

## 背景

日本のアニメーション産業は人材不足、技術低下、技術の継承不足など様々な問題を抱えています。この問題に対しアカデミアが取れるアプローチとして、テクノロジーによる作業効率化、および人材の提供が考えられます。しかし、現状アニメーション業界とアカデミアにおいて密接な関係性はないため、我々はその現状に一石を投じるべく、データセットの公開を行うことにしました。株式会社トリガーさまご協力のもと、『リトルウィッチアカデミア』の制作に使用した制作物一式をご提供頂けたので、データセットとして公開いたします。

## 今後の展望

アニメにおける制作方法や表現方法などの具体的研究は日本でも世界的にもあまり行われおりません。当データセットの公開により、画像自動生成（自動フレーム補完、超解像度技術、3Dモデル自動生成等）、制作進行の効率化（進行プロセスの効率化、業界慣習に基づいた制作進行管理ツール等）、データ管理構造などの新規手法、改善手法等の発明を期待しております。また、これらの課題に取り組まれる人材のアニメーション業界への参画も期待しております。

今後、日本の基幹産業として位置づけられたアニメーション業界の発展のため学術の世界の皆様のご協力をいただければ幸いです。

## 当データセットに含まれているもの

- カット袋・タイムシート・レイアウト・原画・動画データ 383カット分
- シナリオ 第3稿（決定稿） 1部
- 絵コンテ 197ファイル
- 美術 392ファイル
- 設定 89ファイル
- 仕上げ 397カット分
- 色彩 67ファイル



秋山 剛(株式会社プレイド), 中山 英樹(株式会社ワクワーク), 舛本和也(トリガー)

お問い合わせ先： 秋山 ( [gallery1950@gmail.com](mailto:gallery1950@gmail.com) )

中山 ( [nakayama@wakuwork.biz](mailto:nakayama@wakuwork.biz) )