



ANIMENOTANE 2024

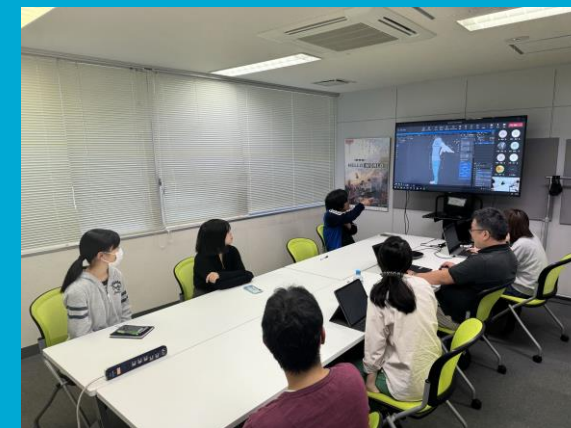
P O P P O P C I T Y



GRAPHINICA

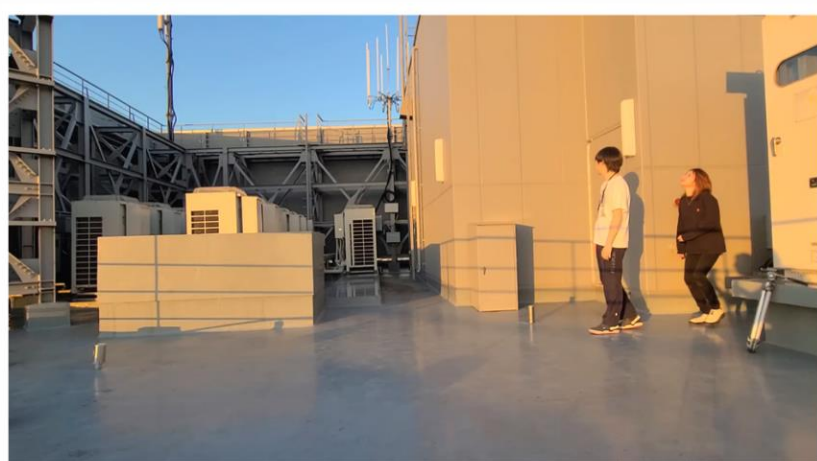
育成プランおさらい

- アニメーターと一緒にモーションキャプチャ+Blenderによるプリビズ制作を行い、よりクリエイティブな意見を出し合える環境を作る
- Blenderで作成したプリビズをよりシームレスに作画出来るようにする
- アニメーター自身がBlenderに触れ、作画支援ツールとして活用できるようになる
- 毎週の定例MTGでのチェック&FBを行い、コミュニケーションをとる

