

おにめろたね
ANIMENOTANE 2023

鶴が舞う夜に

NOOVO
animation company 

 pH studio

アジェンダ



- ①コンソーシアムでの申請の経緯と背景
- ②育成プラン
- ③勉強会の開催
- ④コンソーシアムならではの工夫
- ⑤制作技術面の工夫
- ⑥総括

①コンソーシアムでの申請の経緯と背景

- 1 ノーヴォ代表の宇田とpHスタジオの近藤氏とは以前より若手育成などについて、共同で取り組みを行う事が多く、今回指導担当をつとめた作画監督のリンダ氏も日本に来るきっかけや日本での所属などにそれぞれ宇田や近藤氏が関わっていた。
- 2 2社で共同制作した作品として、「青い羽みつけた！」があり、同作では作品プロデュースをノーヴォが、制作をpHスタジオが担当した。今回は「育成」という観点で再び2社が得意分野を担当しながら作品制作ができる機会を頂いた。

おにめがたね
ANIMENOTANE 2023



「青い羽みつけた！」
©「青い羽みつけた！」製作委員会

②育成について：プロデューサー スタッフ



宇田英男 → 塚原怜

育成目標

- ・監督を中心とした制作座組みの組成ができるようにする。
- ・デジタルを活用したワークフローの構築ができるようにする。
- ・音響制作などポスプロの仕切りなど、アニメを制作するために必要な準備を適正にできるようにする。

結果

- ・アニメ制作のワークフローを理解するために、過去の資料の開示や経験の伝達を行った。
- ・特にクリエイターとの接し方について、OJTによる指導を行った。
- ・このプロジェクトのおかげで、ビジネスと制作現場の両方への視野を持ちながら、アニメーション制作を推進できる人材を育成することができた。
- ・コンソーシアムで起きがちな意思疎通面の課題を解決するため、毎週定例会議を開催したり、また、情報伝達のフローを整えるなどの工夫を行なった。
- ・クリエイターが伸び伸びと力を発揮できるような環境づくりやモチベーションアップ、さらには、コンソーシアムならではの新しい取り組みができるよう試みることができた。

②育成について：2Dアニメーター



スタッフ

川井江里夏、Linda Chuu Bjurhager、服部圭一郎
→弘重友歌、鈴木紗英子、Julien Gommès

育成プラン

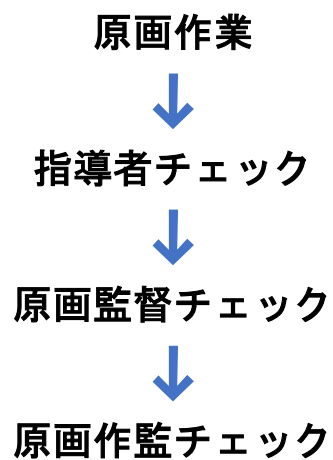
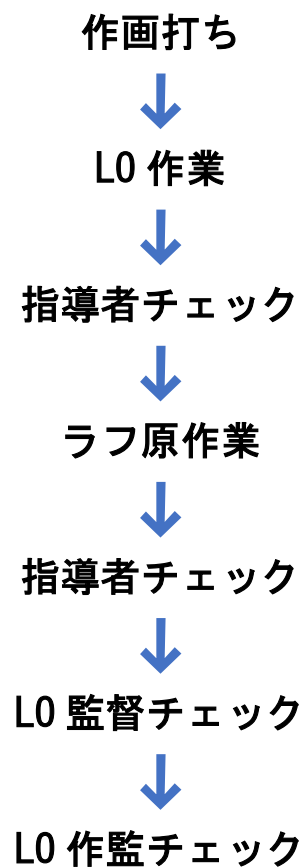
- ・作品制作を通じて、アニメーションの基本ワークフローへの理解を深めてもらい、加えて、ツールの活用による表現方法や、効率性の向上を伝授する。
- ・デジタルツールごとの特徴をこれまでの実践経験をもとに、理解してもらう。
- ・ツールを併用することでできる新しい表現を模索する。
- ・2Dと3Dを同じ空間に共存させられるよう試みる。

