

!! 京楽ピクチャーズ.PRESENTS

CG アニメ大航海時代 session 1

アニメスピリットの拡がり

—オー・エル・エム作品を例に—

2月20日(金) 14:30~16:00 (90min)



©Nintendo-Creatures-GAME FREAK-TV Tokyo-ShoPro-JR Kikaku ©Pokemon ©2014 ビカチュウプロジェクト



オー・エル・エム・デジタル R&Dディレクター 荒井 昌穂



オー・エル・エム・デジタル CGプロデューサー 荒井 昌穂

日本のアニメ作品はテレビ・映画・ゲームなどで日々世界中で楽しまれています。オー・エル・エムとオー・エル・エム・デジタルは、「ポケモン」や「妖怪ウォッチ」をはじめとする多くの作品を通じて、その一翼を担ってきました。この講演では、われわれの作品を軸に、手描きアニメからフル3DCGや実写にいたるまで、さまざまな形で表現されるアニメ的着想、発想についてご紹介いたします。また、CG技術とアニメの関わり合いの歴史、現状、と将来についてもお話いたします。



OLM, Inc. OLM Digital, Inc.

日本のアニメーションは手描きで制作され、長い時間をかけてノウハウを積み上げてきました。その独特な映像は世界的に多くのファンを獲得しており、日本の文化の一つとして広く支持されています。現在は伝統的な「アニメ」と3DCG技術が融合し、進化を続ける事で多彩な表現を生み出しています。この「フルCGアニメ」の現状を業界のキーパーソンによるプレゼンテーションとメイキング映像によって解き明かします。

特別協賛：京楽ピクチャーズ、株式会社企画・運営：一般社団法人VFX-JAPAN

!! 京楽ピクチャーズ.PRESENTS

CG アニメ大航海時代 session 2

プリキュア、ワンピース、聖闘士星矢、楽園追放

で探る老舗アニメスタジオのアニメCGの現場

2月20日(金) 16:30~18:00 (90min)

TOEI ANIMATION
Since 1956

東映アニメーションは、日本を代表するアニメーション制作会社であり、アニメ業界において最も長い歴史と伝統を持つ会社です。アニメ系、実写系、フルCG系など、多岐に渡るCG作品を数多く手掛けています。このセッションでは、世界の子供と人々に夢と希望を与える「創発企業」である老舗アニメスタジオが持つ伝統と革新について、4作品の代表作のメイキング映像を通してお話し致します。



東映アニメーション 映像企画部 プロデューサー 岸口 英一



東映アニメーション CGディレクター 宮本浩史



東映「聖闘士星矢 LEGEND OF SANCTUARY」 ©2014 東映アニメーション



東映「楽園追放 Expelled from Paradise」 ©東映アニメーション・シントロプラス/ 東映アニメーション・クリエイティブ

!! 京楽ピクチャーズ.PRESENTS

CG アニメ大航海時代 session 3

夢と感動を創造する日本のアニメプロダクション

「攻殻機動隊ARISE」「進撃の巨人」

プロデュースの視点

2月21日(土) 11:00~12:30 (90min)



プロダクション・アイジー 代表取締役社長 石川 久氏



WIT STUDIO 代表取締役社長 和田 賢二氏

マンガ文化との強い関係性から、平面的表現の中で独自の発展を遂げてきた日本のアニメーション。しかし、平面表現の延長とも見える日本アニメの制作現場でも、既に3DCGの技術は無くしてはならない存在となっています。「攻殻機動隊ARISE」「進撃の巨人」を例に、日本のアニメーションとCG技術の関係の「今」に迫ります。



©2014 9.6 全国劇場上映 制作委員会



©2014 講談社 制作委員会

5

VFX-JAPANアワード2015

2月21日(土) 15:30~17:00 (90min)

「VFX-JAPANアワード」は2013年12月から2014年10月までに公開されたCG・VFXを活用した日本作品を部門ごとに選出した上で紹介、表彰するものです。

1. 劇場公開実写映画
2. 劇場公開アニメーション映画
3. テレビ番組
4. ゲーム映像
5. CM・プロモーションビデオ
6. イベント・LIVE映像



VFX-JAPANアワード2014 表彰式

の6部門から優秀賞、最優秀賞を紹介、表彰致します。