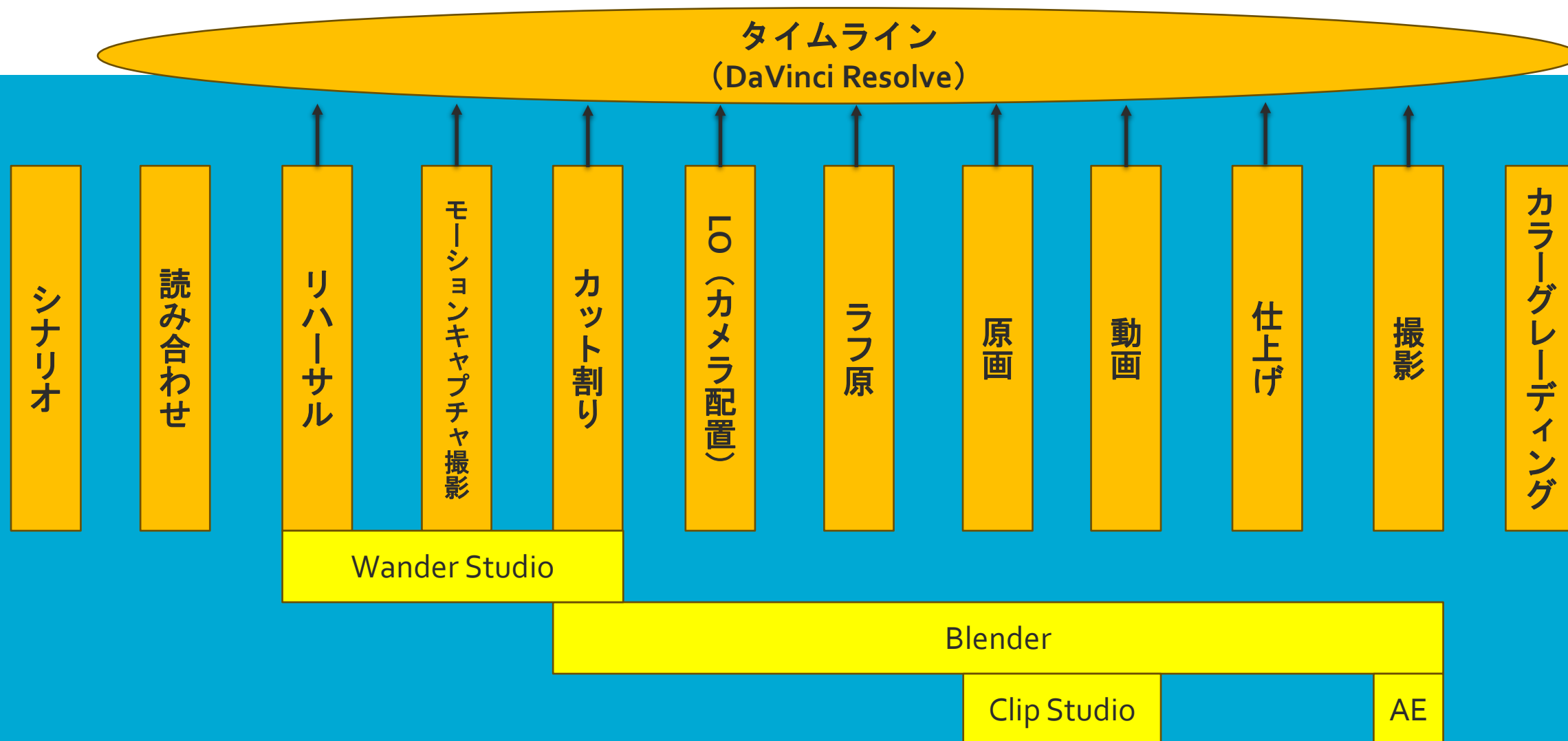


育成プランおさらい

身体を使った 体感型アニメーション制作



ワークフロー



シナリオ

- シナリオ 2 稿あたりからアニメーターにも展開。チャットやリアルで意見を吸い上げ。
- 他案件の兼ね合いがまだある時期で、シナリオ会議としてきちんと時間を取った会議は出来なかった。

【成果】

- ・ 普段あまりシナリオを読む機会のないアニメーターからも、シナリオに対する意見や思いを聞くことが出来た。

【反省点】

- ・ きちんと会議の場を取る事が出来なかった。

読み合わせ

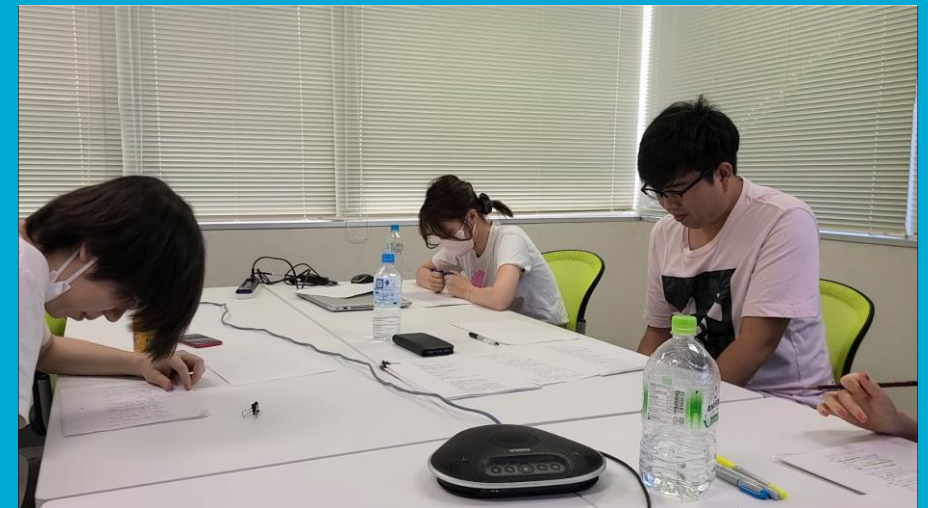
- 制作スタッフで会議室でシナリオのセリフを読み、音声データを編集ソフトでタイムライン化する。
- 尺感の調整やセリフ、シーンそのもののシナリオ調整を音で聞きながら行う。

