

アニメノタネ

ANIMENOTANE 2024

KICKS AND PUNK

事業報告

日本アニメーション株式会社

中間報告会後のイベント

- 11/22 分解打ち①
- 12/1 分解打ち②
- 12/12 音楽打ち
- 12/22 オフライン編集
→指導側と監督のみでの作戦会議
- 1/17 全員集合作戦会議
- 1/19 劇伴収録
- 1/22 効果打ち
- 1/23 アフレコ
- 2/2 オープン講座視聴会

※ほぼ毎週金曜は朝礼実施



今後の予定

2/21 ダビング

2/26 オンライン編集→納品予定

育成プラン

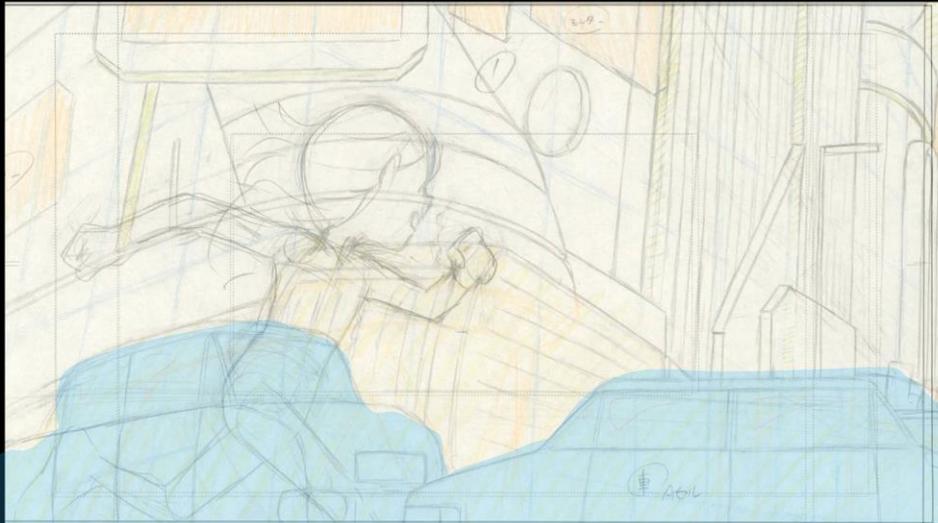
「表現力のあるアニメーターを中心としたチーム」を育成するため

- ①「動き」に焦点を当てて表現力を追求する
- ②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、
効率的な制作ラインを構築する
- ③上記①②のために
参加スタッフ個々が「考え・工夫し」主体となって制作する



①「動き」に焦点を当てて表現力を追求する

ラフでの動き確認



実際のカット(take1)



①「動き」に焦点を当てて表現力を追求する

細やかなチェック体制で進行しました。

LOラフ(まるちゃん)

作成→監督チェック→指導アニメーターチェック→作監チェック

LO清書

作成→指導アニメーターチェック→監督チェック→作監チェック

ラフ原

作成→指導アニメーターチェック→監督チェック→作監チェック

原画以降はカットの内容やカットアウトで行うか・ペーパーレス作画で行うか・進捗状況はどうか・誰が担当するかなど、複数の要素を合わせて適切な進め方をそれぞれ見極めながら進めました。

