

おにめたね

ANIMENOTANE 2022

宇宙キャンパー



SPACE CAMPER CHICCHI

育成プランとその実施報告

 Production +h.

育成方針

抽象的テーマ

<世代間技術継承>

かつてアニメーターは先輩の書き損じからすら多くのことを学び、自然な形で世代を越えた技術の継承がなされてきました。

ところが、昨今のデジタル化に伴い『紙と鉛筆』という共通のツールに代わり、複数のツールが混在するようになったことでそのような機会は急速に失われつつあります。

しかし、アニメーターに求められる思考内容はいつの時代においても継承されていくべき性質の物ではないか、私たちはそう考えました。

具体的テーマ

<コンテから求められる芝居作り>

世代間の継承がなされていない一例として、私たちはラフ原システムに着目しました。現場では演出・作監において無駄なリテイクや全修正など過大な負荷がたびたび発生しています。

私たちはここに世代間継承の断絶の一端を見たのです。絵コンテが要求する芝居の内容をアニメーターが理解しないまま作業してしまい無駄な負担が増えていくという悪循環を断ち切るため、ベテランと若手のコミュニケーション密度を上げていく方向性の育成プランを考えました。

育成プランとその実施内容の2本柱

1. 育成用ワークフローの導入

(レイアウトシステムの活用、指導者チェックの運用)

2. 社内育成講座の積極的運用

(指導者陣による全12回に及ぶ講義)

