

文化庁委託事業令和5年度アニメーション人材育成調査研究事業
あにめのたね2024

株式会社StudioGOONEYS

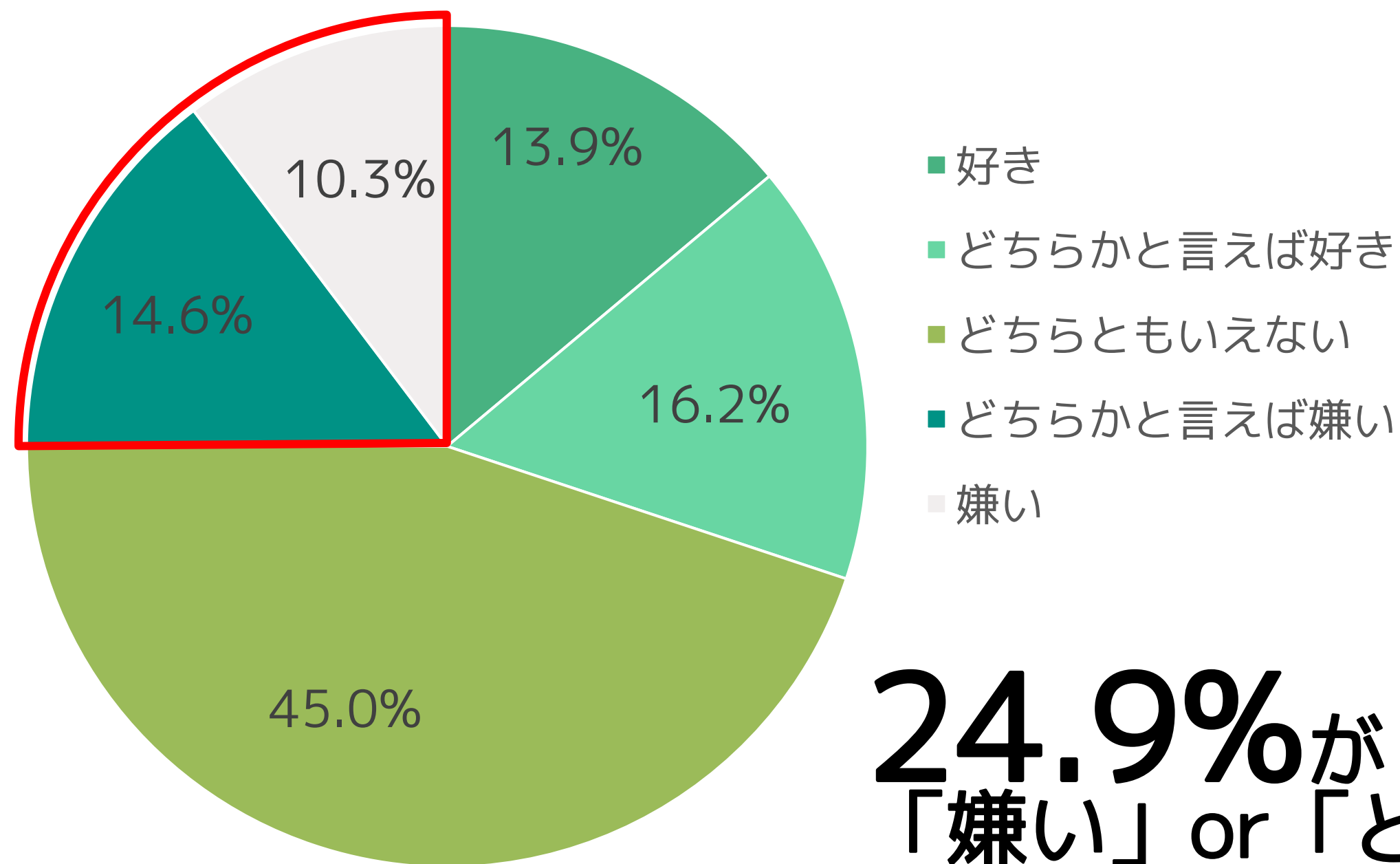
“最終報告”

