



ANIMENOTANE 2022

TENJIN



IMAGICA
DIGITALCAPE

Imageworks
Studio

アジェンダ

- ①育成プラン
- ②達成する為の手法
- ③実践内容 ～座学～
- ④実践内容 ～作画 & 3DCG～
- ⑤まとめ

①育成プラン

- キャラ的心情、芝居の意図等 演出の理解力向上
- 作業の効率化
- アニメーションの表現幅を広げる
- 作画の豊かなアニメーション表現を学ぶ 《3D》
- 構図を学ぶ(レイアウト/動作ロジック等)

②達成する為の手法

- 育成指導者と育成対象者での座談会を定例
コミュニケーションを取れる機会を設け、意思疎通を図る
- 監督によるLO講座、作画風景を撮影
聞く&観ることで理解力を高め、技術向上に活かして頂く
- リアルな人物の動き: Motion Captureを収録
身体の使いかた、細かい仕草を参考にアニメーションに落とし込む

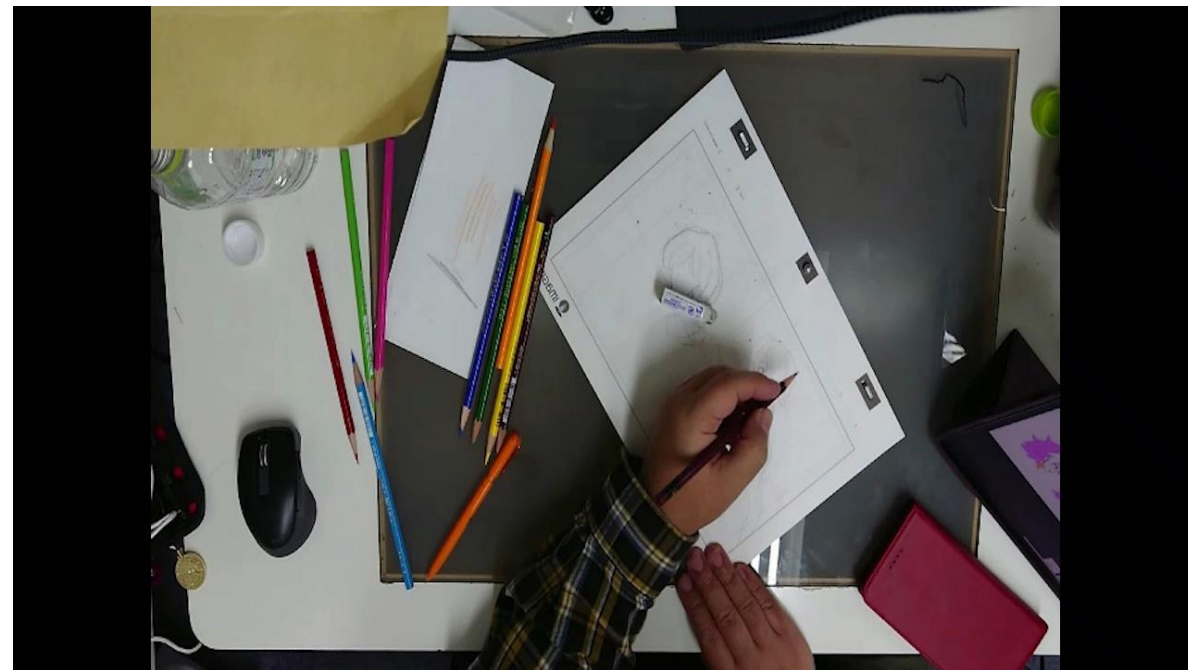
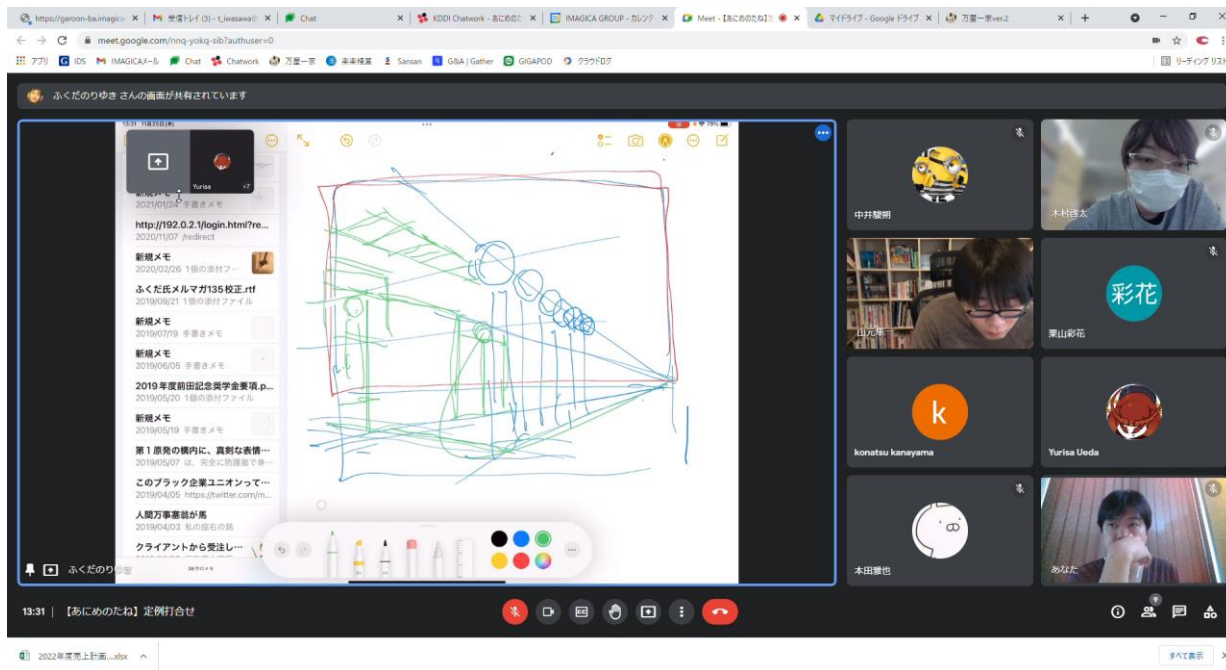
②達成する為の手法