1. 育成用ワークフローの導入

<レイアウトシステム>

<採用した理由>

- ・『構図』と『動き』を分離する
- ・ラフ原システムではレイアウトに問題があればラフ原画ムダになる
- ・段階を踏んだ指導が可能

<想定したメリット>

- ・未経験者への負担の軽減
- ・要点を絞った指導

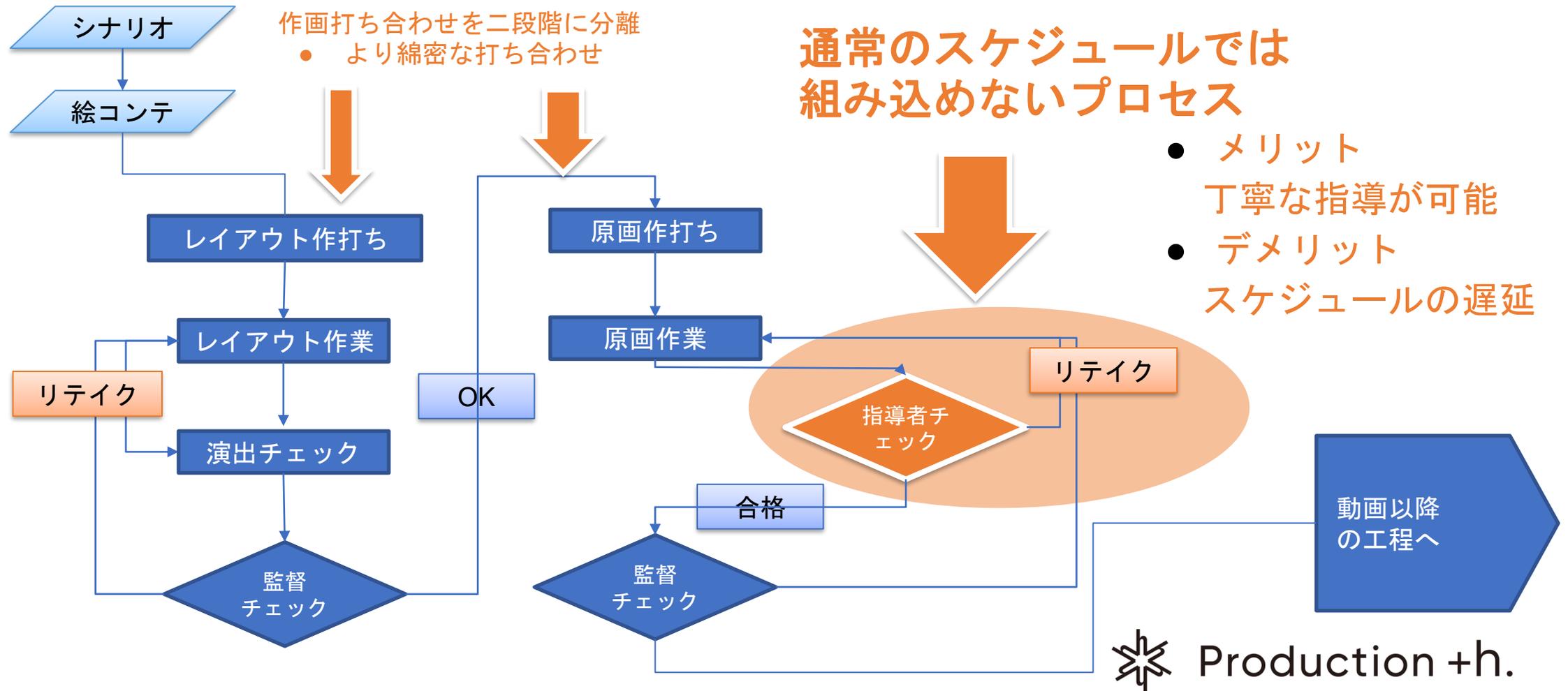
<指導者チェック>



- マンツーマンで実際に描き上げた物を見ながらテクニカル面に限らず『なぜ』を解き明かす直接的指導の徹底
- 原画未経験者には専属のメンターを用意

1. 育成用ワークフローの導入

<レイアウトシステム> - 今回の制作フロー



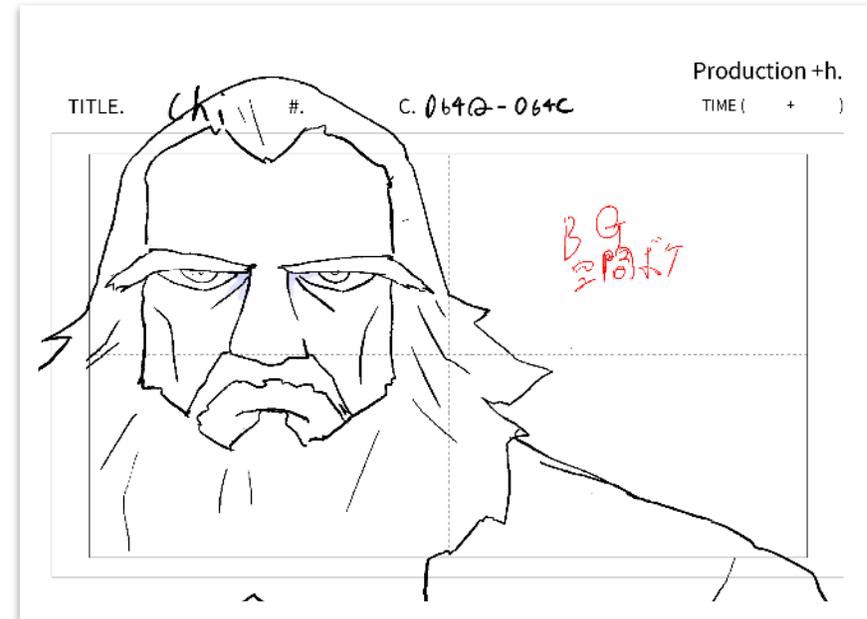
1. 育成用ワークフローの導入

<指導者チェック>

- ・ 指導を受ける前後の画を比較



指導を受ける前のラフ



指導後描き直したものの

1. 育成用ワークフローの導入

<指導者チェック - 育成対象者からの視点>

<良かった点>

- ・ 通常のリテイク戻しと違い、悪い点や改善策など具体的な話が直接聞けることで理解が深まった。
- ・ 技術面に限らず、アニメーターとしてどのように作業すべきか、どういった心意気で臨むべきかを聴けた。
- ・ 自分がこれから先の仕事のあり方を考えるいい機会になった。

<改善希望案>

- ・ もっと色々な話を聴きたかったのもっと時間にゆとりが欲しかった。
- ・ 指導者にも原画や作監などの手持ちがあるので仕方ないが、もっと自由に質問する時間が欲しい。