-3DCG MEETS 2DANIMATION-



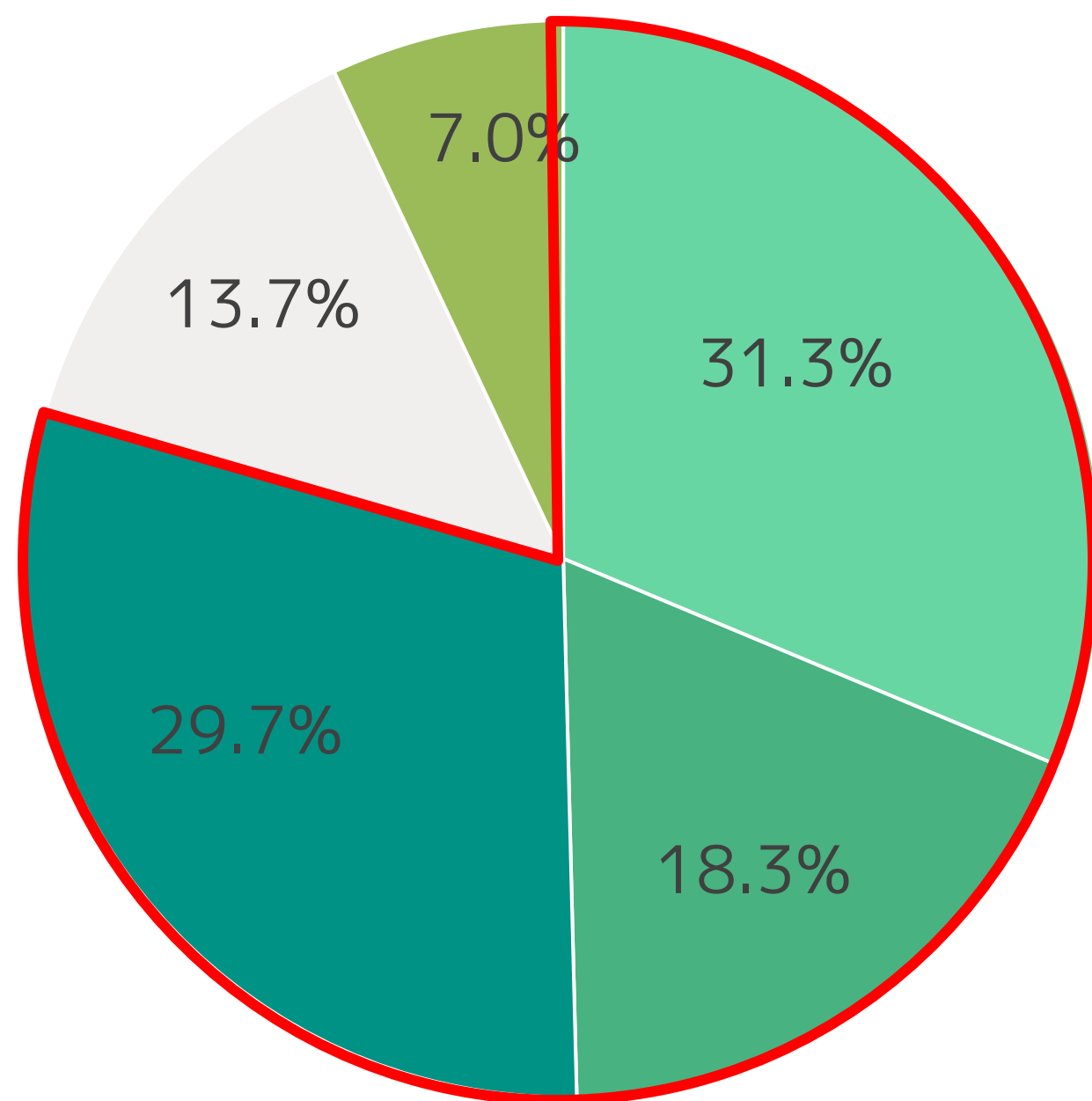
“3DCGアニメ”は嫌い？

日本の3DCGアニメは好きですか？



"3DCGアニメ"のどこが嫌い？

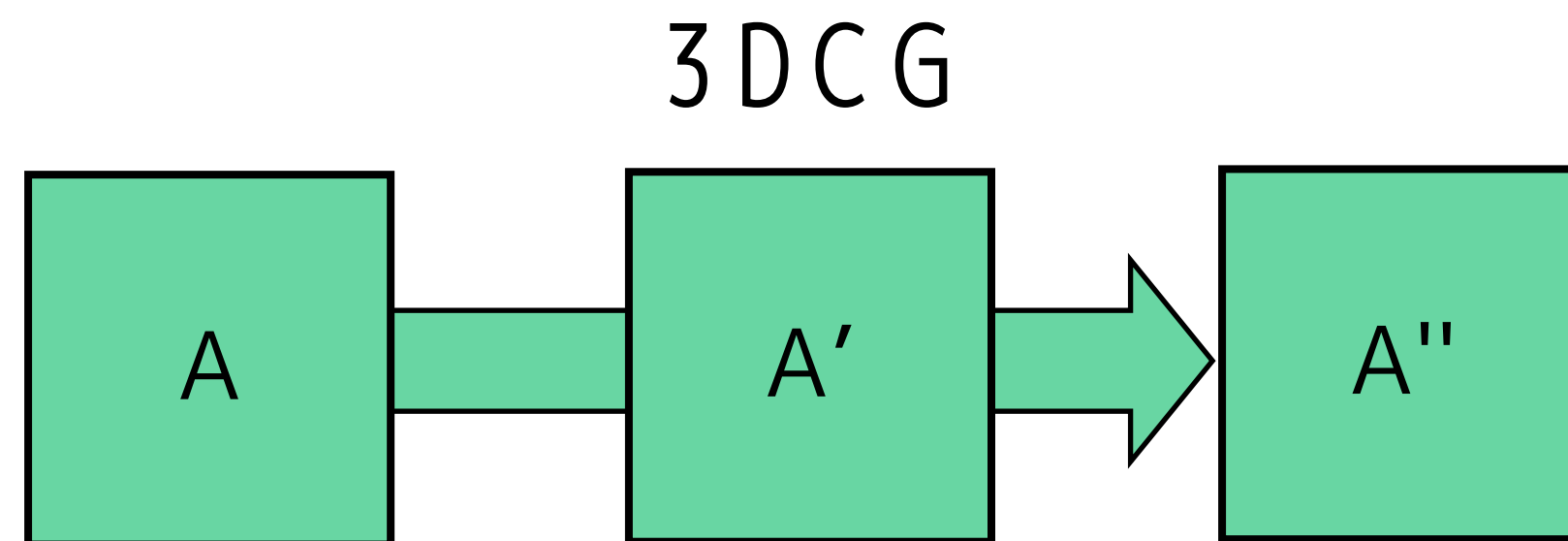
日本の3DCGアニメのどのような点が嫌いですか？



- CG特有のビジュアルに対する違和感
- CG特有の滑らかなアニメーションに対する違和感
- 元々2Dだったキャラが3Dになったことに対する違和感
- 手書きと比べて手抜きに感じる
- その他

