

## 背景

日本のアニメーション産業は業界全体の構造として、深刻な問題を抱えています。ビジネスモデルなどの収益構造や製作委員会方式に代表されるスキーム、人材不足など多岐にわたります。動画サブスクリプションサービスなど新たなビジネススキームの出現もありますが、根本的な解決にはまだ至っていません。この構造的な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ておりません。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みら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。

## 実施内容

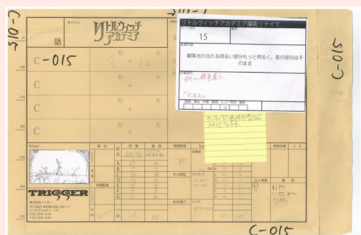
当データセットに含まれているもの]

- 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

※『リトルウィッチアカデミア』の動画データは含まれておりません  
※一部画像データのフォーマットとして「.tga」「.tif」等を使用しております。

ます。専用の編集ソフト等をご自身でご用意ください。

カット袋



設定



色彩



タイムシート



絵コンテ



美術



仕上げ