1. 育成用ワークフローの導入

＜指導者チェック – 指導者からの視点＞

＜良かった点＞

- ・ これから育っていく世代と、1対1でコミュニケーションを取る、それ自体が貴重な機会だった。
- ・ 最初に悪い仕方を憶えてしまふと良くないクセがつく。早い時期に交流を深めることは大切。

＜改善希望案＞

- ・ 本来ならばもっと回数を増やし、繰り返して指導したかった。
- ・ 自分の手持ち作業と並行して行わねばならず、満足のいく時間を確保することが出来なかった。

2. 社内育成講座の積極的運用

1. レイアウト講座①
講師：荒川眞嗣・伊藤秀樹・本多史典
2. スケジュール作成講座
講師：本多史典
3. 制作と作画の付き合い方講座
講師：本多史典
4. 絵コンテ講座①
講師：伊藤秀樹
5. 作品テイスト講座
講師：荒川眞嗣
6. 絵コンテ講座②
講師：伊藤秀樹
7. ロケハン・キャンプ体験講座
講師：荒川眞嗣・伊藤秀樹・本多史典
8. 原画マンの心得講座
講師：中原久文
9. 映像制作への向き合い方
講師：小田川幹雄
10. レイアウト講座②
講師：荒川眞嗣
11. デジタル素材の基礎知識講座
講師：本多史典
12. 第2原画講座
講師：伊藤秀樹

2. 社内育成講座の積極的運用

第1回 「レイアウト講座」

- 実際のコンテを使用した、レイアウト（構図・カメラワーク等）作成方法のレクチャー
- 他作品の実施例の説明を交えた構図説明について
- レイアウトシステムの作業方法、レイアウトシステムの有用性について

<育成対象者の声>

- 雲の流れる話（Book引き等）を聞いて、どうやって作業をすれば良いかわかった
- 次のセクションの方を思いながら作業したいと思いました。
- カメラワークの指示に関してなぜこうするのか理由を聞く事ができた。



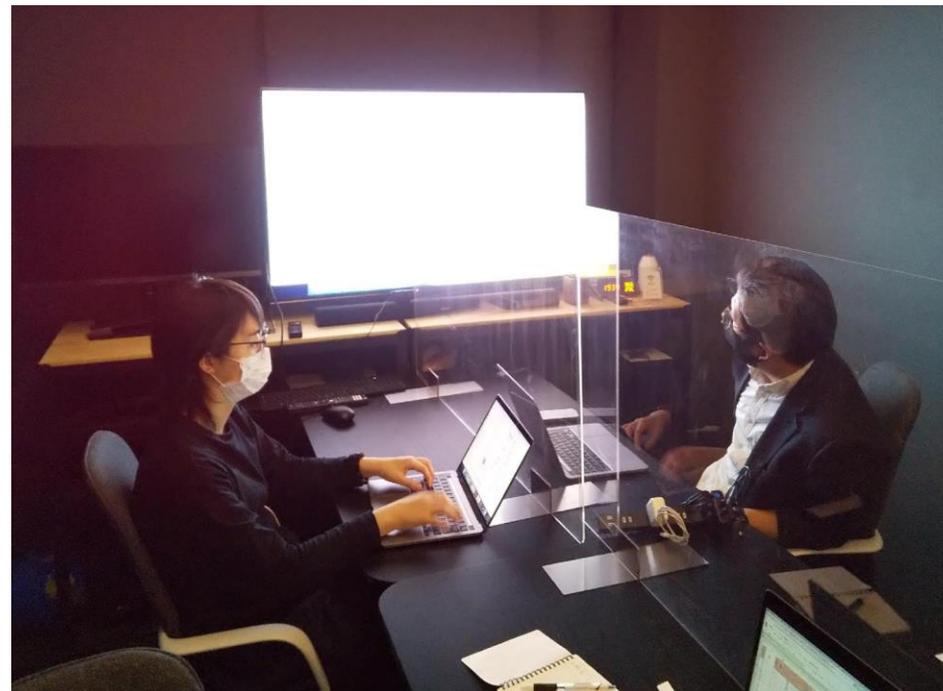
2. 社内育成講座の積極的運用

第2回 「スケジュール作成講座」

- 制作スケジュール作成方法について
- 納品迄の作業工程の流れについて

<育成対象者の声>

今まで携わった作品とは作業工程が違うので、今回の作業方針・作業方法が違う事を認識できたが、これからの作業は新しい方法なので着手にあたり不安を感じました。上司・先輩に確認をし作業を進めて行こうと思います。



