

A large, thick pink graphic element on the left side of the slide. It consists of a curved line that starts at the top left, curves around to the right, and then curves back down and to the left, forming a partial 'C' or 'G' shape. The text 'Arch Inc.' is positioned within the white space of this curve.

**Arch Inc.**

# Qui nous sommes

Arch Inc. est une société de **planning** et de **production** dans l'animation.

Cette dernière a été fondée en octobre 2017

## Notre vision:

Notre but est de devenir ce “pont” qui nous lie tous, pour créer de nouvelles opportunités et générer de nouvelles références pour l'industrie de l'animation que vous soyez acteurs ou non de cette dernière.



# Nao HIRASAWA (Fondateur & CEO)



- 20 ans d'expérience dans le business de l'animation
- Il devient **producteur dans l'animation** après avoir été en charge pendant 7 ans du légal dans cette même industrie
- Nao a une longue liste de succès à son actif dans la production et **les collaborations entre l'industrie d'animation et les autres secteurs d'industrie.**





# Sa carrière se traduit ainsi :

A travaillé dans 5 **sociétés d'animation**

**BANDAI NAMCO**

04/2001 – 10/2005

Bandai Visual (Société d'animation sur **support physique**)



02/2006 – 06/2014

Production I.G (Studio de **production** d'animation)



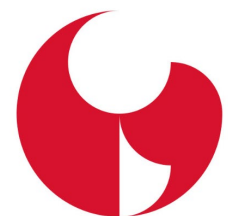
07/2014 – 09/2017

Ultra Super Pictures (Société de **planning** d'animation)



10/2017 – actuel

Arch Inc. (Société de **planning** et de **production** d'animation)



**GRAPHINICA**

04/2019 - actuel

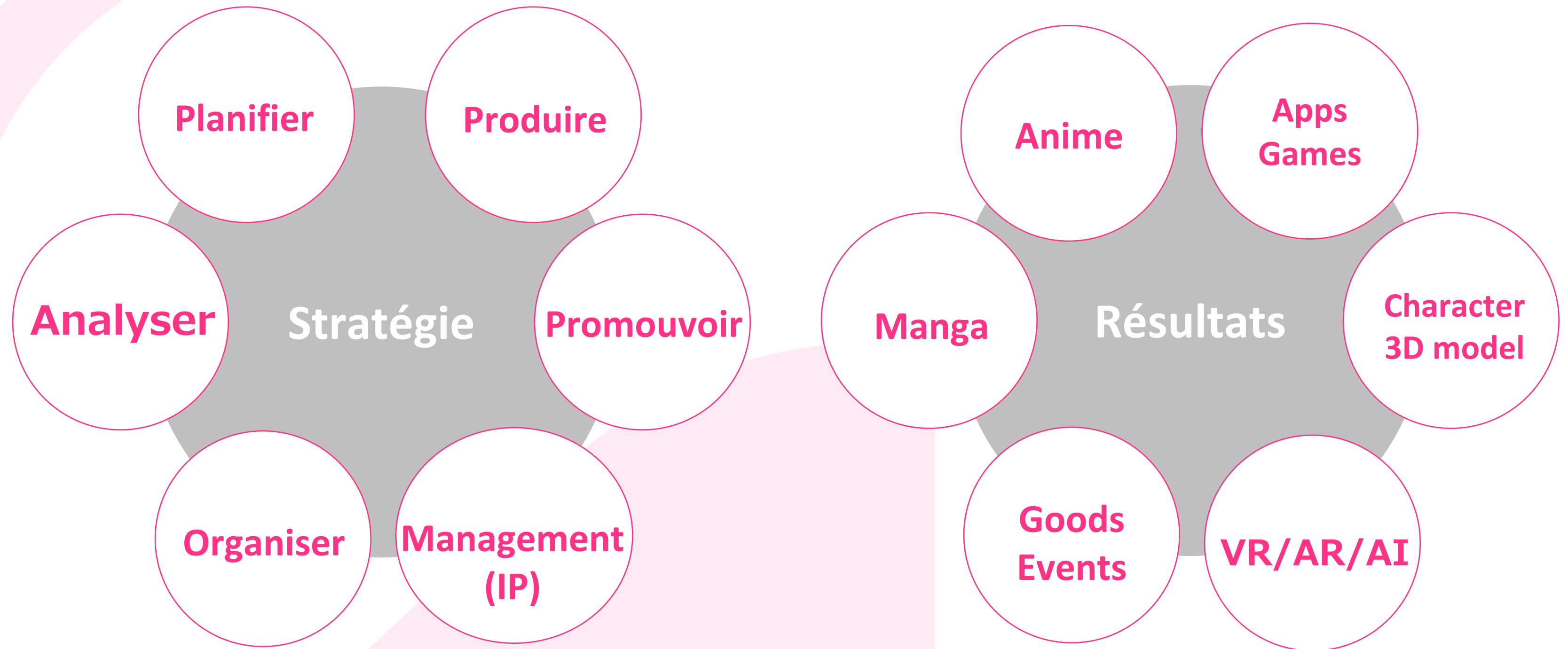
Graphinica, Inc. (Studio de **production** d'animation)