79.3%が
なんらかの**違和感**を感じている。

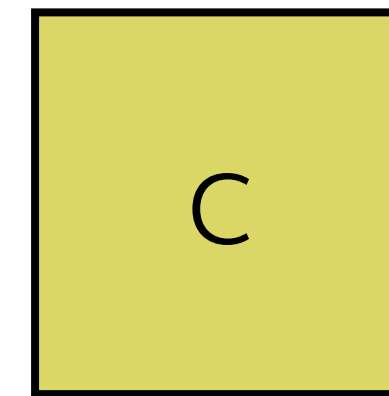
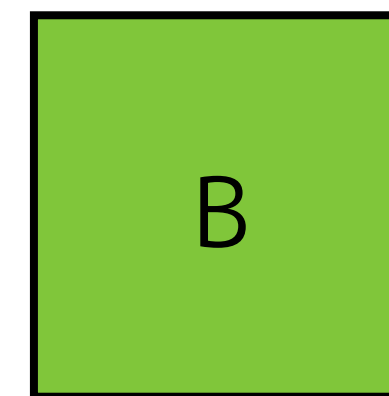
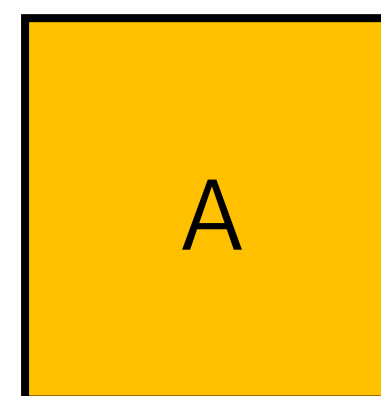
3DCGの違和感はどこから来るのか？



アニメーターが、既存のモデルで、
「各コマで動く絵にする」と、
違和感を感じる。

作画アニメは なぜ違和感がないか

作画アニメ



アニメーターが、自らの手で、
「各コマで新規に見たい絵を描く」と、
違和感を感じない。

3DCGアニメーションの 得意なもの・苦手なもの

得意なもの

バトル・スポーツ・ダンス等
動きが大きいアニメーション

苦手なもの

日常芝居全般
動きが小さいアニメーション

||
違和感が出やすい

今回目指した主なこと

新しいルックの模索

アクティング中心とした違和感のないアニメーション

作品として社内で完結



BRIDGE -My Little Friends-

他の種族の言葉が理解でき、人間の言葉を喋れるようになる不思議な食べ物「チャットフード」。
それを食べた猫ジンが、
飼い主でありチャットフードの開発者カゲヤマの力を借り、
近くに住むハトヤリスといった仲間と共に、
隣家に住むペットロスに陥った少女ムギの心を癒す物語。

フォーマット：3DCGアニメ
ジャンル：ヒューマンドラマ
作品時間：9分30秒

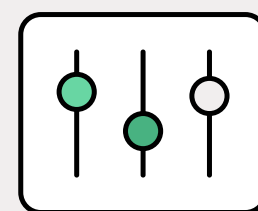
今回のチャレンジ

【全体】

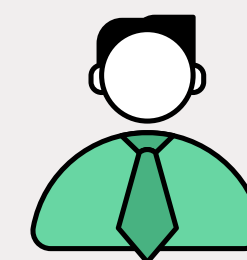
監督を社内に置く
アニメ制作の全工程を経験する



【プリプロ】
ストーリーリール



【プロダクション】
新規ルック開発
モデリング・リギング
アニメーション
エフェクト・コンポジット



【ポストプロ】
フィルムスコアリング

今回の報告では
アニメーションについて
ピックアップ

若手が身に付けることを目指した 具体的なアプローチ

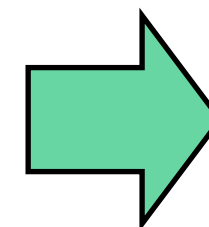
1. 演技プランで違和感を解消する
2. 手書きの“味”に近づける
3. 演出として正しいものにする

