

● 高知の風景をアニメの未来へ。

GEAR始動に向け、「アニメテック研究」がスタート！

各 位

令和8年10月14日

高知の風景とクリエイターの技術をつなぎ、 これからのアニメ制作と新しい産業の可能性を研究

高知信用金庫（理事長 山崎久留美）は、高知アニメクリエイター聖地プロジェクトの一環で、アニメーション制作の未来に向けた「アニメテック研究」を開始します。

日本のアニメーションが世界から注目される一方で、制作現場では、作品の高度化や制作量の増加、人材不足などを背景に、クリエイターの負担軽減や制作環境の改善が課題となっています。

一方、高知には、海、川、山、森林、まちなみ、集落など、多彩な風景があります。さらに、長年にわたり高知を記録してきた写真・映像、高知で活動するアニメクリエイター、3D・CGの研究者やクリエイターなど、新しいアニメづくりにつながるさまざまな資産や人材が集まり始めています。

「高知にあるものを、これからのアニメづくりに生かせないか。」

アニメテック研究では、アニメーション制作、3D・CGなど、それぞれ異なる分野の専門家が参加し、高知の風景や写真・映像を活用しながら、これからのアニメ制作を支える技術や制作環境について研究します。



クリエイターを技術で支え、より良い作品づくりへ

研究の出発点となるのは、実際のアニメーション制作現場です。新しい技術を導入すること自体を目的とするのではなく、クリエイターの仕事をどのように支え、作品づくりに集中できる環境をつくるのができるのかを研究します。

例えば、次のようなテーマに取り組めます。

① 高知の実際の風景を、アニメの背景づくりに生かす研究

高知各地で撮影された写真や映像を活用し、実際の風景が持つ形、光、色、季節感、空気感などを、アニメーションの背景づくりに生かす方法を研究します。

② 3D技術などを活用し、背景制作を支える研究

建物、まちなみ、自然などの実際の風景と3D・CGなどの技術を組み合わせ、背景制作をより効率的に、より表現豊かにする方法を研究します。

③ 写真・映像などの蓄積を、制作に生かす研究

高知に蓄積されてきた数多くの写真や映像を、クリエイターが作品や制作目的に応じて活用できる、新しい制作環境について研究します。



こうした研究を実際のアニメーション制作につなげながら、どのような効果があるのか、作品として求められる品質を実現できるのか、そして実際の仕事として活用できるのかを検証していきます。

宇田英男氏 株式会社スタジオエイトカラース代表取締役



**アニメをつくる人が、
もっと創作に
集中できる環境へ。**

株式会社スタジオエイトカラース
代表取締役

宇田英男

スタジオコロリドの創業を経て、2021年に高知でエイトカラースを設立。
デジタル技術を活用したアニメ制作と人材育成に取り組む。

制作を効率化し、クリエイターが創作に集中できる環境へ

株式会社スタジオエイトカラース代表取締役・宇田英男氏は、高知を拠点にアニメーション制作と人材育成に取り組み、デジタル技術を活用した制作環境を追求してきました。アニメーション制作では、多くのクリエイターが関わり、さまざまな工程を積み重ねながら一つの作品を完成させます。

宇田氏は、実際の制作現場の立場から、デジタル技術などを活用して制作工程をより効率的にし、クリエイターが本来の創作に集中できる制作環境について研究します。制作の効率化によって生み出される時間や価値を、クリエイターの働き方や制作環境、将来的な処遇の改善につなげていくことも研究の大きなテーマです。