# **Notre business (1)**

## **Accompagner les sociétés de l'entertainment dans le B2C**

# Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets



Fournir un soutien complet, de la planification stratégique à l'exécution et aux résultats.



Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets  
Accompagner dans la création de **nouveaux partenariats en business** au Japon et en dehors.

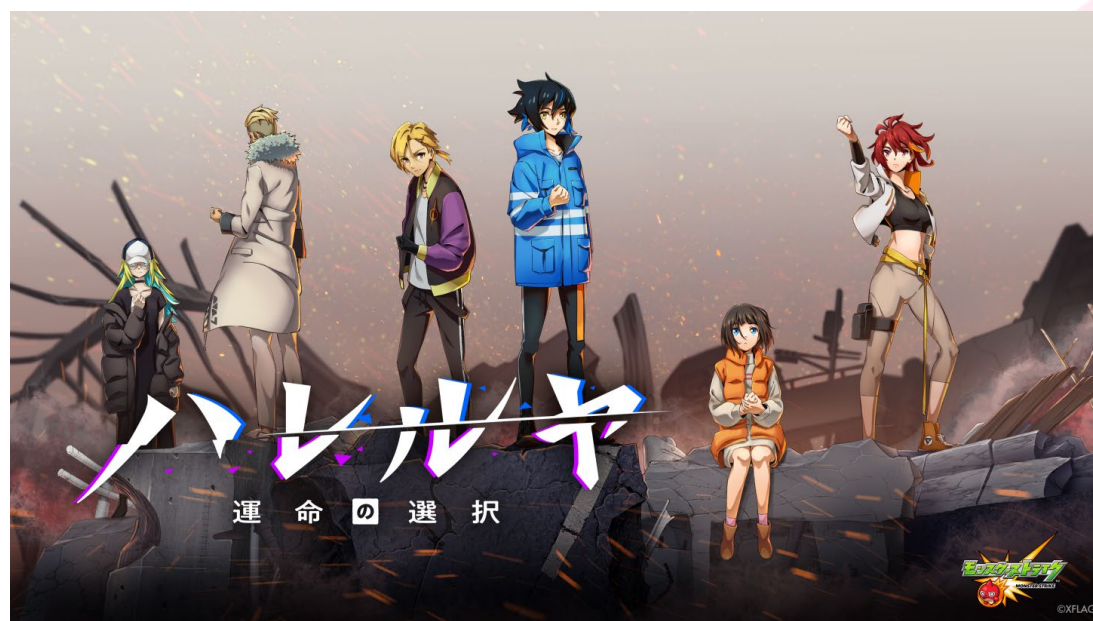


Long-métrage d'animation avec **l'Arabie Saoudite**



©2018 Happy Elements AP

Série d'animation originale avec **la Chine**



Animation sur YouTube avec  
une **société de création d'application**



©MARUI GROUP CO.,LTD.

