

R&D for Anime Production:

Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D:

アート・科学・工学の文化的共創



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



Yuki Koyama, Graphinica Inc. (Research Scientist) / AIST (Senior Researcher)

小山 裕己, 株式会社グラフィニカ 技術顧問 / 産業技術総合研究所 主任研究員



Tatsuo Yotsukura, OLM Digital, Inc. (Director, R&D Supervisor)

四倉 達夫, 株式会社オー・エル・エム・デジタル 取締役・R&Dスーパーバイザー





Introduction

はじめに

R&D for Anime Production:

Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

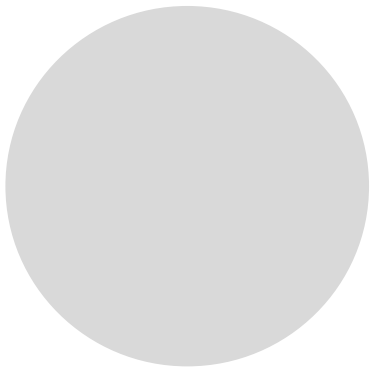
アニメづくりのR&D:

アート・科学・工学の文化的共創

Before we start はじめに



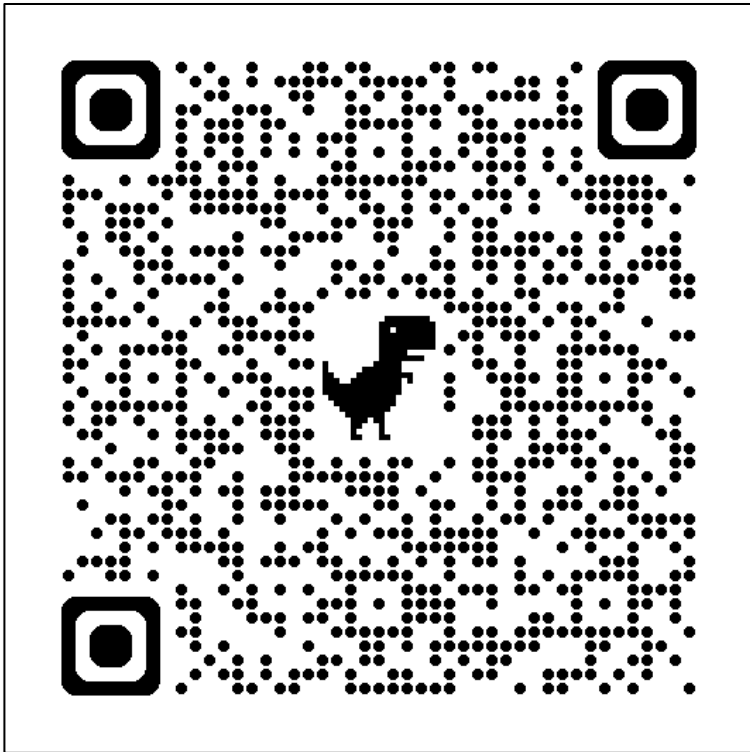
We speak in Japanese
日本語で話します



Taking photos and posting them to SNS are allowed
写真撮影やSNS投稿可のセッションです

Let's open the Google Docs!

Google Docsに書き込んでみましょう！



<https://bit.ly/animernd24>

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

A screenshot of a Google Docs document. The title bar shows the document name: "[SA'24 BoF (Anime R&D)] アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創". The main content area displays the title "R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering" and the subtitle "アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創". Below the title, it mentions "SIGGRAPH Asia 2024 Birds of a Feather Session, TIF G408 (G Block, Level 4)" and the date "2024/12/6 14:15-15:15 JST". The background of the document features a teal-colored flowchart with various stages of anime production, such as "シナリオ執筆 (Scenario writing)", "設定 (Setter)", "原画 (Key animation)", "動画 (Inbetween animation)", and "仕上げ (Shiage)".

[SA'24 BoF (Anime R&D)] アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創 ☆ 共有

ファイル 編集 表示 挿入 表示形式 ツール 拡張機能 ヘルプ

100% タイトル Arial 26 B I U A

R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創

SIGGRAPH Asia 2024 Birds of a Feather Session, TIF G408 (G Block, Level 4)
2024/12/6 14:15-15:15 JST

R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

Before we start はじめに

This session is organized as follows:

このセッションは次のとおり進めます:



Introduction

はじめに



Who we are

自己紹介



Discussion

議論



Questions?

質疑応答



Let's talk about R&D for Anime Production

アニメづくりのR&Dについて語りましょう

There are existing events introducing R&D efforts in the anime industry

アニメ産業におけるR&D関連事例を紹介するイベントはすでにあります



However, they typically don't cover why we should invest in R&D, what issues we are facing, and where we should go...

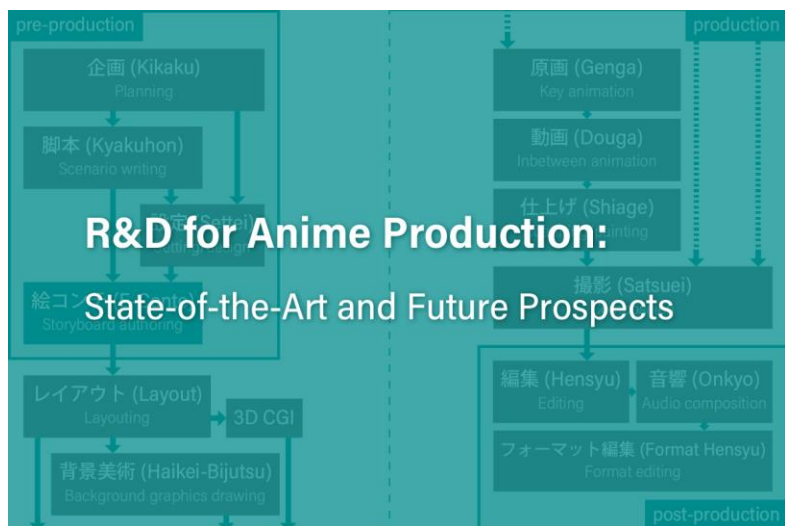
しかし、そもそもR&Dがなぜ重要で、今どのような課題があって、今後どうしていくべきかといった議論をする場はあまりなかったのではないのでしょうか？

We, researchers in the industry, therefore gathered, exchanged insights on how we do R&D and how we should do it, which will be presented hereafter.