→【課題】育成のためとはいえチェック工程が複雑化するので管理に難儀しました。

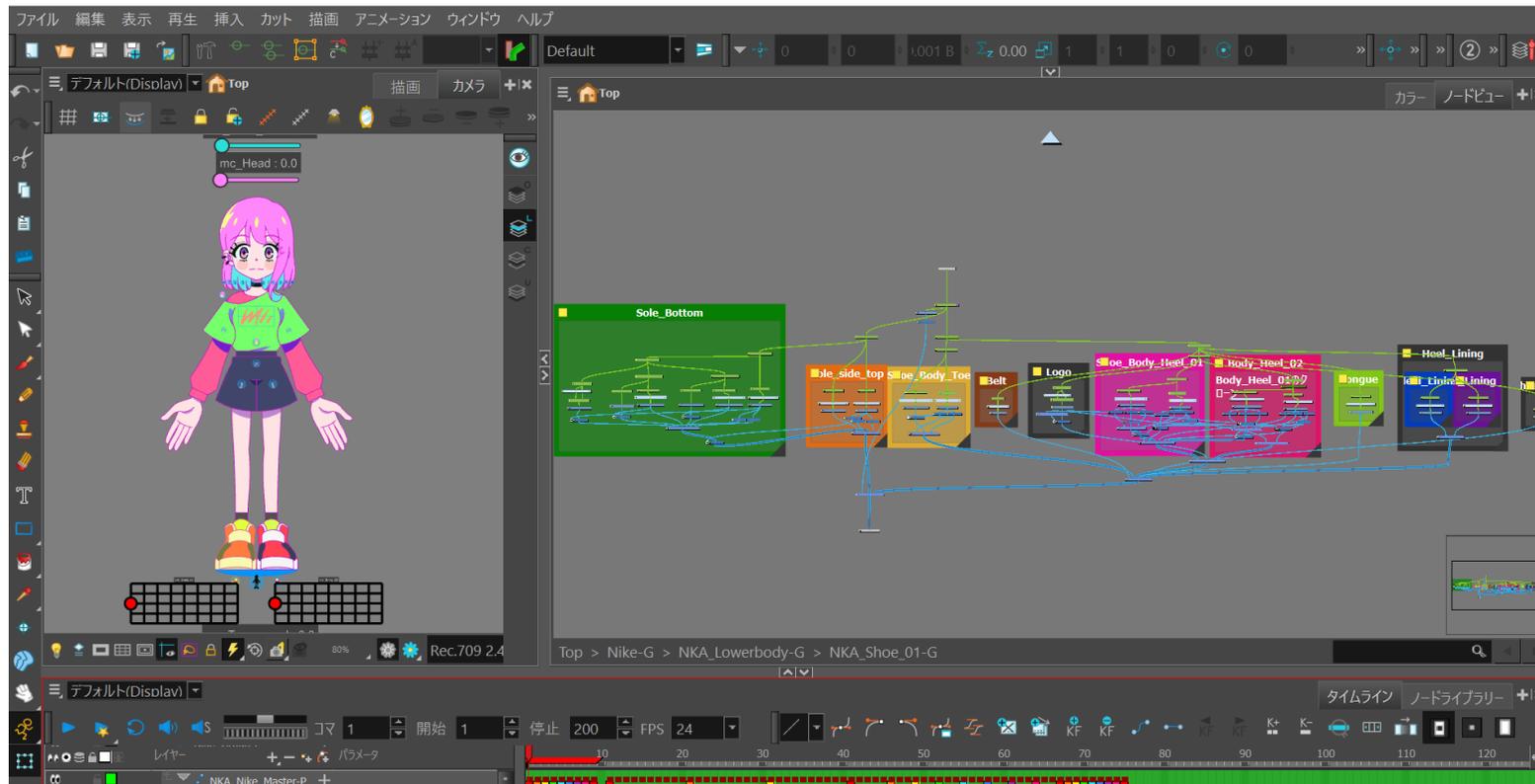
全て社内にカットがある状態で回していたので大きな混乱は起きなかったものの、

外部の方やテレワーク部隊などがある場合はもっとシンプルな工程を考える必要があります。

②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