【成果】

- ・セリフや流れにリアリティがあるか、等の検証をすることができた。
- ・各キャラクターの性格や心情などをより具体的に突き詰められた。

【反省点】

- ・アニメーターが別案件の都合もあり参加出来なかった。
（ムービーの共有は行った）
- ・理想はプロの役者で行うのが望ましい。



リハーサル モーションキャプチャ撮影

- 会議室（社内、公共施設）などでスタッフ間で立ち芝居の流れの確認（2～3回ほど）
 - ※1シーン毎に割らずに芝居構築
 - ※実際に芝居に参加した作画スタッフも



リハーサル（会議室）

- 実際のロケ地（今回は家のハウススタジオ）での芝居の撮影
 - ※作画や美術スタッフも同席
 - ※原則1シーン1カットで撮影
 - ※担当アニメーターにも芝居の確認と意見出しをしてもらう



ロケ地での撮影

リハーサル モーションキャプチャ撮影

【成果】

- ・アニメーターと一緒にキャラクターの芝居の構築が出来た
- ・実際の場所で、実際の芝居を見ながらレイアウトやカット割りの構想を練る事が出来た
- ・一つ一つのキャラクターの心情や芝居を探るプロセスを全員が分かる形に出来た

【反省点】

- ・手探りで芝居を構築するので予想以上に時間がかかってしまった
- ・スケジュール等の都合上、家以外のシーンは実際の場所で撮影できなかった



プリビズモデル置き換え BLENDER配置

- WanderStudioで実写の動画を3Dモデルに置き換え
- 3Dモデルに置き換えたものをBlender上に配置

【成果】

- ・ 精度は低いものの簡単な手順で3Dモデルへの置き換え配置が出来た（制作でも出来るレベル）

【反省点】

- ・ 配置後にアニメーターが調整しにくい仕様だったため、調整しやすいデータに加工するのに手間取ってしまった。



Wander Studioからの書き出し



Blender上に配置したもの

カット割り（カメラ配置）

- Blenderデータ上でラフでカメラを配置したもの（監督）をアニメーターに配布。
- 各アニメーターで、カット割りとカメラ配置を調整（変更もOK）
- 毎週の定例でタイムラインに組み込んでチェック & FB



【成果】

- ・ある程度材料（キャラ、美術）を揃えた状態で配布出来たので、「まずはカメラを置く」というポイントに絞って作業できた
- ・3Dらしくトライ & エラーがしやすかった

【反省点】

- ・データの取りまとめに慣れていない部分が多く、配布データの構築までに時間がかかってしまった。

編集（コンテ確定）

- 各アニメーターから出揃った素材を編集
（定尺決めというよりは絵コンテ作成に近いイメージ）
※Blender上での編集を試みるもデータが重すぎて断念。
レンダリングしたムービーを使用してDavinciで編集。






■編集済みのプリビズ映像をコンテ化

【成果】

- ・変更のし易い素材がそろっていたので、自由度の高い編集が可能だった
（その場でBlenderを開き、新たなアングルを探る事も出来た）

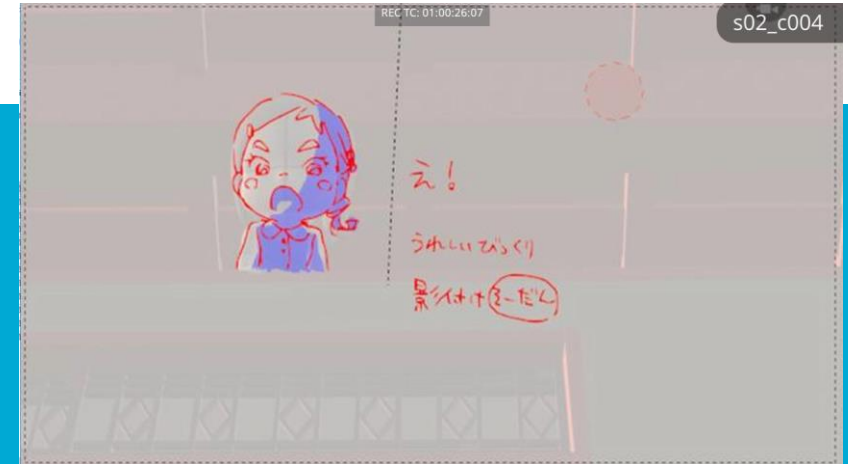
【反省点】

- ・致し方ない部分ですが、編集に時間がかかった（丸一日）
- ・コンテとしてFIXするのがこのタイミングな事もあって、総物量が分かるまでに時間がかかった
（短いスパンのスケジュールだと厳しい部分がある）

