



秋葉原 UDX 4F

GALLERY NEXT, GALLERY, THEATER

2019.9.28

入場パスが必要

総合受付にて入場パスをお受け取りください。
各セッションルームへの入場時、入場パスをご提示ください。

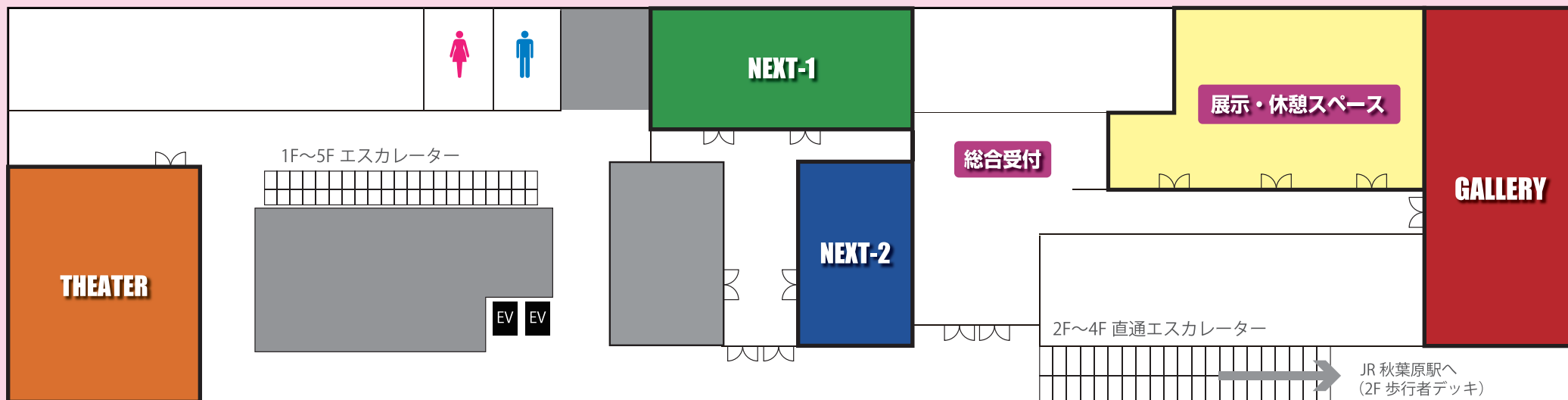
完全入れ替え制

完全入替制となります。
セッション終了後速やかにセッションルームよりご退出ください。

事前登録優先

事前登録いただいた方優先で入場いただけます。
席に余裕がある場合のみ、開始5分前に事前登録のない方もご案内しますので、1列に並んでお待ちください。

	THEATER	NEXT-1	NEXT-2	GALLERY
11:00 ~ 12:00 10:30 入場開始	—	—	—	あにつく 2019 基調講演 渡辺歩監督 × STUDIO4℃ 秋本賢一郎氏
13:00 ~ 13:50 12:45 入場開始	劇場版 「BanG Dream! FILM LIVE」 上映会 +「フィルムライブという演出」 トークセッション (有料) 株式会社サンジゲン、 株式会社エディッツ	「スター☆トゥインクルプリキュア」 プロデューサーセミナー (仮) 東映アニメーション株式会社	[20Kmを0mに 距離を感じないCGスタジオ拠点構築] 株式会社サンジゲン	『マクロス』35周年記念 CGアニメーションPV 秘話 株式会社グラフィニカ
14:20 ~ 15:10 14:05 入場開始	株式会社サンジゲン、 株式会社エディッツ	「ガールズ&パンツァー 最終章第2話」 における、UE4の活用のご紹介 株式会社アクタス 株式会社グラフィニカ	「PSYCHO-PASS サイコパス」 ISS メイキング 株式会社サプリームイション	「Anime on Blender : 序」 株式会社カラー 株式会社プロジェクトスタジオQ
15:40 ~ 16:30 15:25 入場開始	地方スタジオ創在活説 株式会社サンジゲン、株式会社サプリームイション、 株式会社 ENGI、有株式会社オレンジ	ULTRAMAN コンボジットセッション SOLA DIGITAL ARTS Inc.	てんきのこは Google Earth でつくりました。 株式会社コムックス・ウェブ・フィルム	キャラクターモデリング セッション 株式会社サンジゲン、株式会社サムライビクターズ、 東映アニメーション株式会社、有株式会社オレンジ
17:00 ~ 17:50 16:45 入場開始	イラストレーターのウラバナ！ 出張スペシャル 米山舞氏、PALOW.氏、BUNBUN氏	絵コンテセッション 小松田大全監督、荒木哲郎監督	「ゲームエンジンを活用した アニメ制作とは」 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 株式会社クラフター、株式会社グラフィニカ	「天気の子」における ジェネラリストの必要性 株式会社コムックス・ウェブ・フィルム



アンケートご協力をお願い

お帰りの際に、アンケートの回収を行っております。今後のイベント運営に役立てて参りますので、是非ご協力いただけますようお願い申し上げます。
また、お帰りの際に合わせて、総合受付にてノベルティの配布もいたします。

- セッション中の録音、録画、写真撮影は一切お断りしています。
- セッション中、スマートフォン等はマナーモードに設定ください。
- 秋葉原 UDX 4F は全面禁煙です。5Fの喫煙所をご利用ください。
- 貴重品や身の回りの物をご自身で管理してください。主催者側は一切の責任を負いません。

展示・休憩スペースのご案内

秋葉原 UDX 4F
GALLERY NEXT, GALLERY, THEATER
2019.9.28



- 休憩スペースの周りに、各種展示コーナーを設置しています。是非ご覧ください。
- 休憩時間中にミニセミナーを実施いたします。