・適切なリグの作成

主人公ニケAパターン(スニーカーがパーツごとに分かれていて繊細な表現ができる)
パーツ数約22(片足分)×2=両足44パーツ

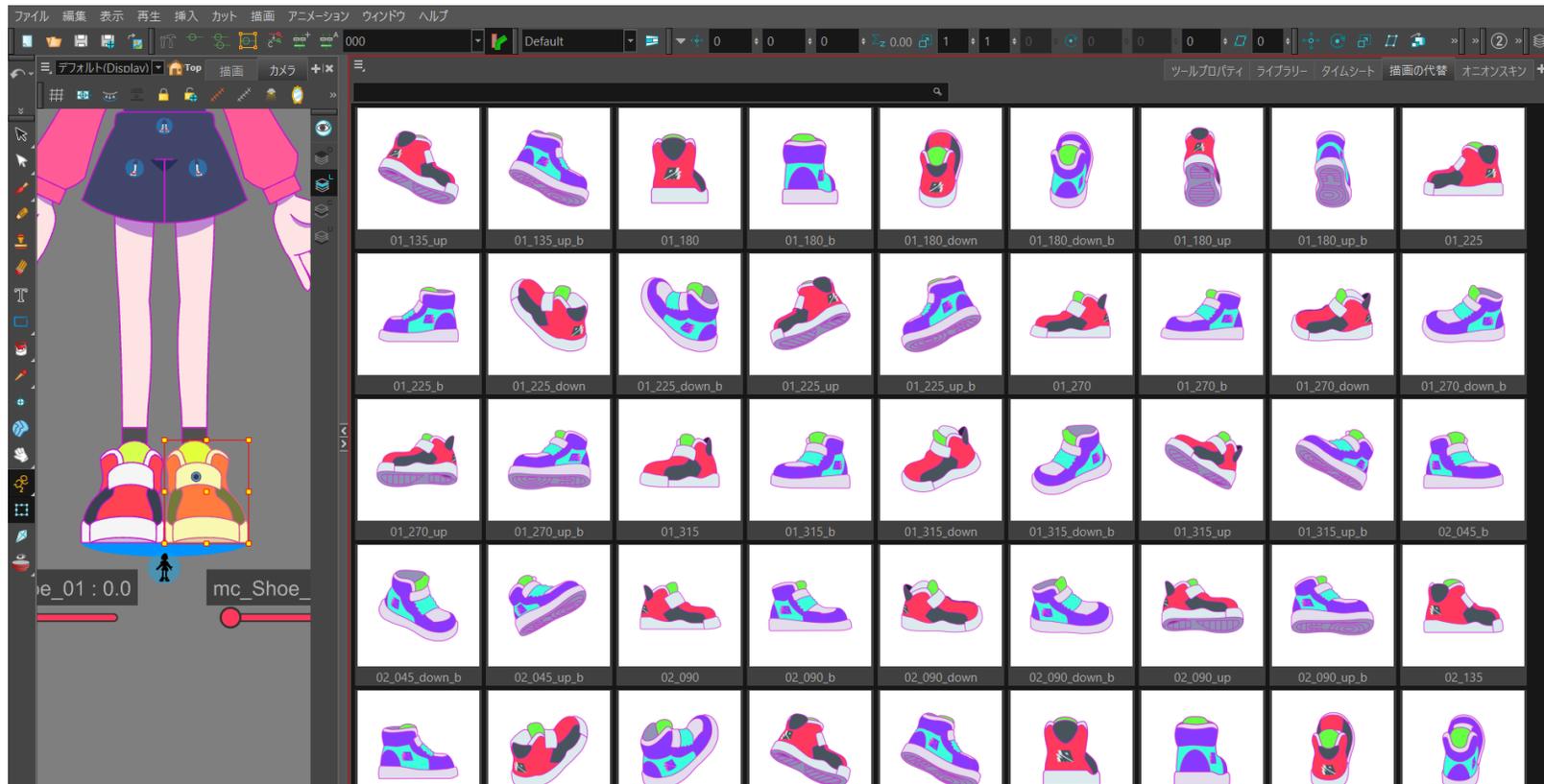


スニーカー以外
約125パーツ

②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