- 育成指導者と育成対象者での座談会を定例
コミュニケーションを取れる機会を設け、意思疎通を図る



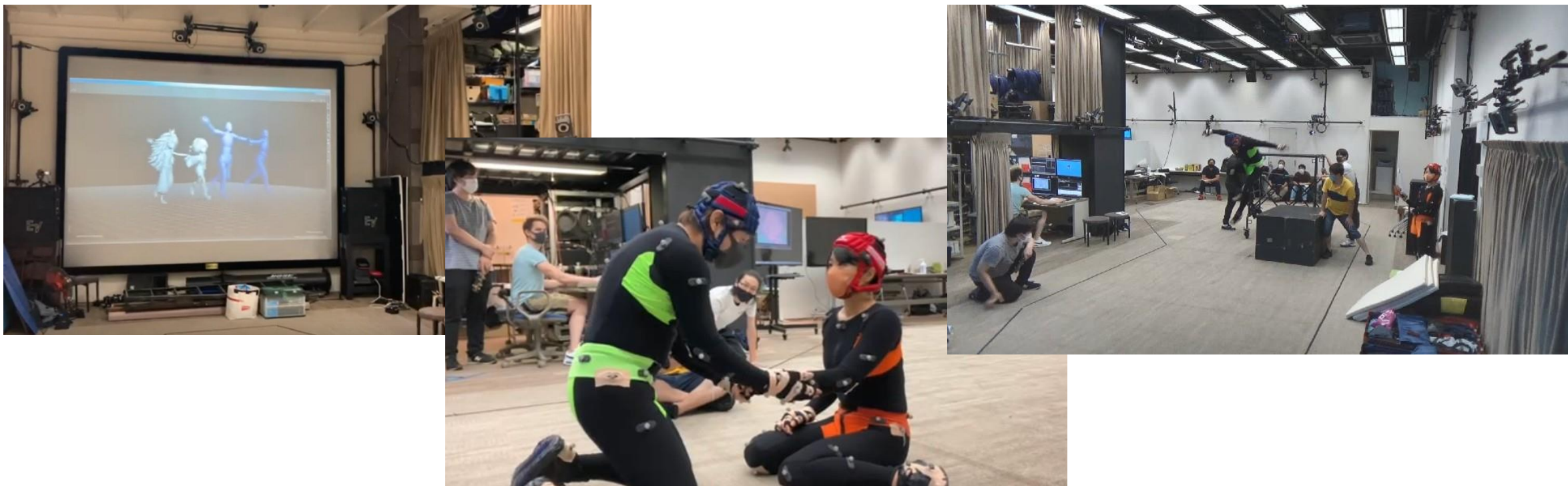
②達成する為の手法

- 監督によるLO講座、作画風景を撮影
聞く&観ることで理解力を高め、技術向上に活かして頂く

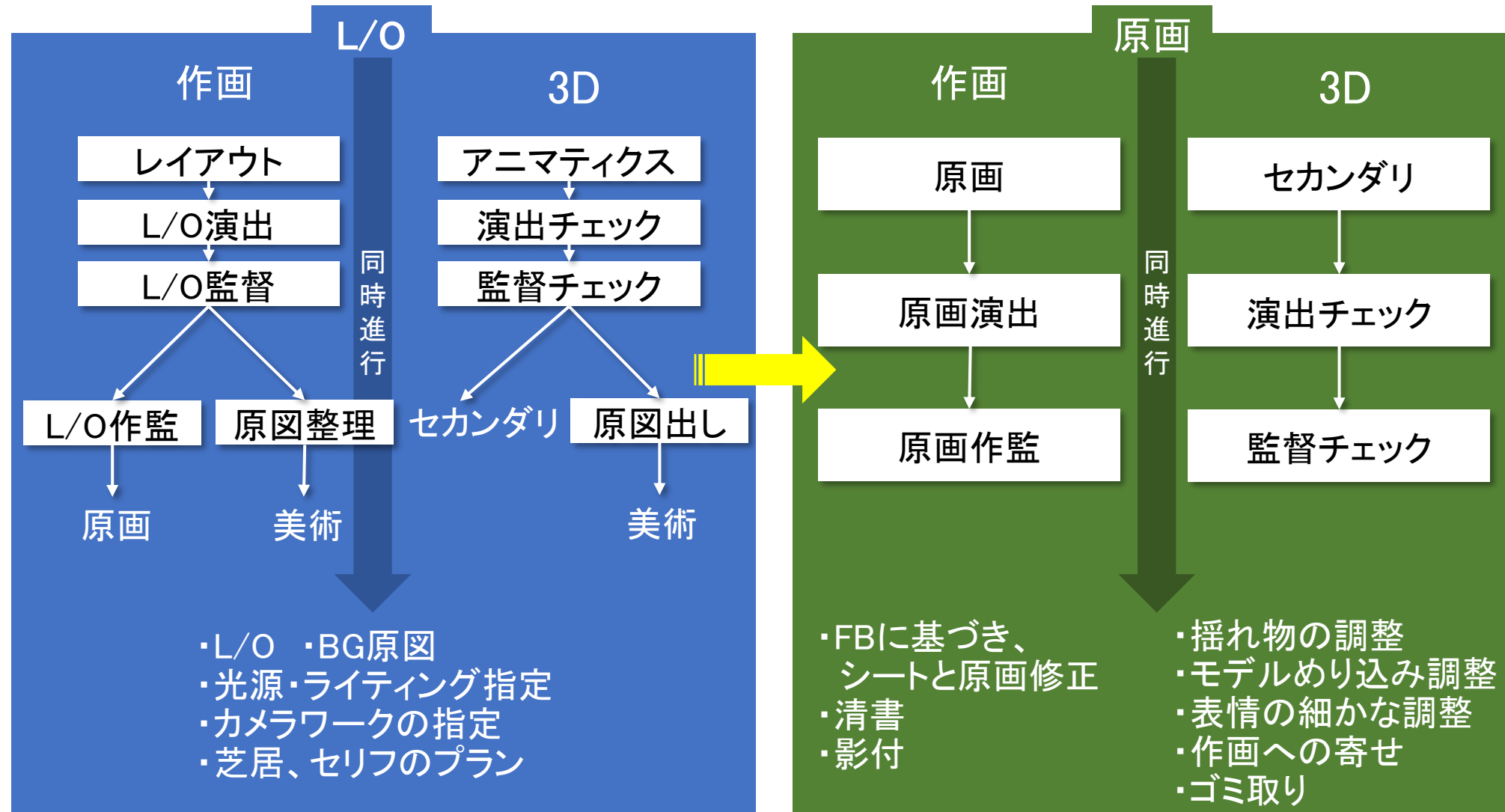


②達成する為の手法

- リアルな人物の動き : Motion Captureを収録
身体の使いかた、細かい仕草を参考にアニメーションに落とし込む



【ワークフロー】



【プリプロ】2D/3Dルックの検討

複数パターンを検討

- 実線黒_通常/明るめ それぞれの影あり/なし
- 実線色トレス_通常/明るめ それぞれの影あり/なし
- 実線色トレス_ディティールアップ版 通常/明るめ



	実線黒	実線黒_ディティールアップ	実線黒_影なし	実線黒_影あり	実線色トレス	実線色トレス_ディティールアップ	実線色トレス_影なし	実線色トレス_影あり
色トレス								
実線黒								
実線色トレス								
ディティールアップ								
影あり								
影なし								

【制作時に特に苦労した点】

2Dと3D間で発生した、テクニカルな問題

- ・ 登場キャラの髪の毛のハイライトが3Dモデルではうまく表現できず、連番に対して1枚1枚別途ハイライトの素材を作成