違和感のない
アニメーションに
するために

演技プランで 違和感を解消する

「原画の間」に演技プランを加える

「原画の間」には、CGにおけるrotate（回転）やtranslate（移動）が入りやすいため、「原画の間」を「適切な絵」にしていくことで違和感を解消していく



（同様にそれぞれ演技プランを考えていく）

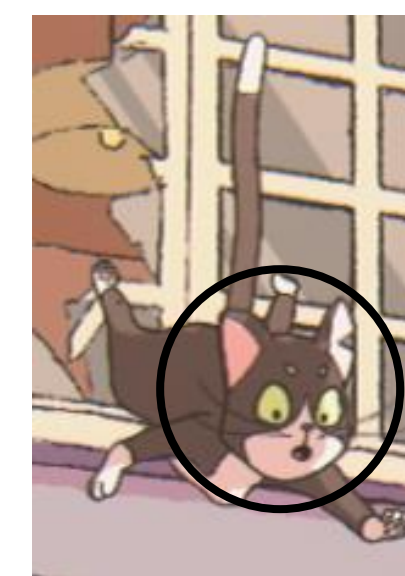
ジンに「予備動作」を入れることによって違和感を減らすことができる。

手書きの“味”に 近づけるために



squash（縮む） & stretch（伸びる）を適切に使用

代表的な事例