・適切なリグの作成

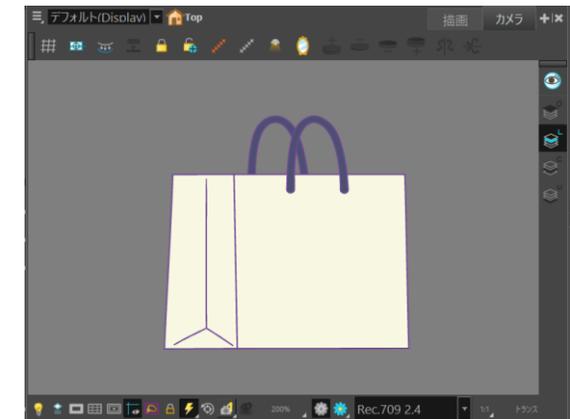
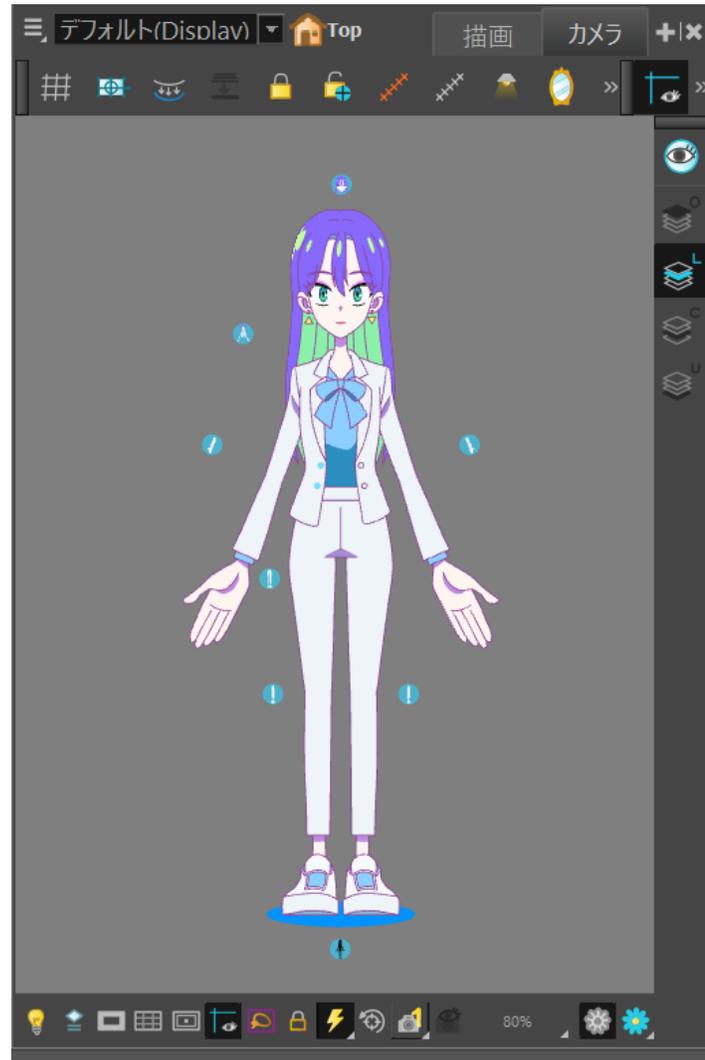
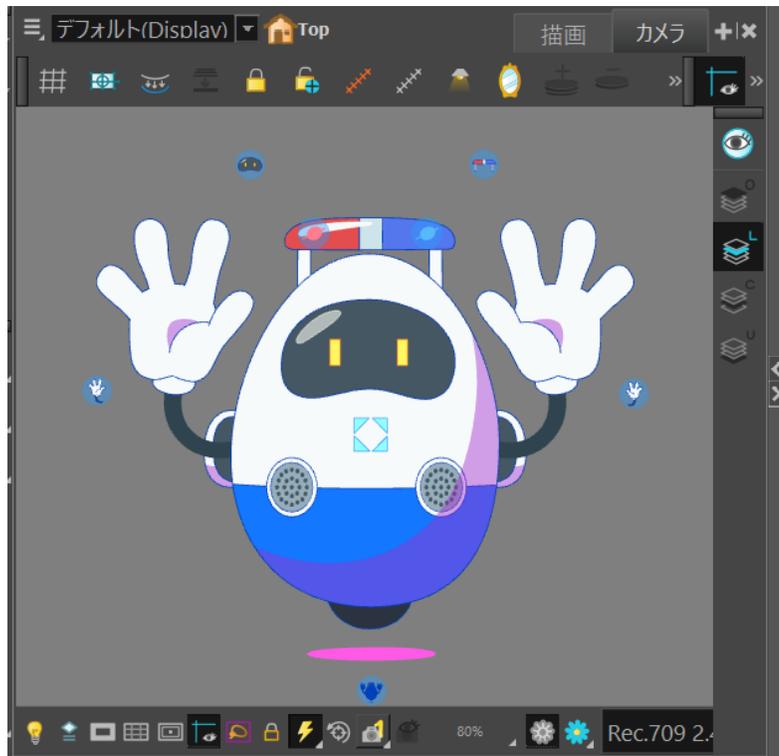
主人公ニケBパターン(スニーカーは描画切替で選択できるパターン)
22パターン×2種＝描画数44