- ・ 原図整理の概念が3Dチームにはなく、制作進行を中心にフローを構築した。

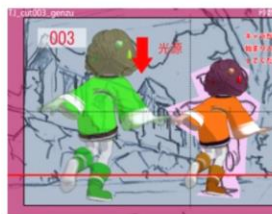
原図出し 作業手順

- ①天神プロジェクトでは、レイアウトムービーと一緒に美術発注用のBGガイドのPSDも提出
- ②アフターエフェクトからpsdデータを書き大判のコンポジションで書き出した場合、フォトショップ上でわかるように指示を入
- ③背景は基本的に2Dの背景になるので、2

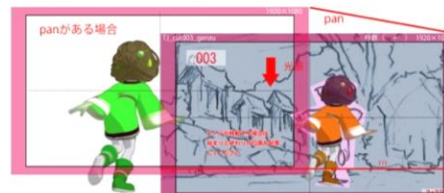
レイアウト注意点

アイレベル、光源の向き、秒数などわかるように記載をお願いします

3D素材は動きが多い場合は、複数配置してください



レイアウト注意点



カメラワークがある場合は、フレームがどのように動くかわかるようにお願いします

レイアウト用語

Book (ブック) 背景の上にくる美術のことをブックと呼びます。木や草などキャラの上にナメる場合に配置します。原図の際にbookの指定をする必要があります。

クミ線 セルと背景とで絵を組み合わせるための境界線です。机や階段などの背景とキャラがずれないように書きます。原図を出した後に、キャラやカメラを動かすと、背景と合わなくなるので、気をつけなければなりません。

【制作時に特に苦労した点】

- ・3Dチームではタイムシートが読めない、演技のタイミングをお互いにどう擦り合わせるのかが難しい