Publicité en animation avec une **grande enseigne**



## *Monster Strike The Movie: Sora no Kanata*

- Planification assistée  
Production de publicités  
Gestion des droits d'auteur  
Supervision du merchandising
- Arrivé **#1** au box office et en audience  
dès sa première semaine d'exploitation





# Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets

En charge de la promotion de *Jujutsu Kaisen* (manga)

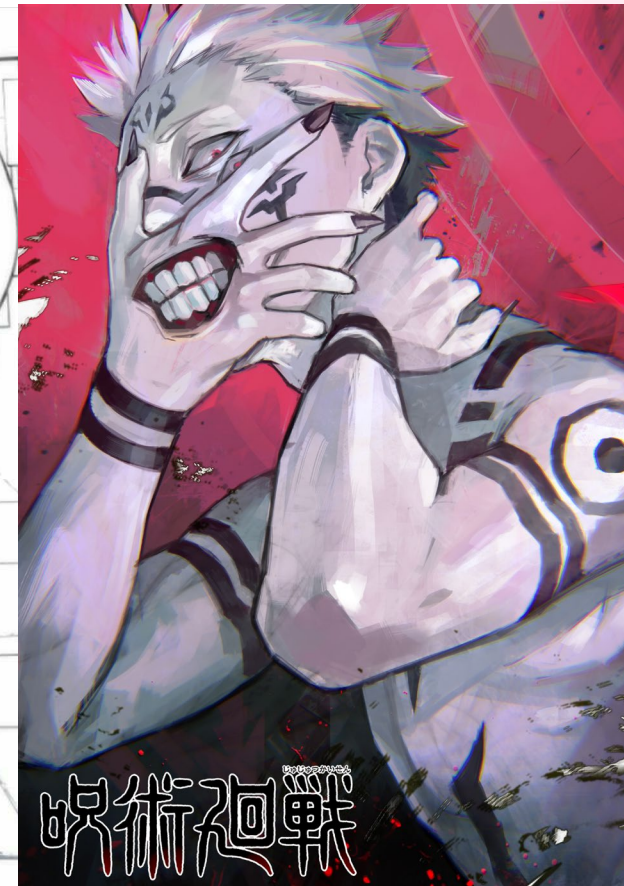
Lancement de la campagne publicitaire des volumes 3 et 0 (depuis nov 2018)

Collaboration avec

Vidéo promotionnelle anime

des illustrateurs de renoms

X account





Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets

En charge de la promotion de *Jujutsu Kaisen* (manga)

Lancement de la campagne publicitaire des volumes 3 et 0 (depuis nov 2018)

- 25,000 nouveaux followers sur Twitter 2 semaines après le lancement
- 400,000 visions du trailer pour les trois vidéos (YouTube)

→ La promotion sur Twitter  
continue à travers le Volume 4





# Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets

## *PROMARE*

- Co-production  
Production de publicités
- 2019/05 dans les salles  
a dépassé les 1.9 Milliard de Yens  
au box office japonais



©TRIGGER・中島かずき/XFLAG



# Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets

## *The Journey*

(Long métrage d'animation financé grâce au soutien de la foundation créée par son éminence le Prince héritier Mohammed du Royaume d'Arabie saoudite )

- **Production**  
Réalisation de l'entièreté des besoins du client :
  - \* Création en physique d'un studio à cette seule utilisation
  - \* Sélection des créatifs pour le projet
  - \* Rationalisation du flux de production
- **Mai 2019:**  
Sortie du teaser au Festival du Film de Cannes
- **Juin 2021:**  
Sortie au cinema d'abord en Arabie Saoudite





# Accompagner les entreprises B2C dans la planification et la réalisation de leurs projets

## *Ryan's World anime series*

(Animation original produit par 'Ryan's World',  
qui a eu beaucoup de succès sur YouTube Channel)

- **Production**  
Concrétisation de l'entièreté  
des besoins du client :
  - \* Sélection des créatifs pour le projet
  - \* Rationalisation du flux de production



## *Shinsei Galverse*

(Animation originale produite par 'Shinsei Galverse',  
qui a reçu un grand succès dans le NFT d'animation japonaise)

- **Production**  
Concrétisation de l'entièreté des besoins du client :
  - \* Sélection des créatifs pour le projet
  - \* Rationalisation du flux de production