②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

・適切なリグの作成

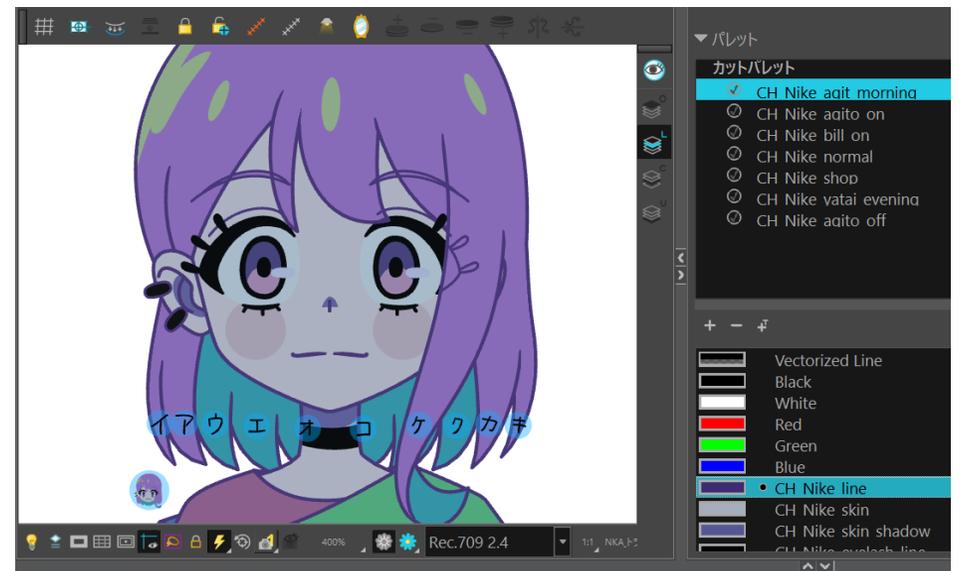