単純にモーションキャプチャデータからコマを抜いただけでは成立せず。

・監督・演出よりアニメのタメツメを教わりながら
アニメとして自然な演技になるように調整

▼Mocap



▼コマ抜き



▼修正後



2+13

フレーム単位で調整内容を擦り合わせて意思疎通を行った
最後まで意図する調整が難しく、改善が必要



【リモートでの制作】

○良かった点

- ・質問をチャットで気軽に確認する事ができた
- ・ホワイトボード機能を使用し、図解での意思疎通ができた
- ・コロナ過でも、安全にまた作業を止めることなく進行できた

○難しかった点

- ・細かい指導は直接(対面)の方が伝わりやすい (例)表情の調整、カメラの画角調整など
- ・データのやり取りに時間が掛かる:通信速度によるデータの受け渡しや、乱雑化
- ・編集はリモートでは困難(再生の遅延、解像度の劣化)

○改善点

- ・情報の共有にロスが無い様、スプレッドシートを多用する
- ・少人数でコミュニケーションを取れる機会をもっと多くもつ

【まとめ】

リモート環境でもコミュニケーションを取りやすい状況を作り
福田監督・山元氏を中心に技術面、精神面等、様々な観点からご指導頂きました。
指導と育成対象者がお互い密に話し合いが出来、
大きく理解が深まったと感じております。

アニメーションの難しさとすばらしさを再認識すると共に、
引き続きアニメ作品に活かせる技術向上と
スタッフ育成に力を入れていきたいと思っております。

ご視聴頂きましてありがとうございます