## *Sekiro: No Defeat*

(Adaptation animée basée sur le jeu-video multi primé "SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE")

- **Production**  
Concrétisation de l'entièreté des besoins du client :
  - \* Sélection des créatifs pour le projet
  - \* Rationalisation du flux de production
- **Investissement & management**  
Co-fondé et investi dans  
le studio d'animation "Studio Betta"



## Soutien dans la création et installation de Yostar Pictures

- **Matching**  
Présentation de Yostar (société de jeux mobile) à un producteur ex-TRIGGER ainsi que des créatifs. Répondre aux besoins de Yostar afin de constituer son propre studio sur la base du producteur ex-TRIGGER & les créatifs impatients d'innover dans l'animation au sein de ce nouveau lieu.
- **Investment & management**  
Co-fondé et investi dans le studio
- **Team building**  
Conseils fournis sur le recrutement et la conception du flux de production



©2017 Hypergraph Co., Ltd. ©2018 Yostar, Inc. All Rights Reserved.



## **Notre business(2)**

**Soutenir les studios de production d'animation**

**Apporter du soutien aux studios d'animation dans le planning et la production de leurs projets**

**Faciliter les flux de travail créatifs dans les studios d'animation et donner un soutien dans les domaines suivants :**

- **Développement :**      **Création de concepts pour des titres d'animation**
- **Travail contractuel :**   **Collecte de fonds et négociations**
- **Création :**                **Communication avec les comités de production**
- **Promotion :**              **Spécification des matériaux requis et des délais**
- **Merchandising :**         **Spécification et supervision des matériaux**



**Apporter du soutien aux studios d'animation dans le planning et la production de leurs projets**

**Faciliter les flux de travail créatifs dans les studios d'animation et donner un soutien dans les domaines suivants :**

- **Développement :**      **Création de concepts pour des titres d'animation**
- **Travail contractuel :**   **Collecte de fonds et négociations**
- **Création :**                **Communication avec les comités de production**
- **Promotion :**              **Spécification des matériaux requis et des délais**
- **Merchandising :**        **Spécification et supervision des matériaux**
  - **R&D:**                      **Mettre en avant et développer des outils qui soutiennent les créateurs**



**Notre force**

# Jun KATO (Conseiller technique)



Doctorat en Sciences et Technologies de l'Information (Université de Tokyo, 2014)

Récompensé par plusieurs prix pour ses travaux pionniers dans le domaine des systèmes interactifs destinés aux artistes, allant de la conception à la mise en œuvre et au déploiement.

Chercheur principal à l'Institut national des sciences et technologies industrielles avancées (AIST) depuis 2014. M Kato a occupé le poste de chercheur invité à l'Université Paris-Saclay au cours de l'année 2024. Précédemment, chercheur à la Société japonaise pour la promotion de la science et stagiaire de recherche chez **Microsoft Research** et **Adobe Research** avant d'obtenir son doctorat. Il rejoint Arch Inc. en tant que conseiller technique en 2018, tout en continuant à exercer ses fonctions à l'AIST.





# Notre R&D

Fournir au secteur de l'animation les dernières avancées académiques en matière de création d'animation numérique.

Computer Science sub-fields covered by Arch Research members (representative academic services by the members follow):

## Human-Computer Interaction



### ACM IUI

'18-19: Program Committee  
'18: SC Committee



### ACM CHI

'17, '20-21: Associate Chair  
'21: SRC Chair  
'25: Sponsorship Chair



### ACM UIST

'14, '17-19, '25: Program Committee  
'13: Publicity Co-chair, '16: SV Chair

## Computer Graphics



### ACM SIGGRAPH Asia

'18: Real-Time Live! Committee  
'21: Real-Time Live! Chair

Donner aux créateurs d'animation les moyens d'exprimer leur créativité via des outils novateurs, soutenus par des recherches ethnographiques et des technologies de pointe.