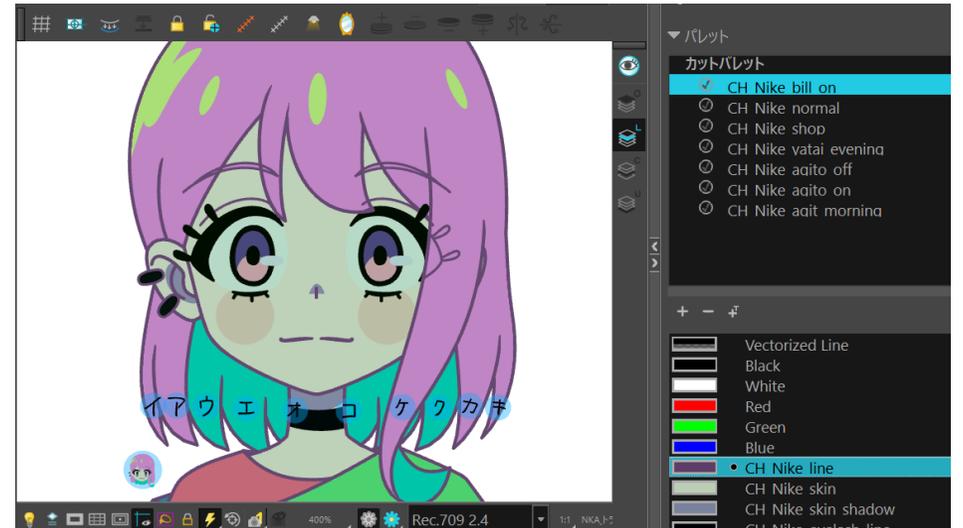
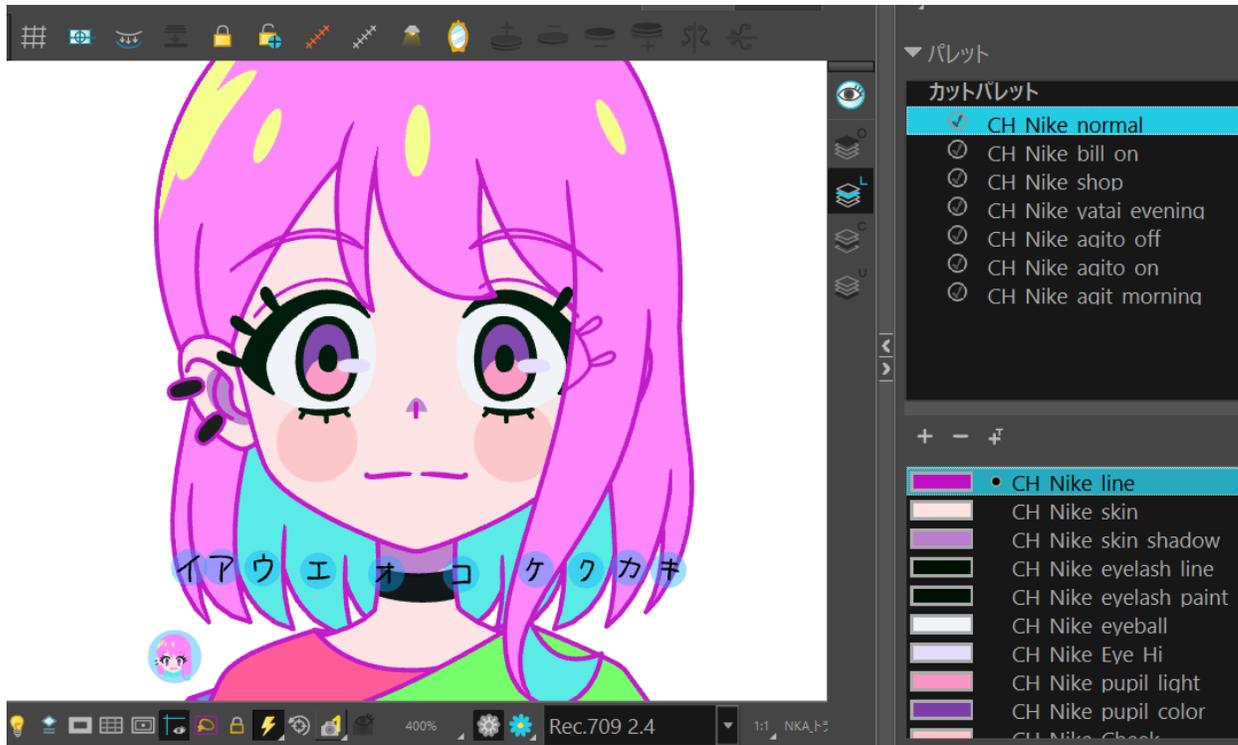
その他リグングしたもの
ポリス・シェリー・紙袋