ジンが落下する際に頭を伸ばす

小さなところでも使われる



ムギの頭を
わずかに縦に縮め
横に伸ばす



手書きの“味”に
近づけるために



手書きにおける「ノイズ」の再現も試みる



カゲヤマの髪の毛が前に出るように形状を変化させている

3DCG（カメラの動き）として正しい



演出として正しい



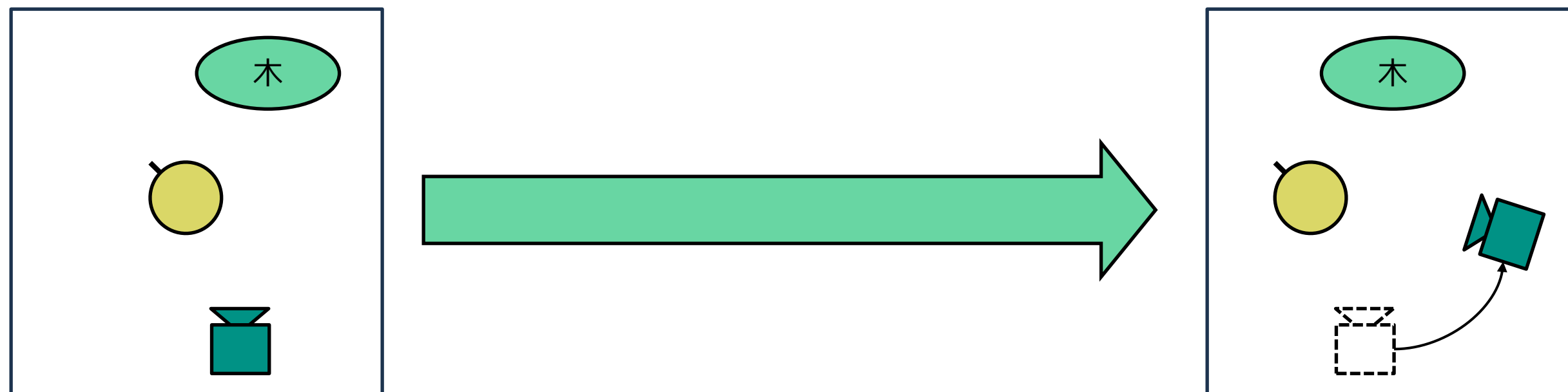
3DCGとして
正しいもの
ではなく
演出として
正しいもの
にする

3DCGとして
正しいものが
正解とは限らない



「空を見上げるムギ」を撮るカメラが後ろに回り込む