2. 社内育成講座の積極的運用

第3回 「制作と作画の付き合い方講座」

- 信頼関係を構築していくことの大切さについて
- スケジュールはどのようにして組まれるのか
- 自分のスケジュール感を持つことの大切さ

<育成対象者の声>

- 制作進行さんとのやりとりはレスポンスの良さとタスクがいつまでに終わるかの見積もりが大切だと改めて感じました。
- 社会人として常識的な振る舞いを心がけようと思います。
- スケジュールについての話や各工程の状態把握の話が非常に参考になりました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第4回 「絵コンテ講座①」

- 実際のコンテを使用した、絵コンテの読み方
- 他作品の実施例の説明を交えた絵コンテ説明について
- 絵コンテからのレイアウト課題の提示

<育成対象者の声>

- 特にコンテとの向き合い方については考えさせられることがいくつもありました。
- コンテをよく読んで、的を外さないレイアウトが描けるようにしたいと思います。
- 主題からストーリー、シーン、カットと順を追って絵コンテをどのように成立させていくのか、大変興味深いお話が聞けました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第5回 「作品テイスト講座」

- 例題を使用して今回の作品におけるキャラクターの描き方・動かし方についてレクチャーを受ける
- 監督が実際に描いたレイアウトを参考に構図の取り方を学ぶ
- 参考にして欲しい作品の紹介

<育成対象者の声>

- セルワーク・Book分け・カメラワークなど、具体的な指示の仕方が参考になりました。
- 荒川監督の今回の作品で目指すところや形が前より伝わったと思います。昔の少ない線で感情や動き、エフェクトなどを画面に違和感なく伝えられている凄さを知るいい機会になりました。
- 視野を広げることが大切だと思いました。悩んでいる作画さんがいたらそういう点からも協力できれば良いなと思いました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第6回 「絵コンテ講座②」

- 第4回の講座にて出された課題の講評・分析
- コンテから求められている内容を読み取る事について
- タイムシート作成時の注意点・ノウハウなど

<育成対象者の声>

- 実際に課題をやってみて、まだまだ考えなければいけないことがたくさんあるのだと気づかされました。
- コンテを正確に読むことも大切ですが、そこからアイデアを膨らませるのも大事ななと思いました。
- 演出側としても、コンテの意図を充分に読み込むことは大切と改めて感じました。
- 演出さんがタイムシートのどういうところをチェックしているのか知ることができました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第7回 「ロケハン・キャンプ体験講座」

- 忘れ星のシーンのロケハン(イメージ収集)
- 実際に体験することでキャラクターの心情を味わう(テントを建てる・焚火など)

<育成対象者の声>

- 火起こし楽しかったです、雨降ってたのは残念でしたが奇跡的にチッチの舞台もモヤのかかった惑星なのでキャンプ場の霧がいい資料になりました
- テント張りやキャンプ料理などとても参考になりました。切り立った崖や川の風景なども実際に見れて良かったです。
- 実物のテントに触れたり実際に火をおこしてみることで具体的なイメージが湧きました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第8回 「原画マンの心得講座」

- 実体験に基づく原画マンとしての仕事との向き合い方について
- 持続的に成長していくためには

<育成対象者の声>

- 先輩方からアドバイスを貰う機会を自ら作ることが大切だとおもいました。
- 作画作業のスピードに関してとても重要視されている方だと思いました。業界でも重視するポイントだと思いますので若い内に自分も作業スピードを意識して日々実験的に観察して行きたいです。
- リテイクを返すのは良くない事と考えていたが必ずしもそうではないことがわかった。今回の作品ではアニメーターが成長するためのリテイクが出せるようになりたいと思う。



