

おにめたね

ANIMENOTANE 2021



usagi-ou



ウサギ王があにめのたね2021に参加したのは、
『新しいアニメ制作の方法論を作ってみたかったから』です。

これからのアニメーションの作り方を試行して提示したいと考え、
本事業に参加致しました。



本事業においてウサギ王が掲げたテーマは3つ。

1. 継承
2. 革新
3. 透明性



1.技術継承 成功したところ

・まず弊社は基本的に全員「社員」として勤務しています。
そのため定着率が高い。これは大きなウサギ王の強みとなりました。

今回弊社がこのプログラムに参加するのは2回目ですが、4年前このプログラムに参加したスタッフがほぼ全員残っており、その為前回の経験が完全に残っていました。前回の経験者は今回「中堅スタッフ」などに回って参加しています。

・弊社は幸いにもスタッフが住職近接の為、人の多い公共交通機関を利用する必要がなく徒歩、或いは自転車通勤で制作が可能でした。

新旧参加した社内スタッフがペアを組み、共に制作に臨んだことで、情報や目的意識や技術などの継承はかなりスムーズに伝わりました。更に中堅もシニアアニメーターとしての自覚と成長が大きくなりました。



1.技術継承 うまくいかなかったところ

- ・綿密に練らないと、リモートでの新人育成は難しいと感じました。

今回アニメーション指導担当に経験豊富な人材を起用しました。
WEBカメラを設置し、いつでも繋いで質問・確認等が出来るよう環境を整えました。
しかし、実際に顔を合わせながらのコミュニケーションには劣ると感じました。

短期間且つコロナの状況下ではお互いに密接な関係が築けず遠慮が入り、細かい指示やニュアンスを伝えるには至りませんでした。双方にフラストレーションがありました。やはり同じ現場に全員が居る環境が望ましいです。

費用面でもお金をかけた部分だったので、非常に残念でした。



1.技術継承 メソッド

・制作の具体的な進行として

1. 月曜11時のプロジェクト進捗会議(アニメ指導・美術・CGディレクター・オブザーバーは遠隔参加)
2. 水曜日の内部チェック(制作スタッフ全参加)
3. 木曜日のアニメ指導担当含めの進捗チェック(アニメ指導担当は遠隔参加)

これ以外に随時疑問があればシニアアニメーターに質問を行っていました。
また修正オーダーは監督含め全員が平等な立場で提案し合う、上下の壁の低い環境が築けました。



1.技術継承 コロナ対策

・弊社は出社形式でしたが、コロナ対策は万全を期しておりました。

1. 手洗い・うがい・消毒の徹底
2. 人の集まるところに遊びにいかない
3. 感染発生に備えて、VPNで外部からLAN同様にサーバーにアクセスできる

完全遠隔体制の構築

何よりも、「このプロジェクトが止まったらいけない！」という危機感の共有が全員にありました。また弊社では、コロナ以前から一部スタッフは在宅勤務を行っています。



1.技術継承 まとめ

- ・社内での日常的に築かれた信頼関係が技術継承に大きく役立った。
- ・一方、初めて顔を合わせる者同士の、しかも新人に対する遠隔での指導は極めて難しい。
- ・逆に綿密な関係性が出来ている間であれば遠隔教育にも可能性はある。



1.技術継承 改善点

1. コロナ下に於いてリスクはあるが、スタートアップ時にある程度の関係性を築くために数回の顔合わせは必須だと感じた。
2. 今回の企画では必修ではなかったが、やはり13の課題を通して各人のスキルをアニメーション指導に理解してもらうなどの場を作るべきだった。
3. 進行中も定期的に面談やトレーニングなどを月一回などで行ってもよかったのでは。
4. 遠慮をせず、明確な表にしてチェックポイントをタスクとしてアニメーション指導担当にオーダーすることをシステムに組み込むこと検討すべきだった。