②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

・適切なリグの作成

カラーパレットの作成



シーンに合わせて色味をワンタッチで切り替えられるようにカラーパレットを作成

②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

・カットアウトのワークフロー

■カットアウト(止めモブなどの作画も一部ありの場合含め)

・モーション作業→監督チェック→ファイナル作業→監督チェック→作監チェック(必要に応じて動検チェック)→撮影入れ

■作画カット

・動画作業(Harmony動画・clip動画)→動画検査→仕上げ(作画担当もしくは仕上げにて)→撮影入れ

※社内にいる各カットの作業者はあがりを出す前に
原画を描いた人に動きの意図がきちんと汲みとれているか
確認したうえで提出しています



②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

【課題】

今回Harmonyを初めて触る人が社内で11名(指導、育成アニメーター・仕上・撮影・制作進行)、経験者7名(監督・総監督・作監・動検・撮影・編集・プロデューサー)だったが原画・動画工程はほぼ初めての人達で構成されるため、トレーニングを受けたとはいえ経験者によるサポートに割く時間が必須で作業スピードも非常に読みにくかった。

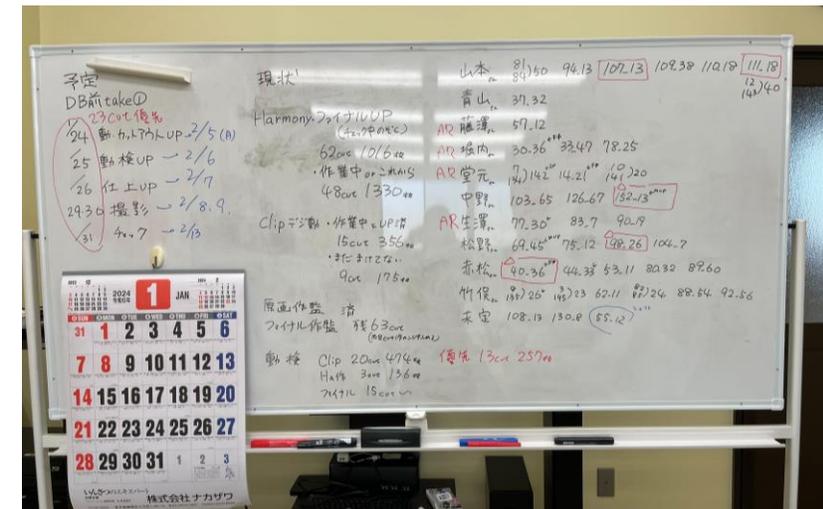
【対策】

→社内のHarmony班で完結するのではなく国内でのHarmony経験者(まだ少数)への協力依頼

→全てのカットをHarmonyのカットアウトに頼るのではなく、Harmonyでのペーパーレス作画やclipstudioでの作業も柔軟に取り入れる。

→それにより、動画検査の物量UP、
もともと予定していなかった仕上げ作業の発生という新たな課題も

→未経験者もある程度慣れてきたところで全員集めての作戦会議を行った。それぞれの作業予定カットの物量・期間・目標・偏っているところの対応など全員で今作品の進捗状態とこれからの進め方を確認。



②新しいデジタル技術を効果的に取り入れて、効率的な制作ラインを構築する

【結果】

- ・Harmonyのカットアウト
 - ・Harmonyのペーパーレス作画
 - ・clipstudioのペーパーレス作画
- それぞれの境目が分からないくらいの仕上がりで作ることができた



C031→Harmonyカットアウト



c056→clip動画



c057→ニケHarmonyの
ペーパーレス作画・
ポリスカットアウト



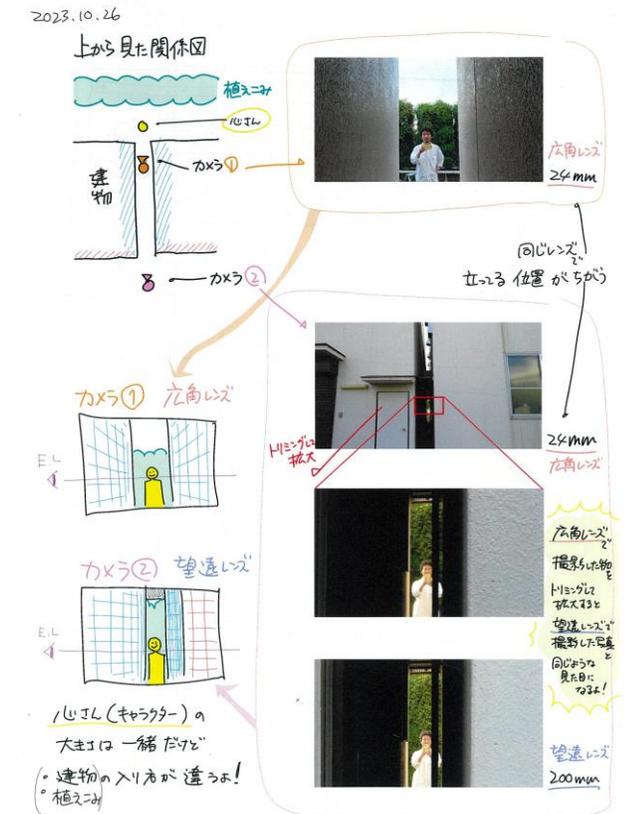
c058→clip動画

→カットアウトで表現の幅・カットアウトとペーパーレスの親和性に期待が持てた

③:①②のために
参加スタッフ個々が「考え・工夫し」主体となって制作する



- ・環境面で部屋をまとめるなどの整備
- ・声をかけやすい空気をお互いに作る
- ・全員がチームとして自覚をもって作業する





今作品の制作を通して得た課題や可能性など
今後の作品に活かしていきます。

ご清聴ありがとうございました。

日本アニメーション株式会社