2. 社内育成講座の積極的運用

第9回 「映像制作への向き合い方講座」

- 様々なアニメーターの作画スタイルの変遷をたどる
- 新しい表現を見つけていくためには
- 失敗と試行錯誤を繰り返していくことの重要性について

<育成対象者の声>

- 新しいことをしようとするなら、既に評価されてるものではなく、その源流やまだ評価されてないものの中にヒントがあるかもしれない事を教わりました。
- アニメーションの時代が流れリアル志向になった今だからこそ、貴重な限られた枚数で動きを追求するアニメーターたちの戦略を知れて勉強になりました。
- 実体験を元にアニメ業界の生き方を学びました。他人のゴミは宝物、最短ルートを通らないなど自分の考えを見直すいいきっかけになりました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第10回 「レイアウト講座②」

- アイレベルから始めるパースの基礎の確認
- 日常の観察の大切さ
- コントラスト(陰影)からの画面作り

<育成対象者の声>

- レイアウトの収まりであったりアイレベルのお話聞けて良かったです
- 自分の好きな物を仕事に取り入れて、楽しんで描くことが強みになることもあるのだと思いました。
- レイアウトの基礎を再確認出来ました。今後も多くの経験と研鑽も積みたいと思います。
- 実写映画やイラストなどから自分が良いと感じる収まり、コントラストを探る作業は今後も楽しく続けたいと思いました。



2. 社内育成講座の積極的運用

第11回 「デジタル素材の基礎知識講座」

- デジタルデータ概論
- ラスターとベクター・解像度の概念
- 可逆と不可逆・アルファチャネルについて

<育成対象者の声>

- デジタルデータの基礎知識を包括的に学ぶ機会となり大変勉強になりました。
- デジタルの仕事をしているのに、ファイルの形式とその種類や特徴を全然理解していなかったので今回の講座は凄く勉強になりました。
- 人によって基礎的なことほど理解度が違うことに少し驚いた。仕事をしていく上でも曖昧なまま進めずに、面倒でも一つ一つ確認しながら進めて行かなければと思う。



2. 社内育成講座の積極的運用

第12回 「第2原画講座」

- 第2原画の成り立ちとその役割について
- 第2原画に求められていること
- 今回の作品で気をつけるべき事

<育成対象者の声>

- 参考になりました、2原も丁寧にやっていきたいです
- 第2原画システムの成り立ちやその役割を教えていただき、実作業での考え方がより明確になりました。
- 2原のまき先を考える上でとても参考になりました。
- このカットは本当に2原に出していいのか、原画マンとやり取りすることはもちろんですが、今日のお話を活かして自分からも提案していけるようになりたいです。



育成プラン実施後の成果について

-育成対象者の成長がみられた点-

<作画>

- レイアウトシステムとラフ原システムのメリットとデメリットを歴史的経緯から学ぶことができた。
- 独学では決して辿り着けない先人の知恵と気づきを学ぶことができた。
- 動画と原画で求められる考え方の違いを実感できた。
- 現実の物理現象をトレスするような動きだけでなく、それだけに留まらない豊かなアニメーションとしての表現の幅を広げられた。
- 自分のカットがどのように画面に映るかを意識できるようになった。

<演出>

- 監督からイメージを聞く機会を増やしたことで悩むことが少なくなった。

<制作進行>

- 漫然とスケジュールを受け取るのではなく自ら目標を立ててスケジュールと向き合うようになった。

育成プラン実施後の今後の課題について（1）



- 実施した育成プランの持続可能な形態での社内システムへの実装について

→ 今回の人材育成プロジェクトに限らずに通常の作品制作内で「指導者チェック」及び「社内育成講座」の実施をどのように実装するのか。

ex) 社内外との指導者の賃金体制含めた協力体制の構築等。

✳ Production +h.

