



ANIMENOTANE 2024



テーマ:東京・地方間におけるアニメの共同制作ノウハウの確立



- ①育成コンセプト
- ②作品コンセプト
- ③育成について
- ④制作技術面の工夫
- ⑤その他資料
- ⑥制作結果

①育成コンセプト

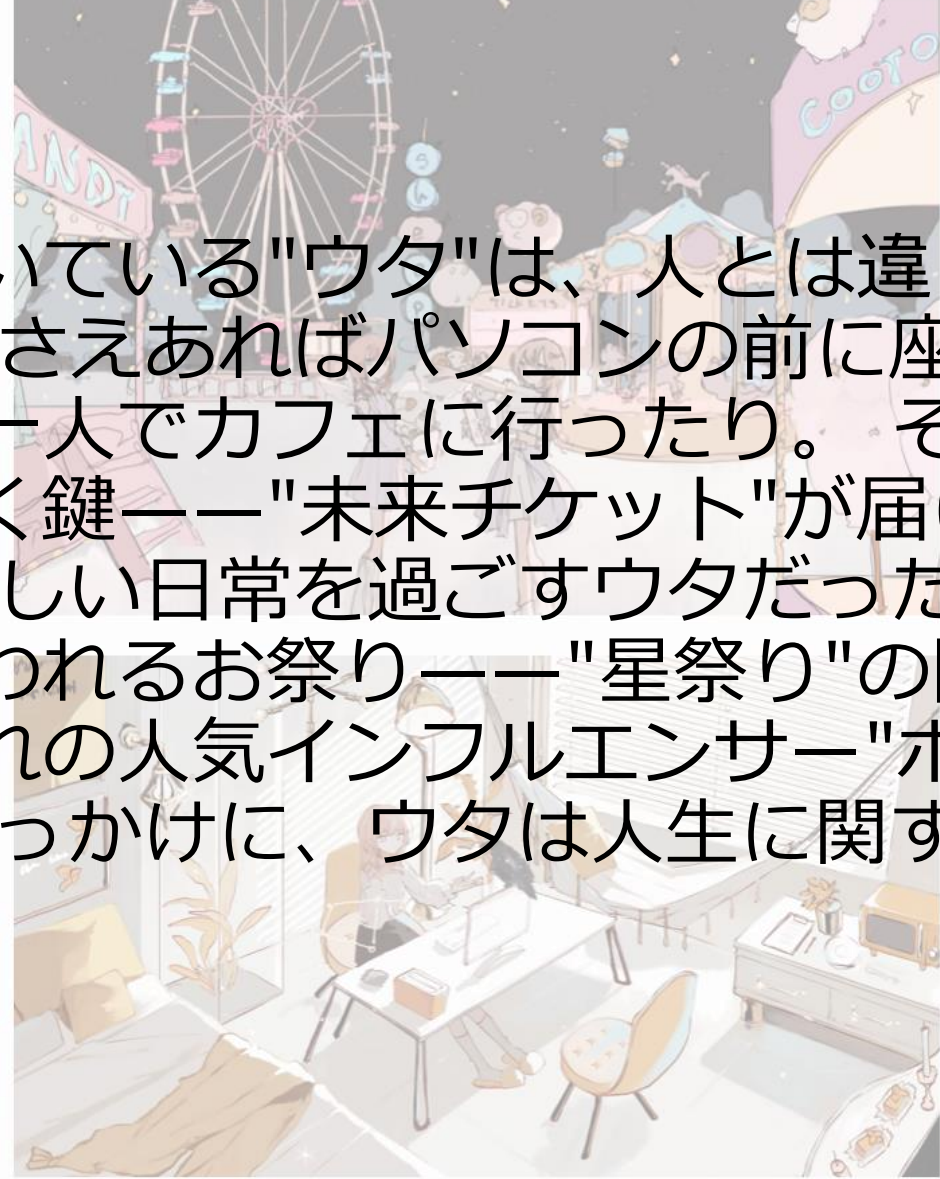
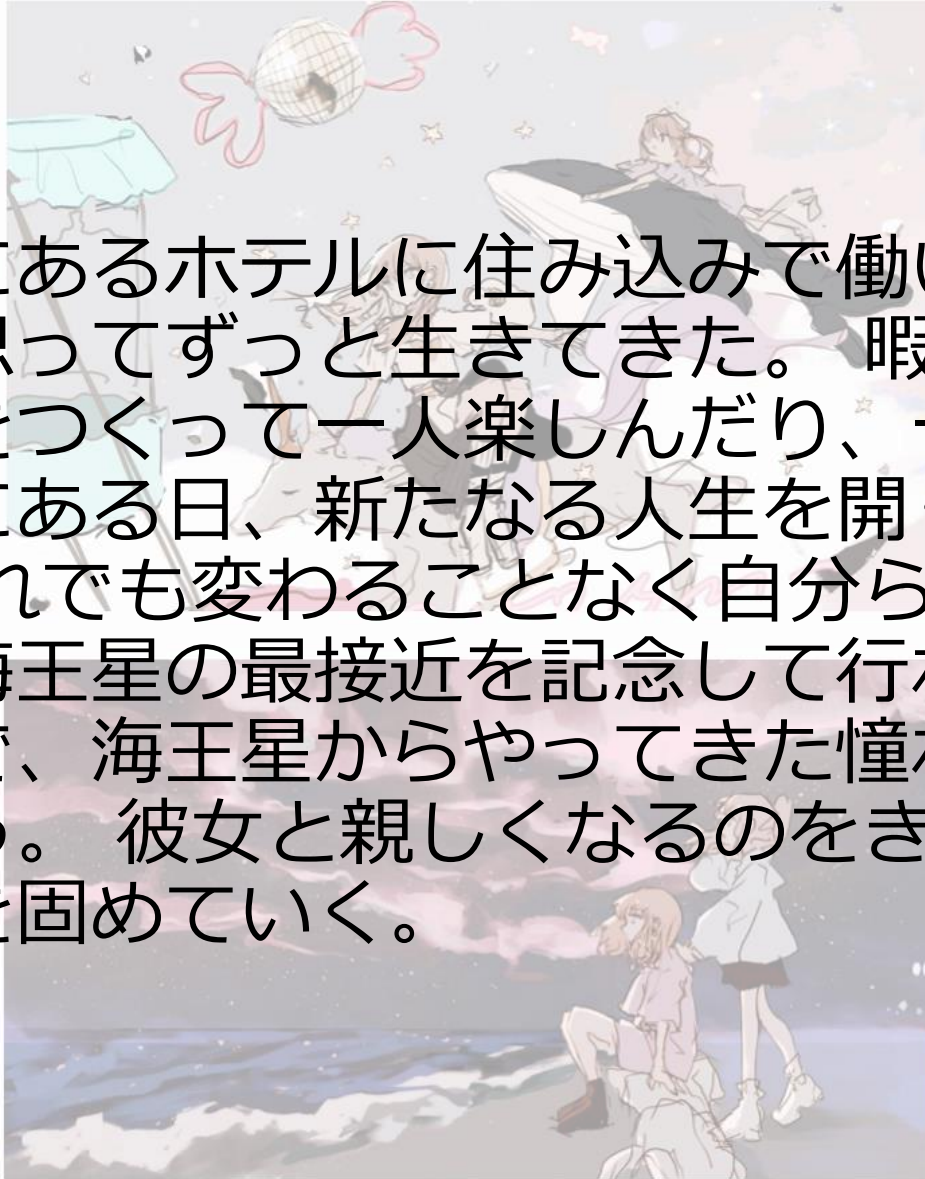


