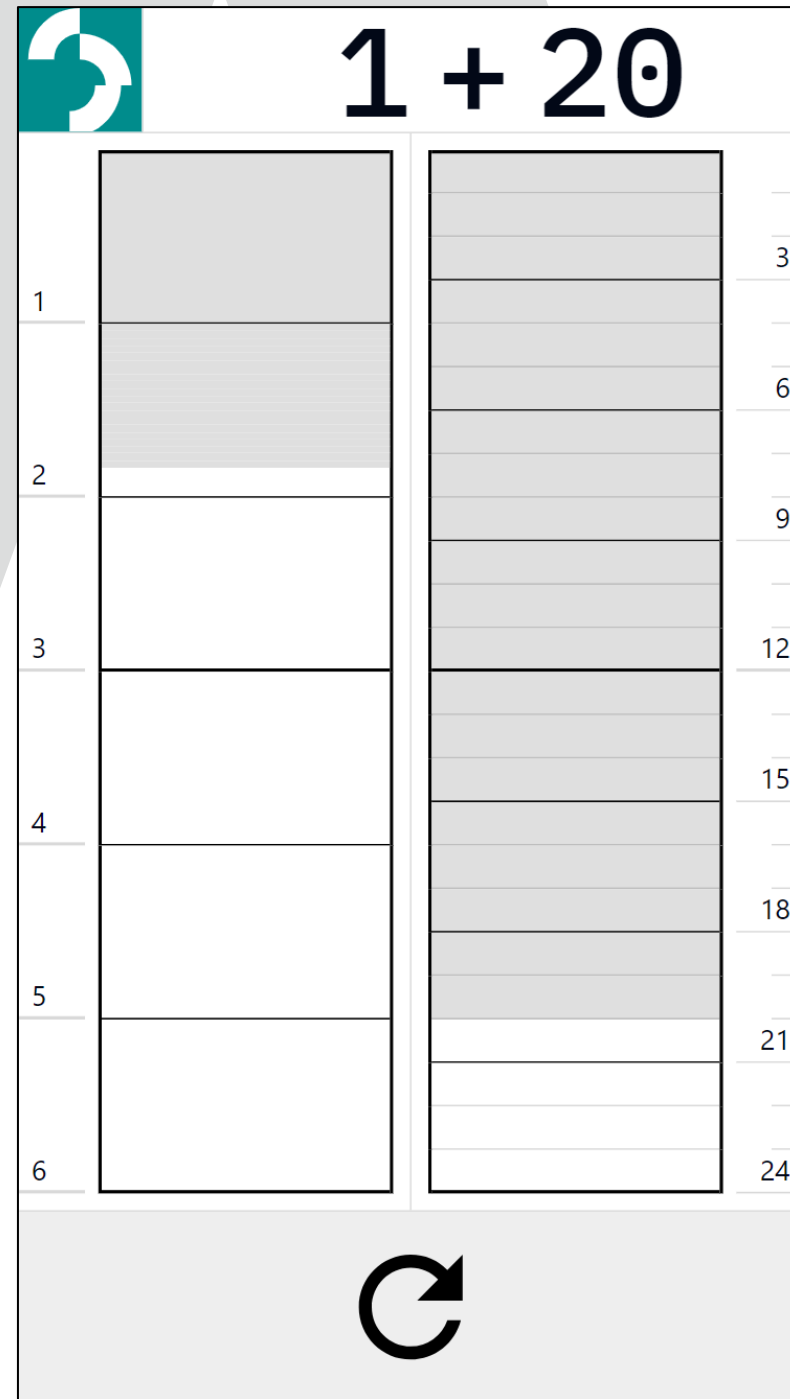
アニメ制作に特化した

ストップウォッチ

- 大きな文字表示と、コマ数の進みを直感的に把握できるデジタルならではの表示部
- 片手で操作できる（両利き対応）
- 24fps 以外にも対応（ロゴタップで設定）
- 無料（English version: coming soon!）