吉本大輝氏 株式会社吉本3Dファクトリー代表取締役



**3Dの力を、
アニメづくりへ。**

株式会社吉本3Dファクトリー
代表取締役

吉本大輝

3D造形・モデリング・デジタル設計の専門家。

2023年に高知で吉本3Dファクトリーを設立。

中学生向けの3D教育など、3D技術を次の世代に伝える活動にも取り組む。

中島一崇氏 3D・CG研究者/元東京大学特任助教



**研究を、
「使える技術」へ。**

合同会社吉本アートファクトリー
最高技術責任者

中島一崇

東京大学で3DCG・3Dモデリング支援技術を研究。

科学技術振興機構の「さきがけ」研究者として、実用的な3D制作技術の開発に従事。

3D研究を、実際のアニメづくりへ

株式会社吉本3Dファクトリー代表・吉本大輝氏は、3D造形・3Dモデリングなど、3D技術を実際のものづくりやコンテンツ制作に生かす取り組みを進めてきました。

中島一崇氏は、東京大学で3D・CG分野の研究に携わってきた研究者で、現在は研究成果を実際のものづくりへ生かす実装研究に取り組んでいます。二人がこれまで取り組んできた3D研究や「ミュージシステム」などの実装研究の知見も生かしながら、3D技術がアニメーション制作にどのような効果をもたらすことができるのかを研究します。

研究室の中だけで終わる技術ではなく、実際のクリエイターが使える技術へ。背景制作をはじめとするアニメーション制作の現場で検証し、制作の効率化や表現の可能性、新しい仕事の創出につなげていきます。

木元準久氏 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント 取締役



「アニメクリエイターの 育成は、 業界全体の課題。」

株式会社小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント
取締役

木元 準久

アニメ作品の企画・プロデュースに携わり、
高知アニメクリエイター聖地プロジェクトにも参画。人材育成と産業振興に取り組む。

松浦真也氏 同 CGテクニカルディレクター



プロの制作現場から、 「本当に使えるか」を 確かめる。

株式会社 小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント
映像第一事業部 次長 / ワークフローサポート室 室長

松浦真也

1999年からアニメーションの3DCG制作に従事。
CGテクニカルディレクターとして、制作技術やツール開発、制作工程の効率化を支援。

アニメ業界と実際の制作現場から研究を支える

研究には、数多くのアニメーション・3DCG作品を手掛けてきた株式会社小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント（SMDE）も参加します。

アニメーション作品の企画・プロデュースに携わり、高知アニメクリエイター聖地プロジェクトにも参画する木元準久氏。アニメ産業全体の視点から、これからの制作を担うクリエイターの育成や、新しい制作環境づくりについて研究活動を支えます。

3DCGアニメーション制作の第一線で、3D技術・制作に携わってきた松浦真也氏。

3DCG・3D技術について専門的な技術指導や検証を行い、実際の制作現場で求められる水準を踏まえて、研究技術の精度や実用性を確認します。研究として成立するだけではなく、プロのアニメ制作現場で本当に使えるものへ。研究者、クリエイター、実際の制作現場が一緒になって研究を進めることも、アニメテック研究の特徴です。

写真家・高橋宣之氏



半世紀をかけて 見つめてきた、 「高知の風景」

写真家

高橋宣之

高知県出身。半世紀以上にわたり仁淀川を中心に高知の自然や暮らしを撮影。
2023年、第6回笹本恒子写真賞を受賞。

半世紀にわたり記録してきた「高知の風景」を、未来の制作資産へ

本研究では、写真家・高橋宣之氏から、長年にわたり撮影してきた写真・映像作品をご提供いたします。高橋氏は、高知の海、川、森、自然、人々の暮らしなどを半世紀以上にわたって撮影してきました。なかでも仁淀川を長年撮り続け、その自然だけでなく、流域に暮らす人々や地域文化まで記録してきた作品群は高く評価されています。

その時代、その季節、その瞬間にしか存在しなかった高知の光、水、空気、人々の営み。長年にわたって記録された貴重な作品を未来へ残すとともに、これからのアニメーション制作にも生かすことのできる「高知の風景資産」として研究に活用します。