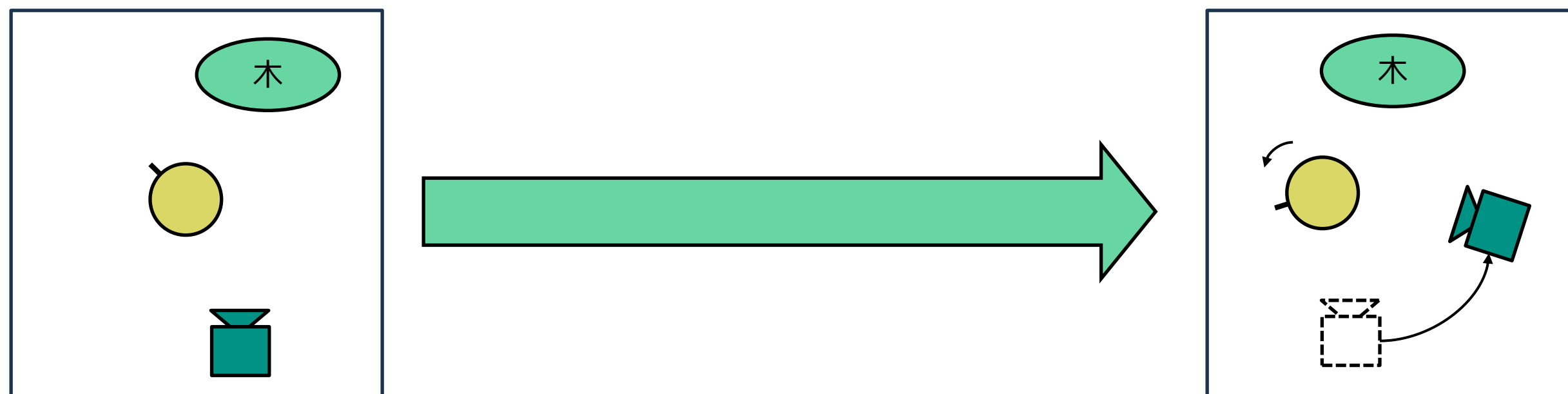
= 3DCG (カメラの動き) として正しい



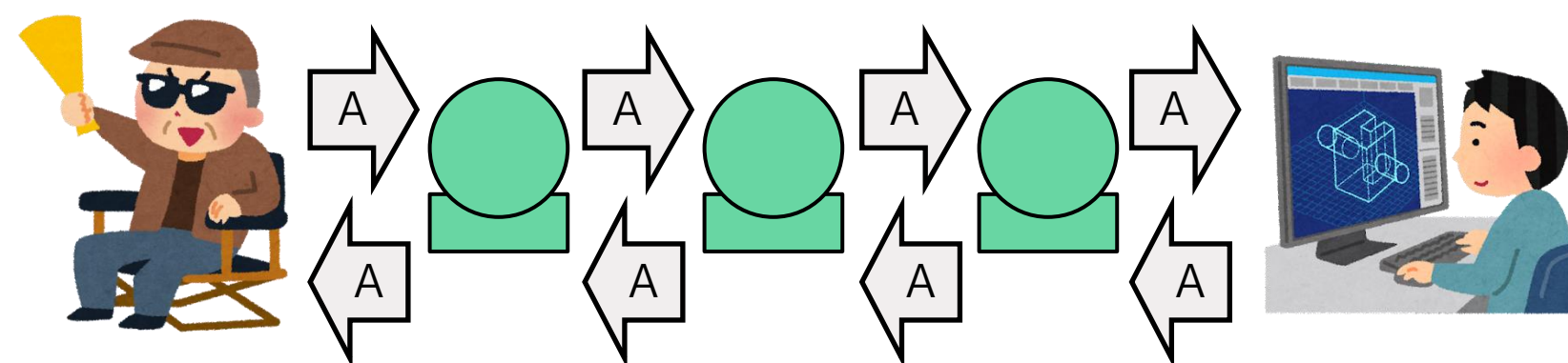
演出として 正しいものが 「見たい絵」



「空を見上げるムギ」を撮るカメラが後ろに回り込む
+ムギ自身もわずかに回転・移動する（「嘘をつく」演出）
=演出の動きとして正しい



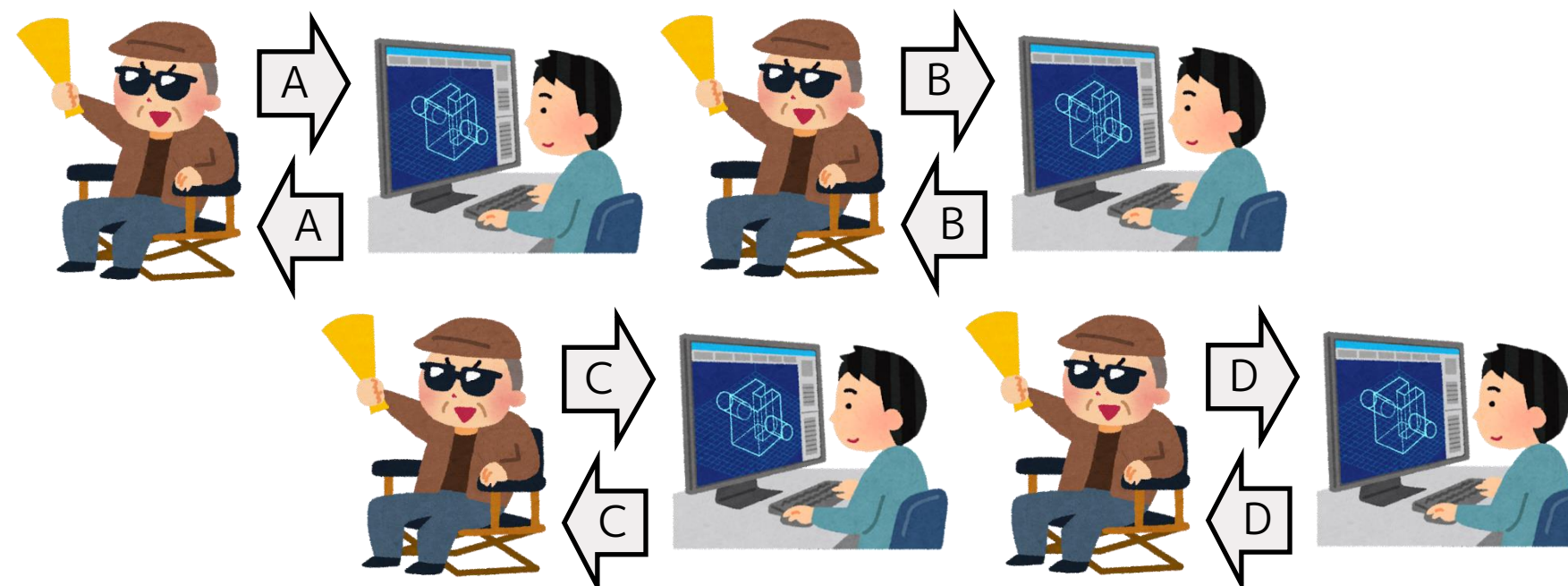
監督が社外にいと、デザイナーは直接確認できず、指示もフィードバックも時間がかかる。



(トライアンドエラーの回数に限界がある)