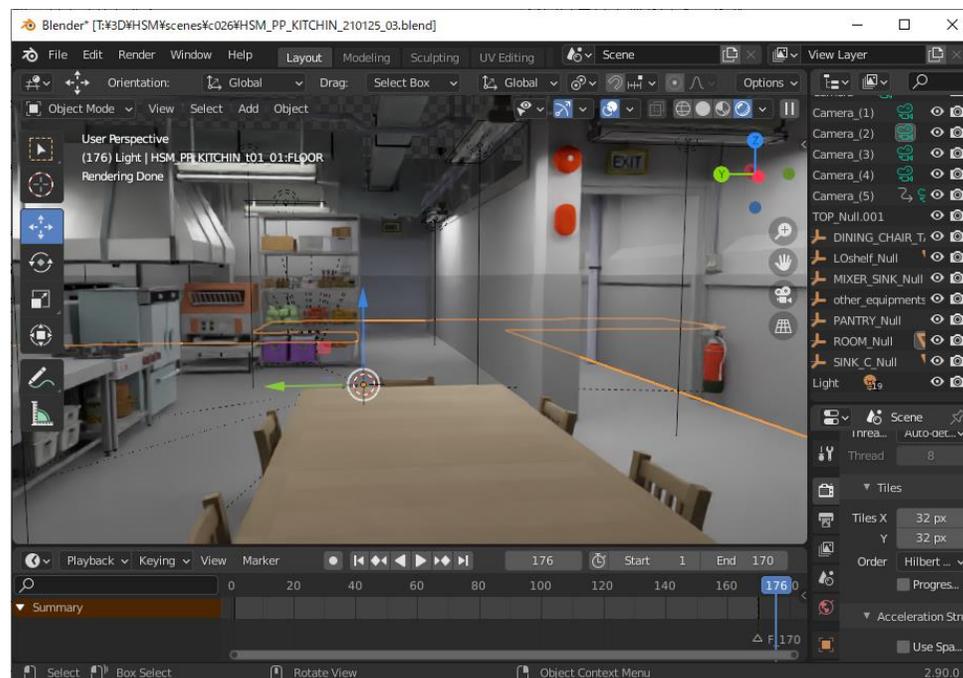


2.革新 Blender

・『新しいアニメ制作の方法論』の一つとして、「**少人数とコストの最適化**」での制作を目標としていました。

3DCGフリーツール『**blender**』をメインツールとして使用しました。

弊社にとっても新しいチャレンジでした。





2.革新 使用感

無料のツールとして考えるとかなりよく出来ていました。ただ全面的に良かったという訳ではなく、運用には”Blenderの現状に合わせたなら“という条件付きでした。

1. アプリケーションの基本的な使い勝手が詰められていない
2. 他のCGツールと違うBlender独特の仕様がある
3. エッジ処理がきれいに出ない(図1)
4. 異なる複数ツール間でのデータのやり取りに難がある



(図1)

特に③についてはかなり苦労しました。幾つかの手法を試みましたがどれも決め手に欠けました。



2.革新 使用感

特筆する部分も数多いありました。

1. 圧倒的な低コスト！
2. 本体機能の不備をアドオン開発者の活動で補っている
3. 個人ユーザーが多いので技術情報がネットに溢れている
4. アニメーションの複数テイクの情報が保持されて比較できる

①は言うまでもないのですが、ツール代の負担がゼロになります。
そのコストをBlenderの足りない部分の自社開発に向けるという考え方もあります。

②アドオン自体メジャーツールのプラグインに比べて極めて安価。

③情報もWEB上にフリーで存在するので学習ハードルが低い。

④新人育成には③と合わせてこの機能がかなり有効である。



2.革新 使用感

- 10月:Blender研修 ギャラクターモデリング
- 11月:RIGGING BGモデリング
- 12月:BGコンバート LO アニメーション
- 1月:アニメーション・コンポジット
- 2月:アニメーション・コンポジット 二月中に制作完了

これが大まかな制作工程ですが、各人15カット前後を担当。

初めてのツールにチャレンジ。

ほぼゼロベースでスタートしてアニメーション期間で3か月(下準備含めて5か月)

アニメーション・コンポジット担当人員はほぼ7人

非常に過重な労働は発生しなかった。

今回の応募目的「少人数・コストの最適化」の目的は一定程度果たせていると思われれます。



2.革新 評価と結論

メリットがデメリットを上回るかが評価のカギとなりました。
弊社としては…

Blenderはアリ！

1. ラインツールは表現を選んで使えばアリ
2. 足りない機能はアドオンで解決出来る
3. もう少し使い込むことでBlender独自の癖の理解が深まるのでは
4. Blenderコミュニティの雰囲気活気があって使っていて楽しい

・実際、ありがたいことにblender案件のお話も頂いております。



3.透明性

こちらも、最初に提示した通り。

「全ての書類・制作データを開示します」

現在公開に向けて、データの整理をしています。近日公開予定です。
制作フロー等はもちろん、プロジェクトデータを公開し、
アニメーション業界への技術継承に繋がればと考えます。

もちろん、成功した部分、失敗した部分も共有致します。
作られたアニメーションは作った人のものですが、その手法は共有され、改良され、また再び共有され伝播し、前に進むべきモノだとウサギ王は考えております。



弊社は常々オリジナルを制作したいと思いつつも、時間と予算の関係で実現できずにおりました。

今回、オリジナルアニメーションを制作する機会を得た事は、大変稀有なことで貴重な経験となりました。

改めて感謝とお礼を述べさせていただきます。



最後までご視聴ありがとうございました。