CUT	PICTURE	アクション	ダイアログ	TIM
		シャインのを見上げながら、まじまじと見るあかり	あかり 「うわあ、」	
			あかり 「とってもかわいい！」	
				
02-007				05:12
		あかりの目線にあわせてしゃむしゃむ	シャイン 「あなたがあかり...ちゃん？」	02:06

ラフ原 (BLENDER & CLIP STUDIO)

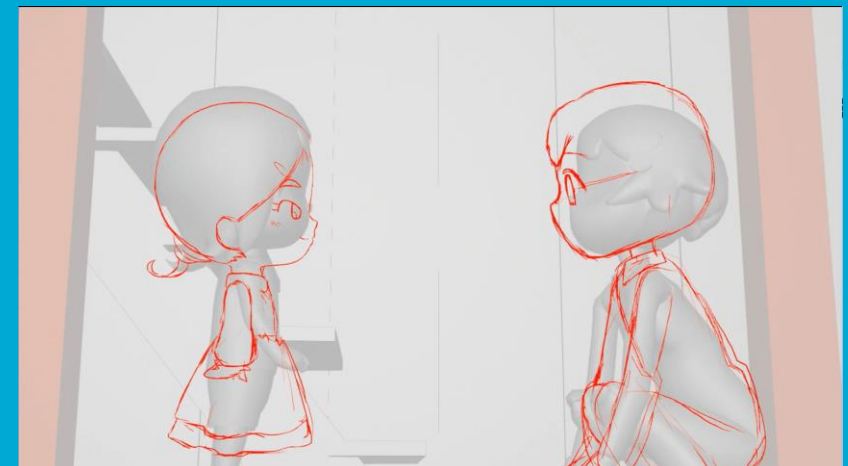
- 編集済みのBlenderデータをアニメーターに配布
- キャラクターデザインが表情修を直接プリビズのカットに描きこむ
- Blenderのグリースペンシル機能で、ラフ原作業
(スケジュール状況でClip Studioへの切り替えも)



事前に描きこんだ表情修

【成果】

- ・グリースペンシルでの作業に全原画スタッフが取り組めた。
- ・前段ですでにキャラクターの心情や芝居の意味はスタッフが理解していたので、方向性が違った上りは、ほぼ無かった。



グリースペンシルでのラフ

ラフ原チェック

- チェック時は週2回の全員参加の定例会議で、上りを差し替えたムービーでチェック
- その場でラッシュチェックの様にリメイクの指示出しをして調整する

【成果】

- ・演出チェックで止まるという事がなかった
- ・全員参加のMTGだったので、自分のパート以外のFB等も合わせて確認出来た
- ・リメイク指示も口頭でのコミュニケーションなので、コミュニケーションエラーが少なかった

【反省点】

- ・タイムシートの細かいチェックは各アニメーター、作監等に任せられた形になったので負荷は上がってしまった
(スケジュールに余裕がない場合は厳しい部分がある)



その他

- 原画（第二原画）については、スケジュールやスピードに合わせてBlenderとClipの両面で進行
- 動画についても一部カットのみBlenderで作業
- 色、背景、撮影との打ち合わせにも各担当アニメーターに出席してもらい、主体的に相談、指示出しをしてもらった。



まとめ①

【改善点、反省点】

- ・最初のプリビズ完成まで、時間を要してしまったので、後工程のスタッフに時間が取れなかった（物量も見えないままだった）
 - ➡スパンが短く制約の多いシリーズの様な作品制作には不向き
 - ➡プリビズ制作までを「プリプロ」として考慮に入れたスケジューリングが出来るタイトル（劇場等）であれば、プロダクション時の混乱を防ぐ可能性はある

まとめ②

【成果】

- ・各アニメーターがシナリオから絵コンテが出来るまでの工程に深く入る事ができ、それぞれが作品性やキャラクターを深く理解することが出来た。
- ・モーションキャプチャ撮影時やカット割り、ラフ原時に、各アニメーターからの提案も多く、全てではないが吸収しながら制作が出来た。
(吸収出来なかったものも、なぜ違うのかの意見交換を充分できた様に思います)
- ・Blenderをいち作画支援ツールとして使用する事が出来た。
(各アニメーターの今後の武器になると良いと思います)
- ・誰かの決めた「答え」を実行するのなく、自分たちで「答え」を探し出すモノづくりを、アニメーターが体験する事が出来た様に思います。
- ・それぞれのアニメーターの持っている個性を感じる事ができ、
思いもつかなかった発見の多い現場でした！