

ゲームエンジンでアニメーションをつくるハッカソン

“若手”アニメクリエイター×ゲームクリエイターによる
”短期集中”アニメーション制作

アニメ×ゲーム ハッカソン

UNLIMITED ENERGY

IN
KYOTO

京都

日時: 7月26日(土)、27日(日)

会場: 京都デザイン&テクノロジー専門学校

+ブラッシュアップ期間: 7/28~8/3正午

〒600-8357 京都市下京区五条通猪熊西入柿本町596

審査員



戸塚 直樹氏

つむぎ秋田アニメLab
脚本家/美術管理



りょーちも氏

アニメーター・キャラクターデザイナー
アニメーション監督・CGディレクター
Blenderおじさん



YP氏

映像作家・監督
VFXドラマ
「呪縛少女バギラちゃん」



平澤 直氏

アニメプロデューサー
株式会社グラフィニカ代表取締役
アーチ株式会社代表取締役



濱中 良氏

株式会社Onakama
代表取締役・ANIC理事



© 謙虚なサークル・講談社 / 「第七王子」製作委員会

Unreal Engineを駆使して制作されたアニメ
「転生したら第七王子だったので、
気ままに魔術を極めます」
制作スタッフがメンター初参加!



つむぎ秋田
アニメLab
脚本家/美術管理
戸塚 直樹氏

7/17(木) 19:00~
生配信イベントに登壇!



つむぎ秋田
アニメLab
美術監督
長岐 光捷氏

京まふにて授賞式&トークイベント

TVアニメ「最後にひとつだけお願いして
もよろしいでしょうか」(2025年秋放送)
監督による見どころトーク&授賞式

トークゲスト&
授賞式
プレゼンター



アニメ監督・演出家

坂本 一也氏



© 鳳ナナ・アルファポリス / 最ひと製作委員会

募集概要

- ・アニメ、ゲームのクリエイター、エンジニア
- ・ゲームエンジンやCGを用いたアニメ制作に関心のある学生やクリエイター
- ・アニメ・ゲーム業界で働き始めた若手クリエイター、エンジニア
- ・ゲームエンジンを使用したアニメ・ゲーム等の制作経験のある方
- ・デザイナーやエンジニア、作曲家、クリエイターでアイデアを形にするのが好きな方
- ・アニメ・ゲーム人材育成に関わっている(学校での指導、コミュニティ活動、SNSでの発信等)、もしくは興味のある方

※本事業では、Unreal Engine、Unityなどのゲームエンジンを使用しますが、経験のない方でも参加可能です。
※性別、国籍等不問。チーム(グループ)でも応募可能ですが、本事業は新たなコミュニティづくり・チームビルドを目的としておりますので、個人での参加を推奨します。
※7/26、27の2日間参加できる方

申込フォーム



参加費

無料

★宿泊・交通費は自己負担となります
★事前イベントはオンラインで実施

申込締切

7月21日(月) 18:00

定員

35名

※応募者多数の場合は、技術の習熟度や経験などを考慮した選考をさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