制作プロデュースワークの継承と撮影人材の育成

・今回制作プロデュースを担当するノーヴォにおいては、前回育成対象者であった塚原が今回は指導側として高知県の制作会社である エイトカラースの柴原に対して音響制作なども含めたプロデュースワークの指導を行う。こちらは遠隔地でもあるため、原則はリモートで行うが期間中に何度かは現地に訪れて直接的なコミュニケーションも想定。また、ノーヴォとしては撮影人材の育成も行いたく、こちらは従業員の小町が監督から撮影技法等について指導を受ける。

・前回のあにめのたねでもコロナ禍という事もありオンラインを前提としてコミュニケーションを行ったが、その過程の中で地方のクリエイターに対してもオンラインでの指導が可能であると考えられるようになった。エイトカラースでは現在も東京の会社から制作を受託する際などは打ち合わせはオンラインで行っているため、教育についても同様にオンラインを前提に実施する事は問題なく考えている。今回東京で実績のあるアニメーターの方が地方のアニメーターをオンラインで教育する事例ができる事で、今後アニメ業界でも増えていくと考えている。地方スタジオ経営の教育事例の1つになればと考えている。一方で作画監督や中堅アニメーターなどは高知の人材であるため、この部分においてはリアルな形でOJTを行う。今回の取り組みにおいては、オンラインオフラインを織り交ぜた教育体制を実施していく。また、基本的な教育方針としてはコンテの流れを正しく理解し、個々で考え、自分なりの演技や表現を行える事を目指す、という部分を目標として、地方においてもアニメーターの「当たり前」が出来る体制を構築し、結果的に基礎能力の高いアニメーター育成を目指していきたい。