そこで私たち産業界の研究者が集まり、それぞれのR&Dの試みを情報交換し、今後の展望について議論を重ねてきました——その現状を赤裸々にご報告します！

SIGGRAPH Asia 2021 (3年前...)

- 6名のエキスパートへ行った取材の結果をもとに、アニメづくりの研究開発について論点整理を行い、研究開発の重要性を再確認
- 将来展望: アーティストと共に、間口を広げる、業界横断で取り組む



<https://research.archinc.jp/events/siggraph-asia-2021/>

© SIGGRAPH Asia 2021



Who we are

自己紹介

R&D for Anime Production:

Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D:

アート・科学・工学の文化的共創



Discussion

議論
議論

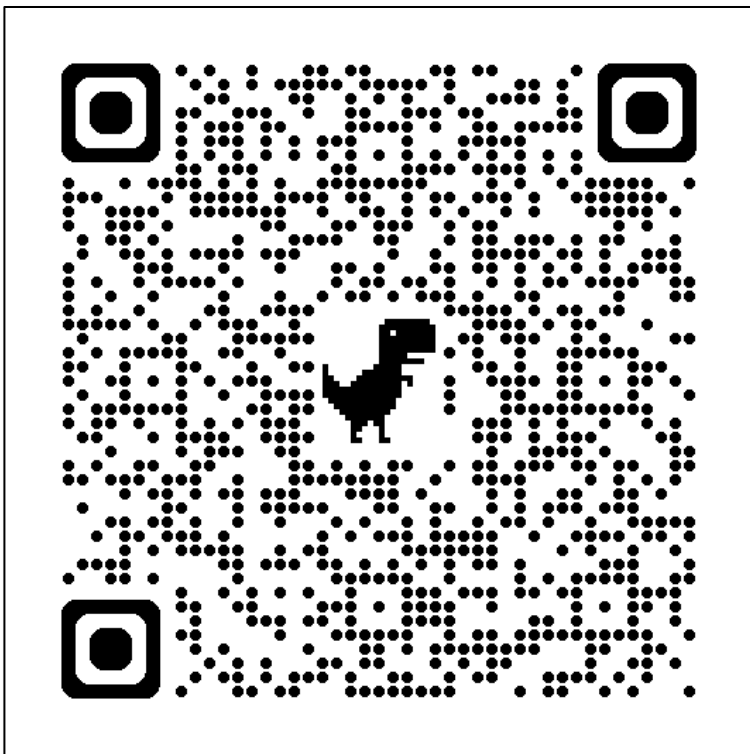
R&D for Anime Production:

Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D:

アート・科学・工学の文化的共創

Let's move on to the Google Docs!
ここからはGoogle Docsで進めます！



<https://bit.ly/animernd24>

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

A screenshot of a Google Docs document. The title is "R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering". Below the title is the subtitle "アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創". The document is for a SIGGRAPH Asia 2024 Birds of a Feather Session, TIF G408 (G Block, Level 4) on 2024/12/6 14:15-15:15 JST. The main content area shows a flowchart with Japanese text for anime production stages: "シナリオ執筆 (Scenario writing)", "設定 (Setter) Setting/story", "原画 (Key animation)", "動画 (Drawing) Inbetween animation", and "仕上げ (Shiage) Scanning/painting".

[SA'24 BoF (Anime R&D)] アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創 ☆ 共有

ファイル 編集 表示 挿入 表示形式 ツール 拡張機能 ヘルプ

100% タイトル Arial 26 B I U A

R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D: アート・科学・工学の文化的共創

SIGGRAPH Asia 2024 Birds of a Feather Session, TIF G408 (G Block, Level 4)
2024/12/6 14:15-15:15 JST

R&D for Anime Production: Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

Questions?

質疑応答

R&D for Anime Production:
Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D:
アート・科学・工学の文化的共創



You can also post comments to the Google Docs
Google Docsにコメントいただいても構いません

R&D for Anime Production:

Collaborative Cultural Craft of Art, Science, and Engineering

アニメづくりのR&D:

アート・科学・工学の文化的共創



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



Yuki Koyama, Graphinica Inc. (Research Scientist) / AIST (Senior Researcher)

小山 裕己, 株式会社グラフィニカ 技術顧問 / 産業技術総合研究所 主任研究員



Tatsuo Yotsukura, OLM Digital, Inc. (Director, R&D Supervisor)

四倉 達夫, 株式会社オー・エル・エム・デジタル 取締役・R&Dスーパーバイザー



SIGGRAPH Asia 2024 BoFのまとめ

- 3年が経ち、産学連携の取り組みを各社の立場で報告
 - 大学と連携して技術開発・短編作品試作（アーチ・グラフィニカ）、産総研と絵コンテ共同研究（アーチ）、GENIAC採択（OLM Digital）
- 学術の力で、産業界に着実に研究開発の芽が育ってきている