結果（服部圭一郎より）

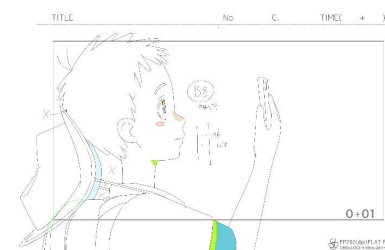
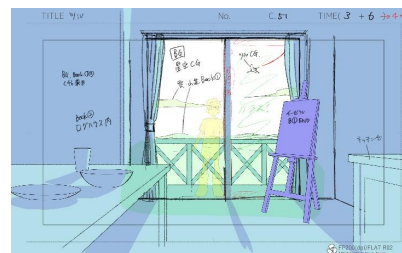
技術的な知識を詰め込み式に教えてもなかなか身に着くものではないので今回は必要に応じてアドバイスを与える形で行った。

そのため教えることができた内容は必ずしも十分と言えるものではなかったがこのプロジェクトのおかげでスタッフそれぞれの資質や個性あるいは問題点といったものが見え、今後作業を通じて技術を伝えていくための基礎作りが出来たという点で大いに役立った。

2Dアニメーター育成のポイント



作画チェック会を毎週行った。
その中で指導者チェックを行い、それぞれの素材を全員で確認しながら意見を出し合いブラッシュアップに努めた。
チェック会に素材を提出できるように作業することにより、時間を意識しながら進めることができた。



②育成について：3Dアニメーター



スタッフ

香月幸一郎 → 武田航輝

育成プラン

- ・3D側であっても、2Dの基本は必要不可欠なため、アニメーションの基本ワークフローへの理解を前提として深めてもらい、表現方法や、作業効率性の向上を伝授する。
- ・2D・3D問わず、デジタルツールごとの特徴をこれまでの実践経験をもとに、理解してもらう。
- ・動きを重視するのか、線を重視するのかなどの観点に基づき、2Dと3Dをマッチさせて、表現の幅を広げる。

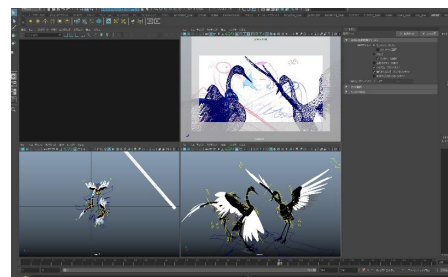
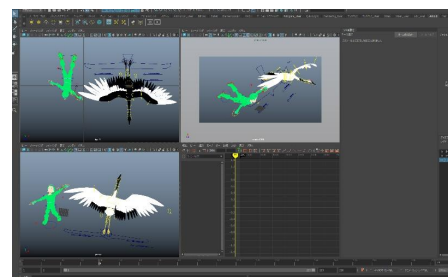
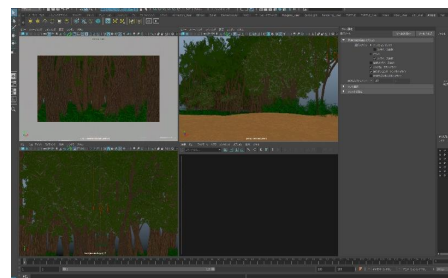
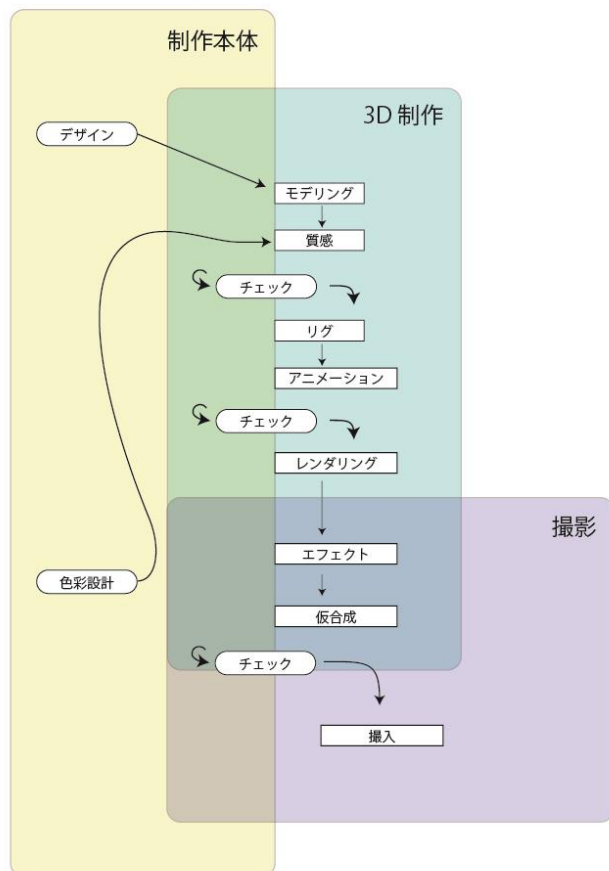
②育成について：3Dアニメーター