②作品ストーリー



天王星にあるホテルに住み込みで働いている"ウタ"は、人とは違うとずっと思ってずっと生きてきた。暇さえあればパソコンの前に座り好きなものをつくって一人楽しんだり、一人でカフェに行ったり。そんな彼女の元にある日、新たな人生を開く鍵——"未来チケット"が届けられる。それでも変わることなく自分らしい日常を過ごすウタだったが、天王星と海王星の最接近を記念して行われるお祭り——"星祭り"の開催が迫る中で、海王星からやってきた憧れの人気インフルエンサー"ポーラ"と出会う。彼女と親しくなるのをきっかけに、ウタは人生に関する重大な決心を固めていく。

③育成について：アニメーター



スタッフ

吉井弘幸・細美稚冬・山口玉青 → 松尾まりあ・池上樹・奥村彩恵・山崎百絵

育成プラン

- ・自分で考えられるアニメーターの育成
- ・チームワーク制作をするためのノウハウと知識を学ぶ

途中経過

- ・シナリオ会議のメンバーと打ち合わせをして、シナリオから自分のアイディアで絵コンテやデザインを提案し、能動的にアニメーション制作に参加している
- ・自ら担当するカットを育成対象者同士でお互い撮影しあい、その動きを観察しながら作画に取り組んでいる

育成結果

主な作業はデザイン原案、テストカット（カット単位のビデオコンテ）、そしてメインである原動画の作業を行い、業界にありがちなトップダウンによる新人の「指示されて作業するだけ」のメンタリティではなく、自ら提案、観察、表現を、「作画」という形でアニメーション制作に関わる経験ができた。

③育成について：撮影



スタッフ

清水理央 → 小町直

育成プラン

- ・アニメにおける基本的な撮影の専門用語を理解する。
- ・当育成対象者が、実写の撮影・編集を経験してきたものの、アニメにおける撮影はまだ経験が少ないため、実写とアニメの撮影の役割の違いを理解した上で、効率良く作業を進められるようにする。
- ・独自性を出しつつも、他のスタッフにもシェアしやすい作業方法を理解する。

途中経過

- ・MTGで不明な用語が出たタイミングで随時監督に確認をしている(ダブルシなど)
- ・育成者がもともと得意とするFusionで一部エフェクト開発を監督からフィードバックをもらいつつ進めている。

育成結果

- ・AfterEffectsによる基本的な撮影方法を習得。また、指導者が作成したテンプレートの仕組みを理解し、テンプレートを活用しつつカットバイでの調整も行えるようになった。
- ・Fusionによるエフェクト作成後、AfterEffectsでセルや美術と馴染ませる調整を行えるようになった。
- ・撮影→編集のデータをよりスムーズにやりとりできる仕組み作りができた。

③育成について：プロデューサー



スタッフ

塚原怜 → 柴原卓央

育成目標

- ・地方におけるアニメプロデュースワークの構築

途中経過

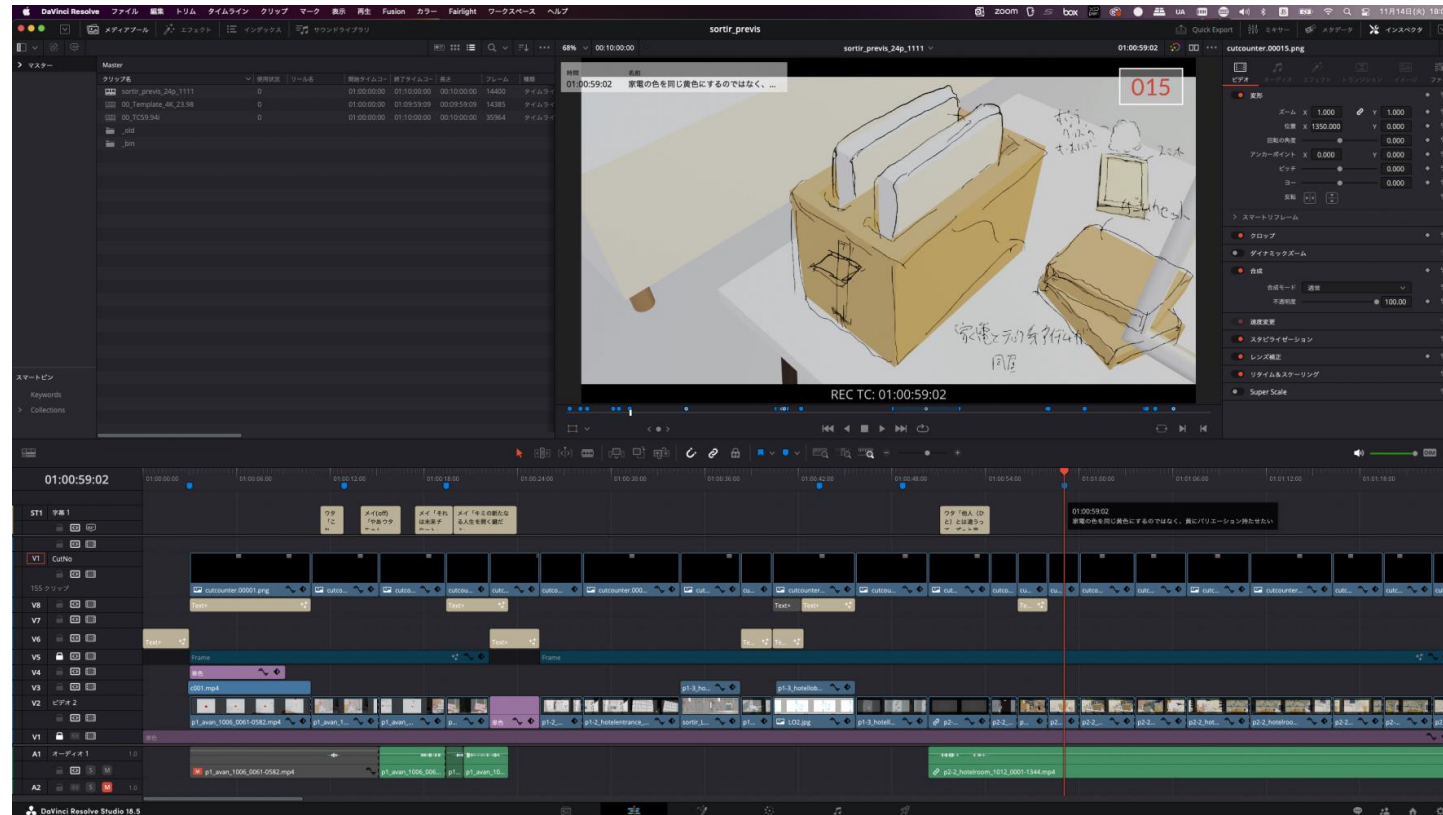
- ・遠隔地でも齟齬が起きないように、Discordを使い、随時指導者・育成対象者間でコミュニケーションを取っている。
- ・本読みに共に参加。特に、オンライン実施のノウハウが作画のコミュニケーションにも生きている。
- ・音響周りの段取りを、塚原から引き継ぎ、柴原が実際に高知から行っている。
- ・キャスティングに関しては、本読みを通してキャラクター性や世界観などの理解度が高まった。また実際の収録についてはオンライン会議ツールを用いて遠隔での立ち合いなども検討している。