育成プラン実施後の今後の課題について（2）



- 「社内育成講座」や「指導者チェック」外でのコミュニケーションのきっかけ作り

→ 単純に業務が忙しいというのとコロナ禍を理由にきっかけ無しにはコミュニケーションが生まれえない状況。今後はオンラインでの社内イベントを活用することも視野。

ex) オンライン飲み会。オンライン鑑賞会等。

デジタル作画における今後の課題について（1）



- デジタル作画は紙作画と比較して完成度が落ちている。
 - 紙で描くことのできる線の繊細さと比較して、デジタルで描ける線の再現性はあまりにも低い。デジタルから作画を覚えたスタッフはトレスの精度が低い傾向にある印象のため、紙でのトレス研修を社内研修に取り入れる必要性を感じている。

デジタル作画における今後の課題について（2）



- デジタル作画は紙作画と比較して、データという性質上ゆえに非視覚化されているため、絵の内容に気持ちを乗せるどころではなく、フラストレーションを感じやすく、非効率化している。
- 紙作画であれば、カット袋の中身をパラパラめくりさえすれば内容物が一目瞭然に誰が何を描き、誰がどんな指示をして等が一覧できるのに対して、デジタルデータは一覧性に乏しい。簡単にデータが見える化できる仕組み作りが必要である。

デジタル作画における今後の課題について（3）



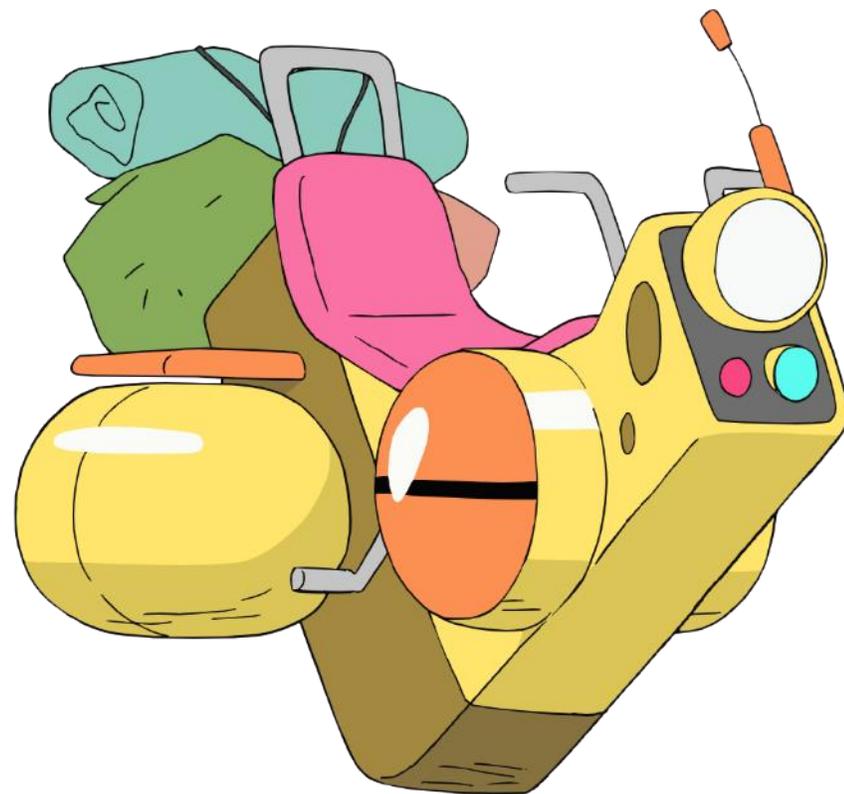
● 間違いのないデータ運用管理

→ 紙は物質的にオリジナルが目の前にあることによって、その真贋性を証明することになるが、デジタル作画は目の前にあるデータが本当に適切なデータであるかどうかの疑念が絶えない。現状の仕組みは「優秀で慎重な管理者が神経質にデータを扱う」以上の安全機構がない。

まとめ

これからのアニメーションを担っていく世代に対して、みずからが積み重ねてきた知識・経験を伝えていくことはすべての現役世代にとって責務ともいえます。それゆえに弊社では「世代間技術継承」をテーマとして掲げ、実践に努めました。

マンツーマンでの指導・毎週の社内講座実施などによりベテランと若手の間で技術・思想・経験を共有しようという目的は一定以上達成できたと考えていますが、今後は今回報告させていただいた課題をどう取り組んでいくのかを考えていきます。



ご清聴ありがとうございました。