高知美食学TV

高知県全域を巡って撮影してきた映像を、アニメづくりへ

いまの高知も、 記録されている。

高知美食学TV

食だけではない。

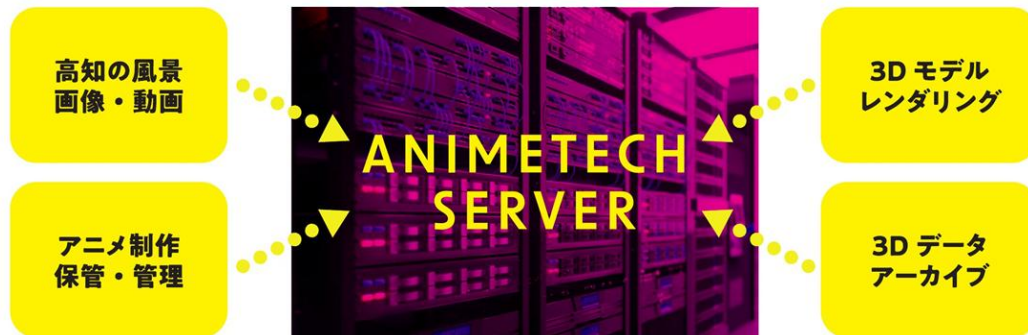
海 | 山 | 川 | 田畑 | まちなみ |
仕事 | 暮らしをアーカイブ



研究には、「高知美食学TV」が高知県内各地で撮影してきた映像も活用します。これまで番組では、食材や料理だけではなく、その土地の海、山、川、田畑、まちなみ、生産者の仕事、地域の暮らしなど、高知県内のさまざまな風景を撮影してきました。そこには、現在の高知を記録した多くの映像が蓄積されています。これまで「高知の食や地域を伝える」ために撮影してきた映像を、これからはアニメーション制作にも生かすことのできる新しい地域資産として活用していきます。

アニメテックサーバー

高知のアニメ産業に向けた、研究と実用化の基盤



こうした研究を支えるため、高知信用金庫は、「アニメテックサーバー」を構築しました。アニメテックサーバーは、高知のアニメ産業に役立つ研究や、その成果を実際のアニメーション制作へつなげるための研究・制作基盤です。

写真家・高橋宣之氏の作品、高知美食学 TV が県内各地で撮影してきた映像をはじめ、研究や制作に活用する写真・映像、制作データなどを集積していきます。

さらに、研究に必要な高性能コンピュータなどの環境をクリエイターや研究者に提供し、さまざまな研究や制作の検証に活用します。研究を行い、試し、実際の制作で確かめ、そこで得られた成果や知見をさらに蓄積し、「高知のアニメづくりの知恵と資産が育っていく研究基盤」として、今後も充実させていきます。

高知信用金庫・公益財団法人地域みらい財団

高知に、新しいクリエイティブ産業を育てるために

本研究は、「高知アニメクリエイター聖地プロジェクト」の一環として、高知信用金庫と公益財団法人地域みらい財団が支援します。

高知信用金庫は、アニメテックサーバーや高性能コンピュータなど、研究・制作に必要な環境の整備を通じて、クリエイターや研究者の挑戦を支援します。

公益財団法人地域みらい財団は、研究活動や人材育成、新しい仕事づくりなど、高知の未来につながる取り組みを支援します。

高知にある風景や写真、映像。高知に集まり始めたクリエイターや研究者。そして、アニメーション制作の現場。これらをつなぎ、研究成果を実際の制作へ、制作を仕事へ、仕事を人材育成へとつなげ、その積み重ねによって、高知にアニメーション制作に関わる新しい仕事と産業を育てていくことを目指します。

高知の風景を、アニメの未来へ。



アニメテック研究が目指しているのは、技術によってクリエイターを置き換えるのではなく、技術によってクリエイターを支える。そして、高知でアニメを学ぶ人が生まれ、高知で制作の仕事が生まれ、高知のクリエイターが全国、そして世界のアニメーション作品づくりに参加する。そのための研究です。

高知アニメクリエイター聖地プロジェクトでは、地域にある資産と人の力を生かしながら、高知から新しいアニメ産業を育てる挑戦を進めてまいります。

以 上