育成結果

- ・音楽に関するやり取りについては指導者と一緒に入り、クリエイターの力を活かすプロデュースワークについて学び、実践できるようになった。
- ・ポスプロ（音響周り）の進行をほぼ独力で高知から行った。
- ・東京・地方間におけるアニメの共同制作ノウハウを確立するに当たり重要な、東京の監督と高知のアニメーター陣の制作に関するやり取りにつき、オンライン実施軸で、齟齬なくやり遂げることができた。
- ・収録やリテイク会議等を遠隔でスムーズに行えるよう、複数のオンライン会議システムを使い分けるなど、ワークフローを工夫した。

④制作上の工夫：DaVinci Resolveにおける協業

- ・ 事前に監督がVコンテタイムラインを更新。
- ・ オンラインでMTGをしながら撮影担当：小町が編集メモをマーカーで書いたり修正したりしている。
- ・ 高知スタッフが修正に伴って変更になったカットナンバーやセリフ字幕タイミングを修正する。
- ・ 右下のチャットアイコンや人間アイコンがリアルタイムコラボレーションしてる証左。
- ・ 機能的な補足として、クラウドでタイムラインが同期されており、リアルタイムに変更が全員に共有されている。



④制作上の工夫：プリヴィズ制作

下記理由より、プリヴィズを制作。

①編集ソフト等でタイムラインに配置すること

→尺感をコンテマン含め見る人がより正確に把握できるようにするため。

②3DCGを使う

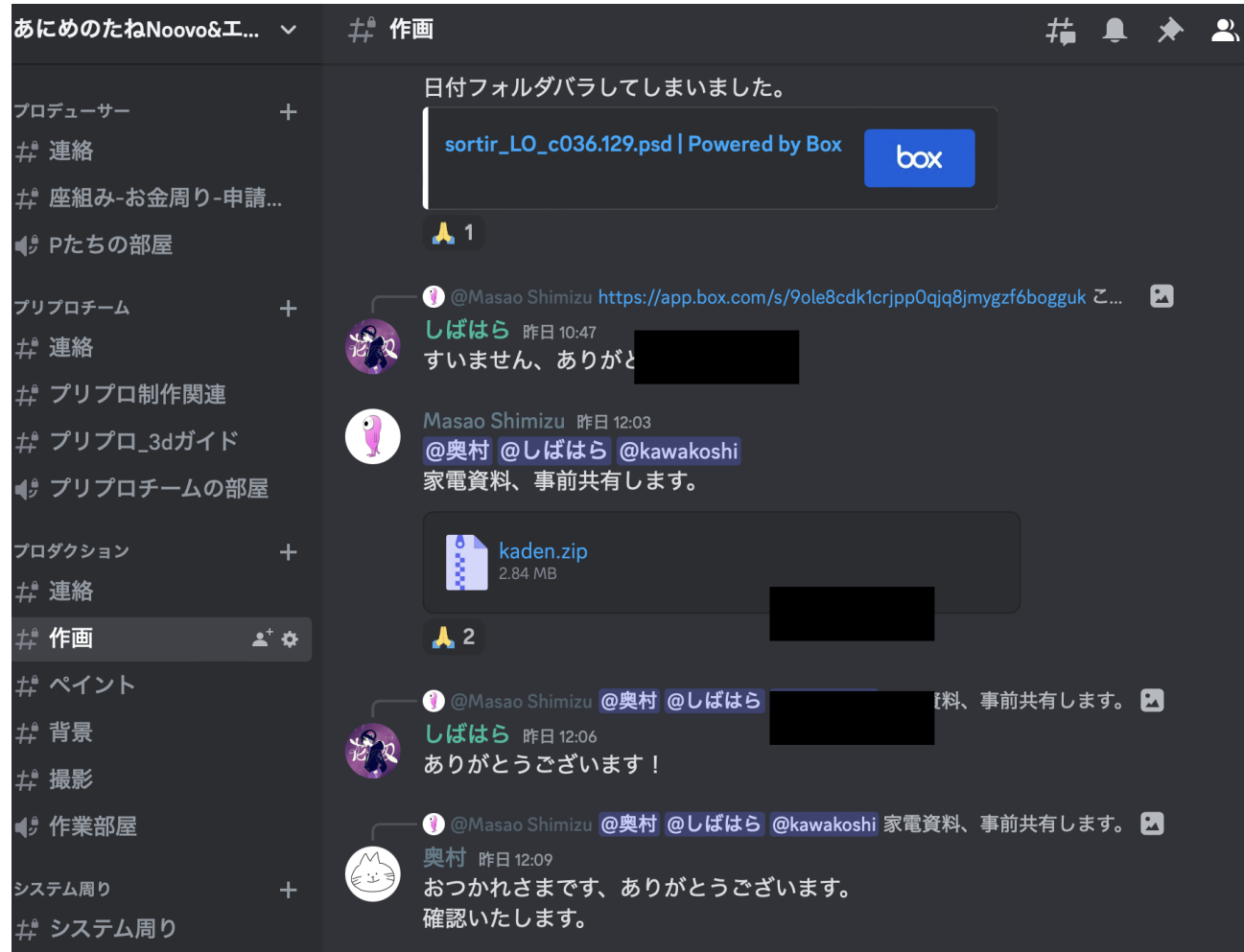
パースやキャラの頭身・画面の収まり等をプリプロ段階で精度を高めておくことで、プロダクション工程を円滑に進める意図。