「監督が社内にいる」 ということ

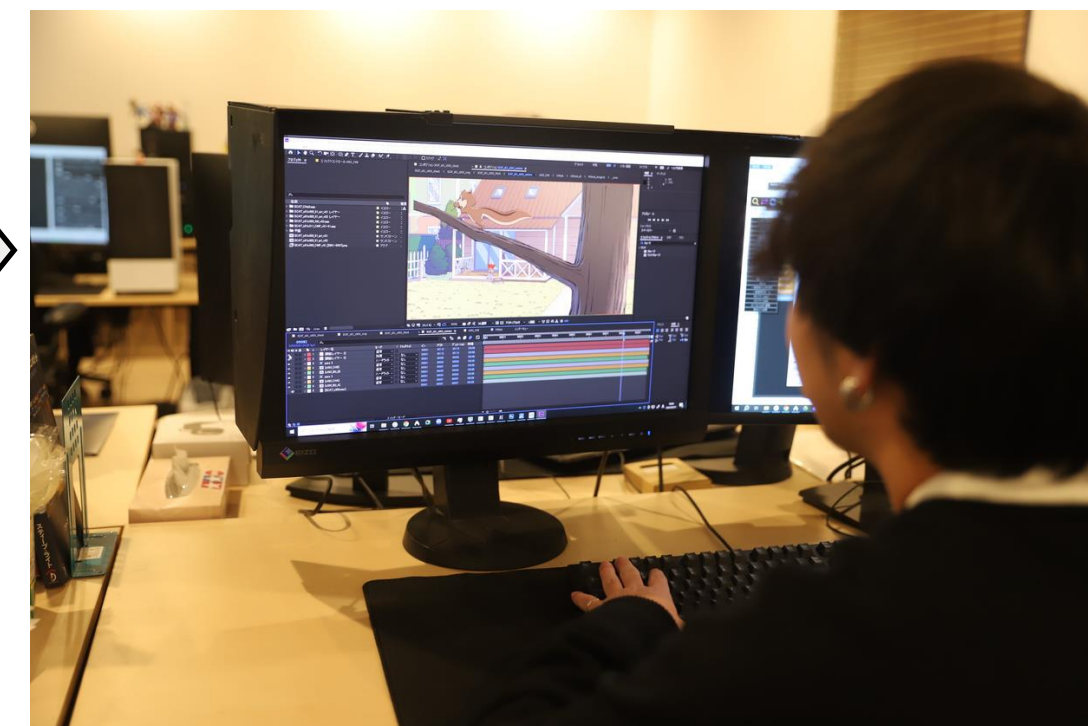
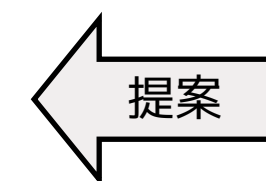
監督が社内にいると、デザイナーは直接確認でき、指示もフィードバックも時間がかからない。



(待ち時間が無いのでトライアンドエラーが何度も試せる！)

各カットでトライアンドエラーを
何度も繰り返すことが出来た。

監督が
社内にいる
メリット



監督からの直接聞ける演出指示と
各アニメーターからの提案のすり合わせがされ、
より違和感のないアニメーションが制作されていった。

まとめ

3DCGの違和感を軽減するには基礎が大切

作画アニメのノウハウも学ぶことで、より違和感を軽減できる

社内に監督がいることで高速トライアンドエラーが可能となる

参考：当社における 本プロジェクトの制作体制

プロダクションスタッフ

社内参加人数 31名
社内平均年齢 27.6歳
(内デザイナー平均26歳)
社内男女比 男性3：女性2

環境

リモート作業が主体（7割程度）
情報の共有はチャットツールを利用
打ち合わせはオンラインが主体
データ共有は社内サーバーを使用
GoogleWorkspace※1活用
自社パイプライン※2「GNsDock」活用

ツール関連

実制作：Maya、AfterEffects
コミュニケーション
チャットツール：Slack
ミーティング：GoogleMeets/ZOOM
リモート：Splashtop/Googleデスクトップ
文書：Googleスプレッドシート
ナレッジ共有：Atlassian Confluence

※1 GoogleWorkspace：Googleが提供する生産性向上グループウェアツール群。当社では主にGoogleドライブ、Googleスプレッドシートにて活用。

※2 パイプライン：CG制作工程において、次の工程にデータを効率的に滞りなく渡すための社内システム。

連絡先

プロデューサー / 事業企画

水澤 慎

mizusawa@gooneys.co.jp