Representative awards, publications, and presentations:



- Arch Research (Eds.), **Animation Technology** {2020 Spring, 2019 Autumn, 2019 Spring}
- J. Kato, **IPSJ/ACM Award for Early Career Contributions to Global Research**, Mar. '21
- J. Kato, R. Mihara, N. Hirasawa, **Past, Present, and Future of Storyboarding in Japanese Animation**, SAS '21 Online
- J. Kato, K. Hara, N. Hirasawa, **Griffith: A Storyboarding Tool Designed with Japanese Animation Professionals**, ACM CHI '24
- H. Todo, Y. Koyama, K. Sakai, A. Komiya, J. Kato, **A Practical Style Transfer Pipeline for 3D Animation: Insights from Production R&D**, ACM SIGGRAPH '24 (Tech Comm.) [Best Paper Award]

# Notre R&D

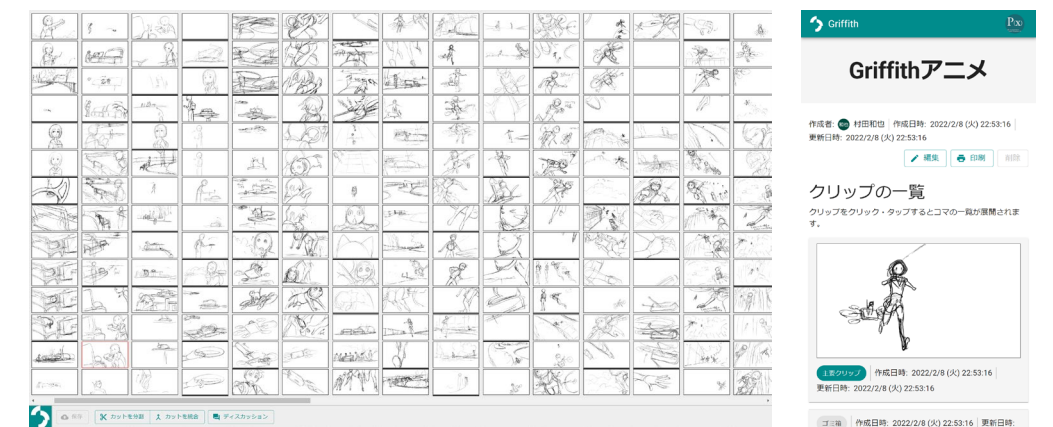
## AnimeCraft Storyboard: un outil de storyboarding sur une base web

- Développé **en interne avec une équipe académique [ACM CHI '24]** et la collaboration du **Réalisateur Kazuya MURATA**.
- Griffith se concentre sur le **soutien à la créativité** des réalisateurs et des storyboarders tout en améliorant la collaboration entre les différents postes.



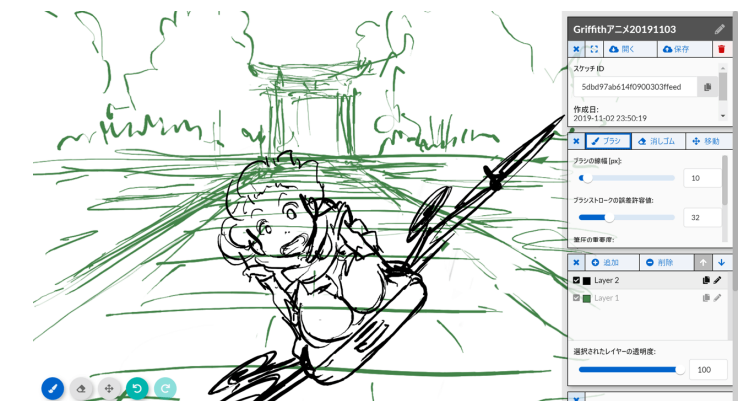
## AnimeCraft Stopwatch: Un outil simple de stopwatch sur une base web

- Optimisé pour l'utilisation de cases dans la production d'animation
- Publicité disponible à <https://sw.animecraft.jp>



## Griffith Sketch: un outil de sketching sur une base web

- Stylet sensible à la pression sur **tous les appareils intelligents compatible avec un stylet** (iPad et autres tablettes)
- Publicité disponible à <https://gs.archinc.jp>