※よくある工程だと、3DLOという工程をプロダクションのどこかにはさむものの、これをプリプロ段階の一連のシーンを構想していく段階で一緒にたにやってしまうもの。



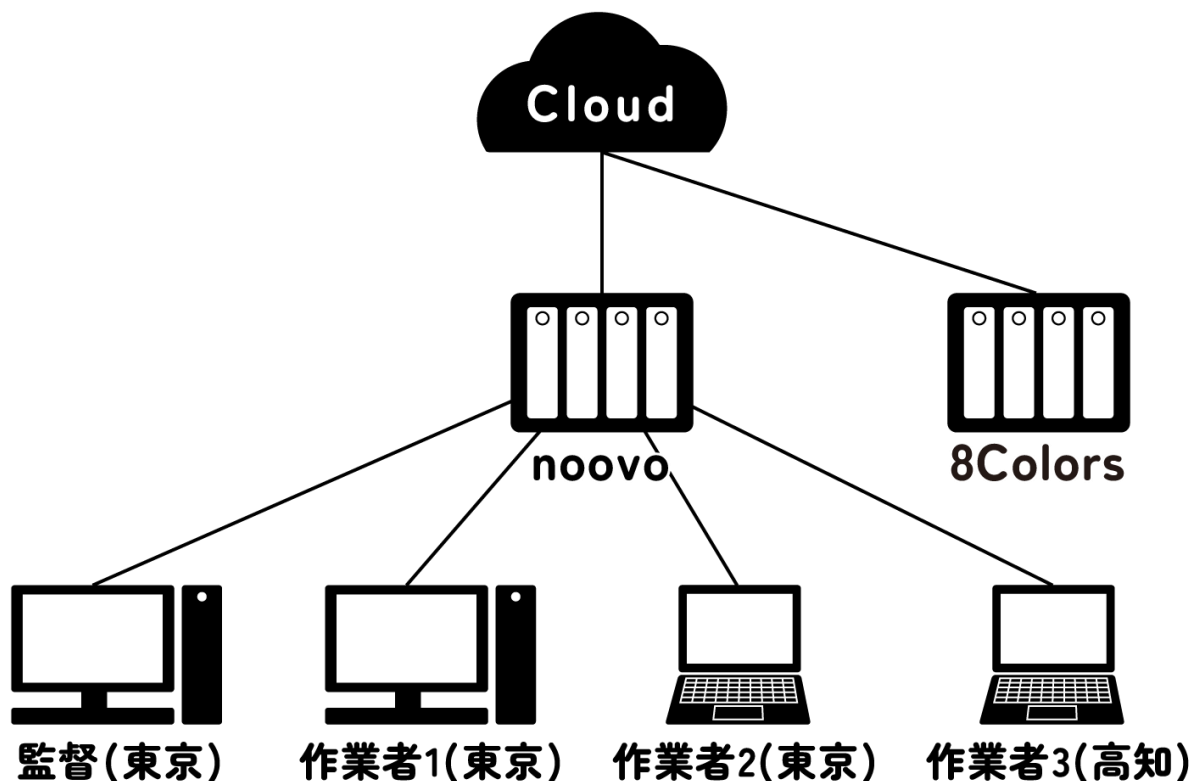
④制作上の工夫：コミュニケーション

- ・ Discordでチャンネルを分け、スタッフ間で随時緊密に連絡を取り合っている。