主催



連携



協賛



協力

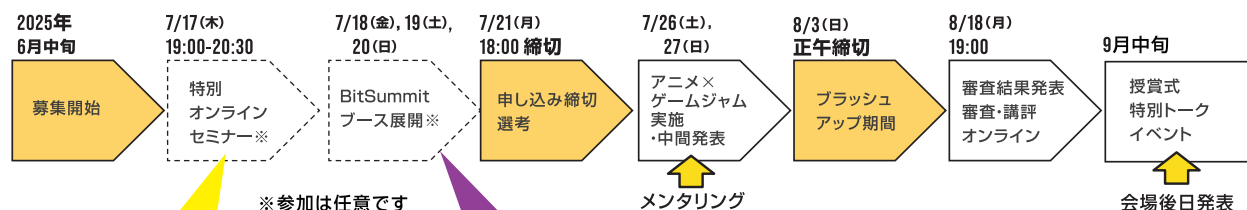


“若手”アニメクリエイター×ゲームクリエイターによる ”短期集中”アニメーション制作

●イベントへの参加方法とその後の流れ

- ▶ イベントのガイダンスをオンラインで開催
- ▶ ANiCホームページ(チラシ表面の二次元コード)から、参加申し込み
- ▶ 参加者に向けたイベントをオンライン開催(メンターによるトークセッション、ゲームエンジンやツールの紹介、チュートリアルなど)
- ▶ 選考後、当選された方はイベント専用のDiscordへ招待
- ▶ 参加者は事前のオンラインイベントを経て、7/26,27に京都にて開催するハッカソンに参加。ゲームクリエイター×アニメクリエイターを中心に、4～5名程度を1チームとして2日間のアニメ制作ハッカソンにチャレンジ
- ▶ 各専門分野のメンターによる各チームへのメンタリングあり
- ▶ ハッカソン最終日に中間発表し、その後8/3正午締切までをブラッシュアップ期間とします。
- ▶ 9月中旬に授賞式を開催予定

実施スケジュール



タイムスケジュール(予定)

7/26 (土)

10:00 オープニング
10:30 アイスブレイク
11:15 アイデアピッチ
11:30 チームビルディング
12:00 ランチ交流会
13:00 ハッカソンスタート
20:00 1日目クローズ

7/27 (日)

10:00 2日目スタート
12:00 音声収録
15:00 音声収録終了
17:00 仕上げ作業
18:00 中間発表/コメント
19:30 懇親会
20:00 終了/解散

参加者のメリット

演出面: 現役のアニメクリエイターから直接、演出の助言や指導をしてもらうことができます

技術面: ゲームエンジンを使用する際の技術メンターへの相談、コーディング、質疑応答など

ネットワーキング: アニメ、ゲーム業界を目指す同世代の方々、業界で働く先輩と出会い、交流できます

とにかく完成させる!: クリエイター、エンジニアにとって重要なポートフォリオとなる作品を、チームで、短期間で、完成させることができます



前回の完成映像はこちら!

オンラインセミナー(YouTube配信)

7/17 (木) 19:00~20:30
事前申込不要

アニメ×ゲームジャムUE in 京都
つむぎ秋田アニメLabの
「脚本家×Unreal Engineで
驚く!アニメの作り方」
(+参加ガイダンス)



【登壇者】



BitSummitにお越しの方

会場にて、アニメ×ゲームジャム
参加相談受付中

7/18 (金)~20 (日)

10:00~17:00

短期集中のアニメ制作

アニメ×ゲームジャムとは?

会場にて、アニメ×ゲームジャムへの参加相談受付
ます。興味のある方は、ぜひスタッフまでお声が
けください。

※別途入場料がかかります。

会場: 京都市勧業館みやこめっせ

関連イベント



アニメーションゲーム制作の世界へ飛び込もう!
**7/12 (土) PreVis制作ハンズオン
ワークショップ**※

会場: 京都デザイン&テクノロジー専門学校
初心者でも安心して参加できる環境で、業界で求められる
アンリアルエンジンの技術を現場プロから直接学べます。

【講師】



※詳細は creators-gate.com へアクセス!

モーションキャプチャー機材提供

SONY mocopi



mocopiは6点または12点の小型センサーを
装着するだけで、どこでも手軽に3Dでフル
ボディトラッキングできるモーションキャプチャー
システムです。当日お気軽に体験ください!

画像はmocopi Proキット(12点版)のイメージです。

3Dモデル提供



by コトブキヤ

人気イラストレーターにデザイン
による、かわいらしい3Dアバター
製品。VRサービスやVTuber配
信などご自身のアバターとして
ご利用OK。全20製品+コラボ製
品を多数展開中!



プレタコンポジット
販売サイト

3Dモデルデザイナー



寺田てら



いわこ脳



Gurin.



わす

今回も豪華メンター陣がバックアップ!

ファシリテーター



林 和哉氏

プロデューサー
ディレクター
テクニカルコンダクター



戸塚 直樹氏

つむぎ秋田アニメLab
脚本家/美術管理



長岐 光捷氏

つむぎ秋田アニメLab
美術監督



宇野 剛氏

株式会社グラフィニカ
京都スタジオ
ディレクター・演出



小宮 彬広氏

株式会社グラフィニカ
京都スタジオ 代表
技術開発プロジェクト 本部長



まつだす氏

京都精華大学講師
OCA大阪デザイン&
テクノロジー専門学校講師



小倉 理生氏

株式会社種々企画
プロデューサー
FXデザイナー



北村 英之

京都芸術デザイン
専門学校講師・
同志社大学大学院講師



橋 茂生

ANiC副理事長