結果(香月幸一郎より)

育成目的ということもあり、
弊社育成中の人材、ソフト習得中の人材を中心にスタッフィングしました
3D制作についても分野は多岐にわたっていますが
今回はアニメ制作における3D、という方向での育成でした
アニメにおける3Dと言っても、作品により作るもの、方向性はまったく違っており、
今回は大きく分けて、鶴、湿地帯背景、森背景と3つに分け進行しました。
鶴の制作は3Dとしても鳥を作るというのは難易度が高く
育成者には所々でデータを渡し、それぞれのパートでプレビズに使う等しました
リグを使ってアニメーションするということがなかなか無く、
いい機会だったかと思えます
湿地帯背景の制作に関しては、育成者のソフトの習得に大きく寄与したかと思えます
森背景の制作に関しては、こちらで3Dでのイメージボードを用意し
そのボードを元に進行はある程度任せ進める事が出来ました
育成といっても一律で教育カリキュラムを組むより
人それぞれの特性、得意不得意があり
こちらもそれぞれ寄り添って見ていかなければ人材は育たないと感じました
指導側にも育成方法について考えるいい機会だったかと思えます
このような機会をいただき感謝しております
今後ここで得たことを生かしていければと思えます

3Dアニメーター育成のポイント



②育成について：背景



スタッフ

岩谷邦子 → Henrik Karppinen

育成プラン

- ・日本のアニメの背景の役割を理解してもらう。
- ・育成対象者の良い点を生かした上で、効率の枠に落とし込む方法を伝授する。
- ・監督の意図を理解した上で、他のスタッフが作業できるよう、この作品に合ったルールを決める方法を指導する。
- ・イラストと違い、大量の背景素材が必要なアニメーション工程において、演出意図を理解し、スケジュールを意識した作業フローを身に付ける。

②育成について：背景



結果

- ・初めてカラークリプト（色彩演出）を使用・習得し、物語の背景において、色と光の設計の重要性を学ぶことができた。
- ・ペイントにおけるカスタムブラシの作り方や使い方をよりよく学ぶことができた。（図1）
- ・パンの背景制作に初めて取り組み、パースや光の描き方を学んだ。
- ・作品によって絵柄を変える。パステル調のラフなブラシで描く方法と、テクスチャーを滑らかにする方法を学んだ。（図2）
- ・「原図整理（アニメータの描いた原図のパースやサイズを整理する事）」「参考」「仮」などの用語を覚えた。

背景育成のポイント

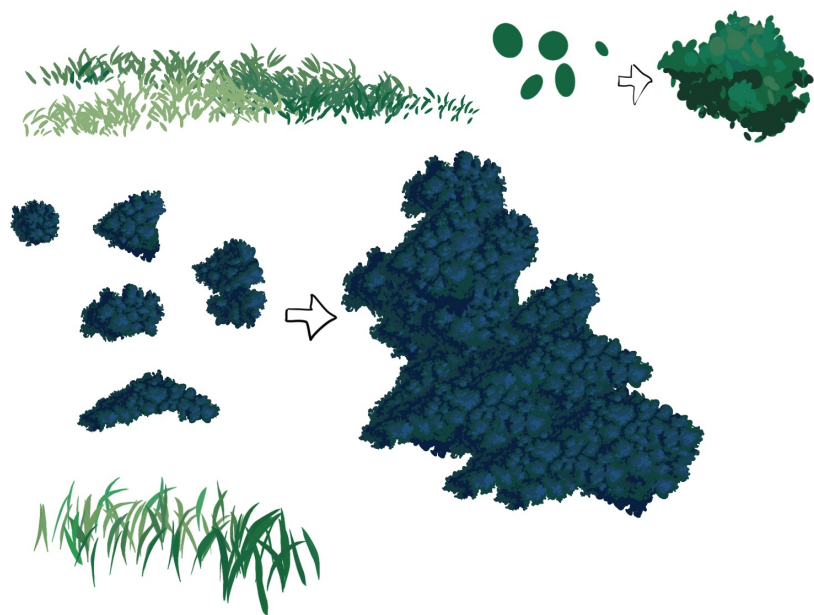
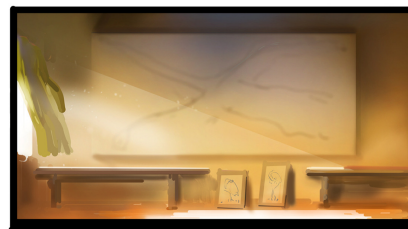