④制作上の工夫：複数拠点で同期を取る

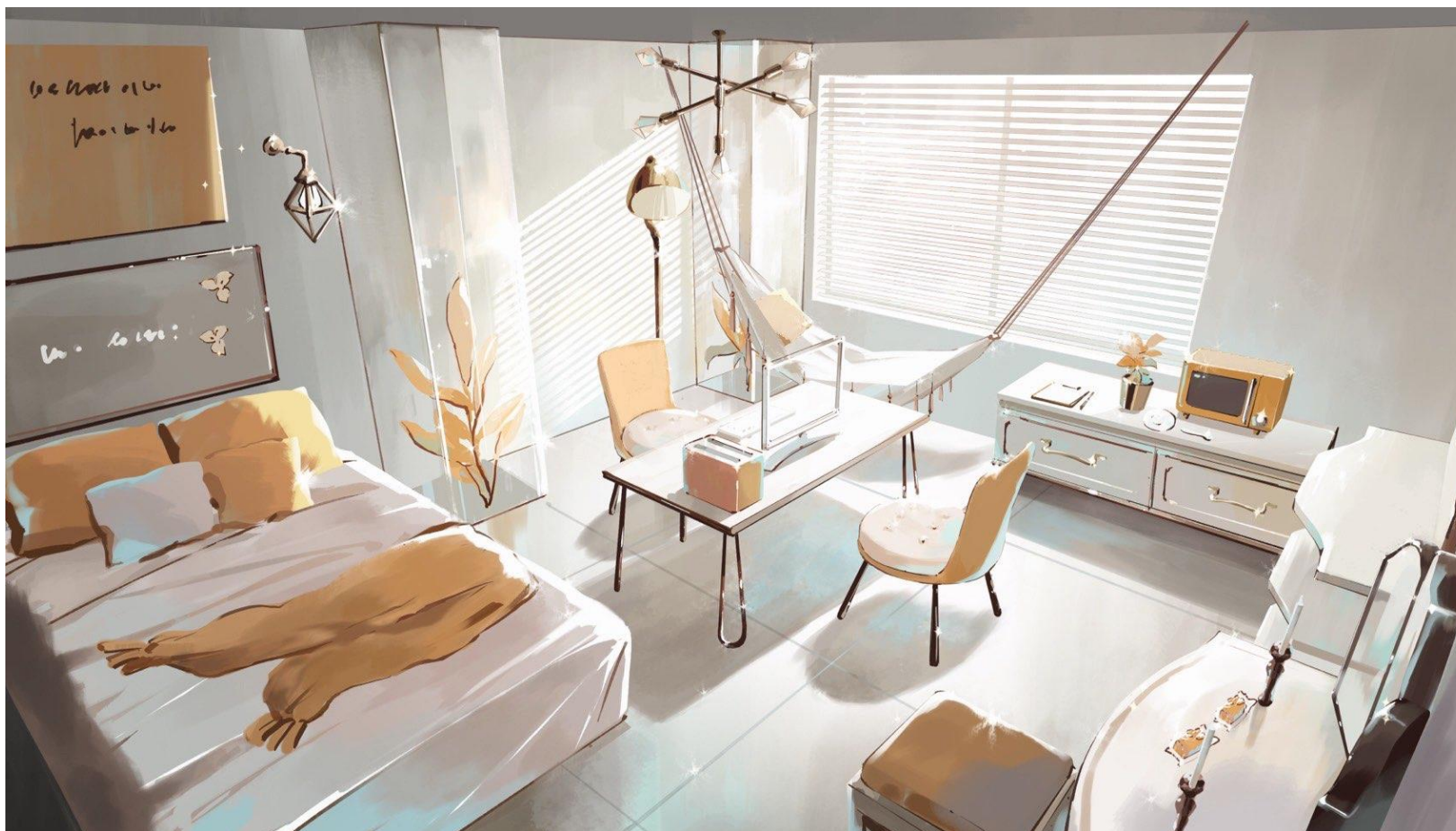
- ・複数拠点で同期を取り、コンポジットワークを進めた。特に膨大なデータを取り扱う撮影でもシームレスなやりとりが実施できた。
- ・撮影→編集もデータを同期しており、先述のDaVinci Resolveコラボ機能と組み合わせることで時間と場所を問わず最新の編集状況を確認できた。