<https://sw.animecraft.jp>



AnimeCraft Storyboard

絵コンテ制作ツール

2025年 一般公開予定

- iPad, Androidのペンタブレット, Windows などペンタブデバイス付きPCで動作
- Webベースなのでいつでもどこでも作業可
- 絵コンテ全体を見渡せるオーバービュー
- 指定範囲のプリビズ、オンライン掲示板
- 印刷時はQRコードで最新版にアクセス

English: <https://junkato.jp/griffith/>



AnimeCraft

アニメをつくるために、 ツールづくりから始める

- Arch Research設立から5年、SIGGRAPH Asia 2021から3年
- 研究開発に際しての考え方を明文化しておきたかった



<https://animecraft.jp>

2:15-3:15pm, Dec. 6 (Fri), 2024

AnimeCraft

アーチ株式会社のアニメ制作ツールブランド

AnimeCraftの考え方

アーチ株式会社の研究開発部門「Arch Research」では、コンピュータ科学の専門家たちが、アニメ制作の現場で使えるソフトウェアのツール開発を行っています。

これは、既存のアナログ工程をデジタル化することではありません。絵コンテを描くなら紙とペンくらい手軽でないといけないという方は多いでしょう。時間を測るなら、いつでもそこに置いておけるストップウォッチがよいと考える方もいると思います。私たちはいつも、クリエイターの方々との対話のなかで、その「よさ」がどこからくるのか調べるところからツール設計を始めます。そして、換骨奪胎した「よさ」にソフトウェアならではの強みをかけあわせてツールを構築します。

私たちは、使い勝手のいいソフトウェアをつくる難しさを知っています。一般的なソフトウェア開発にかかる時間の半分は、自動化のアルゴリズムやモデル設計といった内部のしくみづくりではなく、グラフィカルユーザインタフェース (GUI) 設計に割かれているという調査があります[1]。クリエイター向けのツールでは一般的でないユーザインタフェースが多くなりますから、その難易度はもっと上がりますし、もっともっと多くの時間がかかるわけです。実際、私たちの絵コンテ制作ツールは「複雑GUI」[2]のかたまりです。アナログの絵コンテ様式の特徴を、ときに歴史をひも解き、ときに西欧のストーリーボードと比較検討しながら、丁寧に研究開発を進めています[3]。

昨今のIT技術は日進月歩で、次々新しいものが出て目移りしてしまいます。私たちは、ただでさえツールをつくる側と使う側の間にある権力構造[4]が、ますます強まってしまう時代に生きています。そういった技術を現場で活かせるようにするには、コンピュータ科学の最先端を知り、クリエイターの方々と対話し、使い勝手のいいユーザインタフェース設計にねばりづく取り組み研究開発が必須だと、私たちは考えています。

ツールをつくる私たちと、アニメ作品をつくる果てしない旅路をご一緒しませんか。

プロダクト

AnimeCraft Stopwatch

旧称 Griffith Stopwatch。アニメ制作に特化したストップウォッチです。無料で一般公開しています。リンク先ですぐに使えます。

AnimeCraft Storyboard

旧称 Griffith。2025年一般公開予定で開発中の、アニメの絵コンテ制作ツールです。Arch Researchのプロジェクトページに遷移します。

アニメ制作ツールブランド「AnimeCraft」について

私たちは、アニメ作品を「つくる」方々と対話を重ねながら、アナログ工程のデジタル化に留まらない、優れたユーザインタフェースを備えたツールを「つくる」ことを目指しています。2種類の「つくる (Craft)」が「いいアニメ作品づくり」というゴールを中心に同心円で重なり広がるイメージを「AnimeCraft」というブランド名に込めました。

参考文献

- 1 Survey on user interface programming (CHI 1992). <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/142750.142789>
- 2 複雑GUI会. <https://complex-gui.studio.site/>
- 3 Griffith: A Storyboarding Tool Designed with Japanese Animation Professionals (CHI 2024). <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3613904.3642121>
- 4 Beyond the Artifact: Power as a Lens for Creativity Support Tools (UIST 2023). <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3586183.3606831>

© Arch Inc. 2024

Arch Research

お問い合わせ

プライバシーポリシー・サイトポリシー

GitHub: arch-inc