# Notre R&D

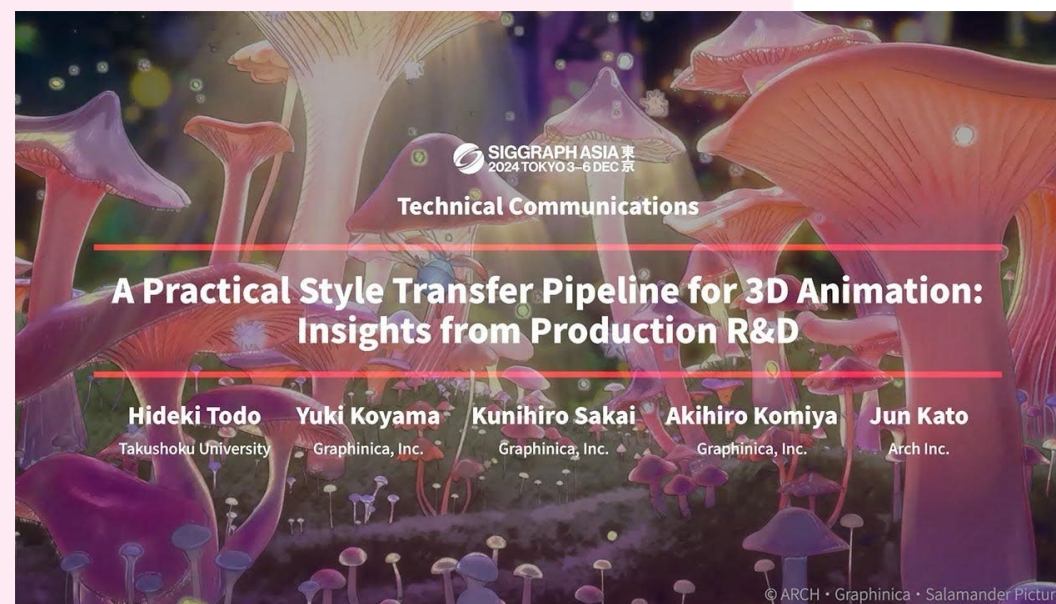
## “Forest Tale”

- En collaboration avec Graphinica Inc. nous développons un nouvel add-on Blender pour les artistes pour parvenir à effectuer du style transfert, créé et publié des projets prototype, “Forest Tale,” grâce à cet add-on.
- Deux versions, une avec le style transfer activé et un sans. Ils sont visionnables sur le channel Youtube officiel de Graphinica.

## SIGGRAPH Asia 2024 Best Paper Award

Pour SIGGRAPH Asia 2024, nous avons rédigé un article intitulé « A Practical Style Transfer Pipeline for 3D Animation: Insights from Production R&D » (Un pipeline pratique de transfert de style pour l'animation 3D : perspectives issues de la R&D en production).

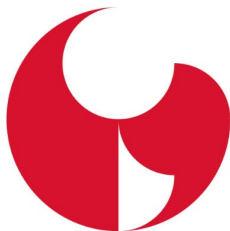
**Il a remporté le prix du Meilleur article.**





Apporter du soutien aux studios d'animation dans le planning et la production de leurs projets

Nous soutenons :



GRAPHINICA

Expelled from Paradise



©東映アニメーション・ニトロプラス / 楽園追放ソサイエティ

Hello World



この物語は、ラスト1秒でひっくり返る——  
©2019「HELLO WORLD」製作委員会

MOBILE SUIT GUDDOM

THE WITCH FROM MERCURY (3DCG PART)



© 創通・サンライズ・MBS



# Apporter du soutien aux studios d'animation dans le planning et la production de leurs projets

Nous soutenons :



BATMAN NINJA



BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. © 2018 Warner Bros. Entertainment All rights reserved.

Tokyo Ghoul



© 石田スイ / 集英社・東京喰種製作委員会

POSSESSIONS



©SHRTPACE COMMITTEE  
©KATSUHIRO OTOMO / MASH・ROOM / SHRTPACE COMMITTEE

FREEDOM



©FREEDOM COMMITTEE

**Merci !**