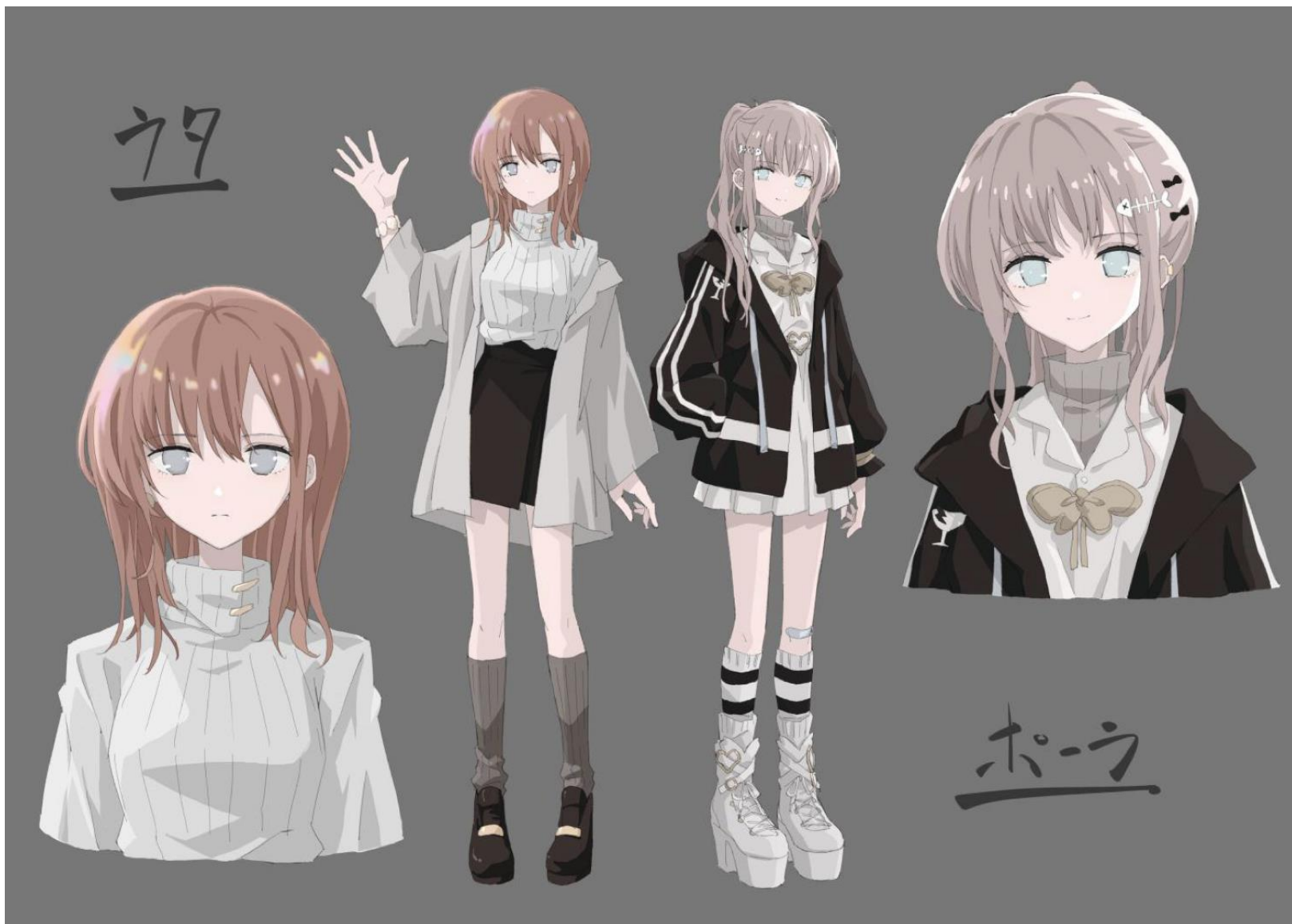
⑤その他制作資料：旧都なぎイメージボード



⑤ その他制作資料：美術設定



⑤ その他制作資料：キャラクターデザイン



⑤ その他制作資料：ルック調整テスト



⑥制作結果：本撮スチール



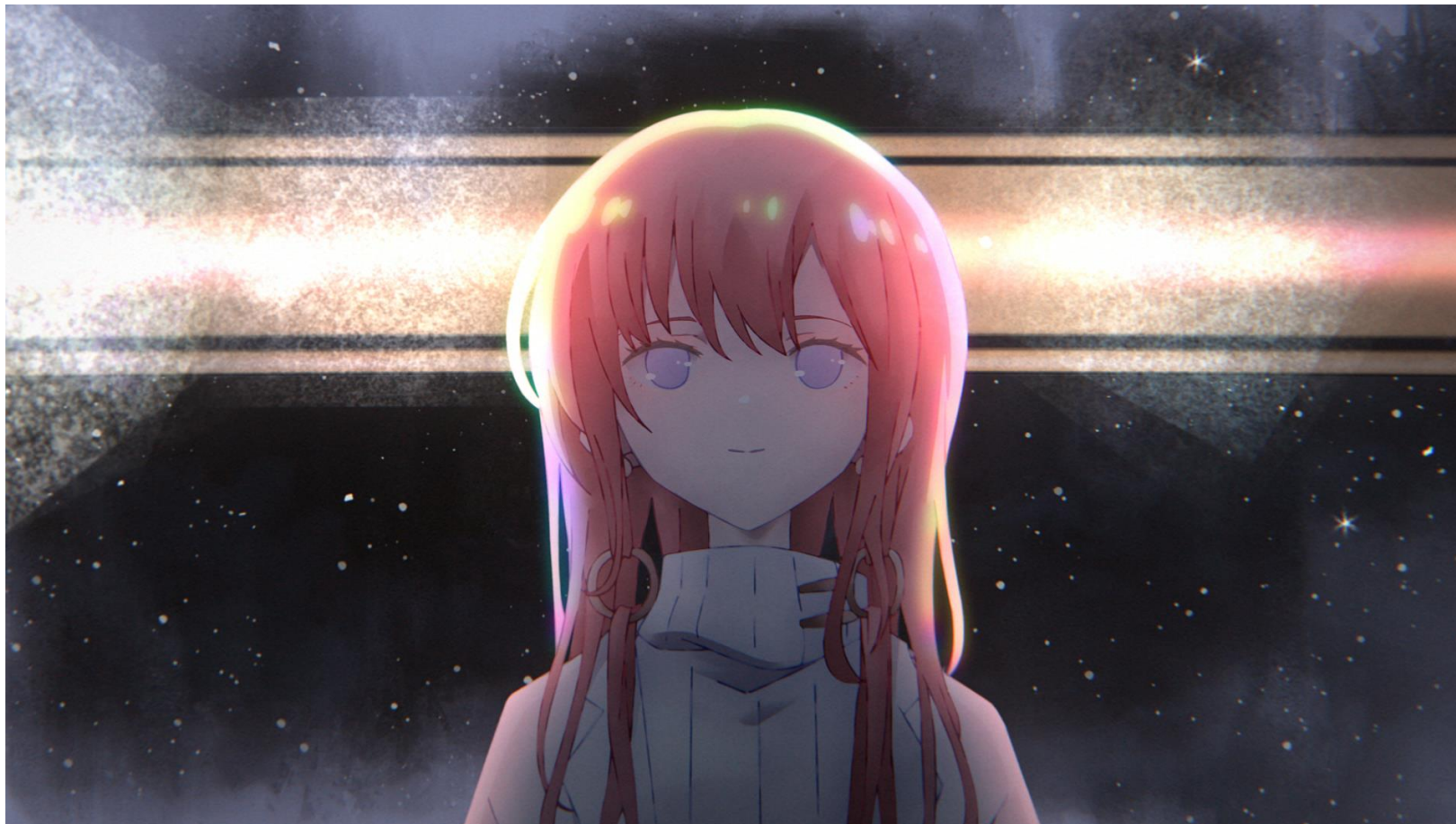
⑥制作結果：本撮スチール



⑥制作結果：本撮スチール



⑥制作結果：本撮スチール



⑥制作結果：今回の達成

東京・地方間におけるアニメの共同制作ノウハウの確立

従来：監督が制作現場付近に常駐するなどの方策を取らないと、地方発でアニメーション作りを行うことはできなかった



今回：東京・高知のクリエイター達が、受発注の関係にとどまらず、対等な共同作業によってアニメーション制作を行えることを証明した。

具体的な工夫：「3つの共有」

- ・ 時間軸の共有：DaVinci Resolveにおける協業システムの構築
- ・ イメージの共有：プリヴィズの活用
- ・ データの共有：膨大なデータの同期