図1

①



②



③



図2

③勉強会の開催



③勉強会の開催



撮影の決まり事・素材作りについて

〇はじめに

- こうした方が撮影的に非常に助かる事項を記載しています
- 商業アニメを作る上での指標になればと思います
- 制作する上で迷う事があれば担当の撮影に聞きましょう
(各撮影監督・各会社によってやり方が違います。まずは作品が始まる前に撮影に対して注意事項があるか聞くのが一番いいです。撮影的にも事前に相談していただくと急に言われるより対処できる幅が広がるのでいいと思います。)
- 商業アニメだけでなくアニメ制作全体に言える事も記載してありますがご了承下さい
- わからない事がありましたら途中でいいので一言お願いします
(この資料は清書して pH 様にお渡し予定なのでお手すきの時に閲覧していただくと幸いです)

1. カット袋・データの素材入れについて

- カット袋ありなしに関わらず SL やカメラワークの LO はスキャンし忘れに注意をお願いします
(特にデータのみでの作業は問い合わせしないといけないので双方に労力が発生します)
- 撮影以外にも言えますが V 編や素材入れ・スケジュール変更などの重要事項はメールを送り尚且つ電話でも連絡するのがいいと思います。
(メールでデータとして残れば言った言わない・聞き間違いがなくなり電話でも連絡すればメール見てない届いてない等のエラーを防げます)
- BGonly や CGonly のカットでも素材(タイムシート)入れをお願いします
(この素材入れとはタイムシートの事です。BG や CG のデータがきただけではそのカットが素材が揃っているかわかりません。作業できるカットなのにそのまま放置される可能性が高いです)

④コンソーシアムならではの工夫 タイムシートのない工程の構築

pHスタジオは、3DCGや手描きのアニメーションを行ってきた会社ですが、商業アニメーションの経験は少ない。

デザインから仕上げまで少数で行うプロジェクトに慣れているので、中割りの指定やタイムシートに馴染みのないスタッフも多い。

海外のスタッフも多いので、なおさらアニメーション制作に共通のルールを含め、一般的なアニメーションの制作フローを学ぶ良い機会にと考えた。

④コンソーシアムならではの工夫

xdtsとTakeCardの活用

xdtsとは

アニメーション制作工程のデジタル化推進支援を目的に、他ソフトとの連携の強化や、各社のアニメーション制作工程管理ツールとの親和性の向上を可能にする汎用デジタルタイムシート情報ファイル形式(celsys.comのNewsより引用)

TakeCardとは

タイムシートにおける撮影指示のメモ欄を模したコンポジットメモのこと。Noovoが他社と共同で理論を開発。

④コンソーシアムならではの工夫 現場で使用されたTakeCard

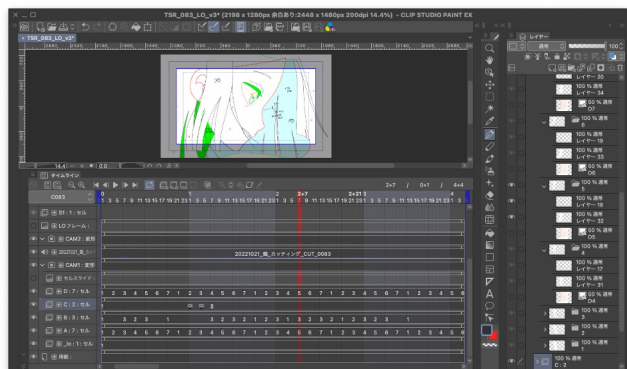


(レイヤーワーク) (合成伝票)	Title 鶴が舞う夜に		C- 083	
	カメラ ワーク	FIX PAN TU TB Q.TB FOLLOW	(編集作業) Transition	F.I F.O W.I W.O OL
	全尺	(4 + 03) → (+)	カット頭	尻 (+)
<u>memo</u>				
引き速度 BG: 0.1mm/k BOOK: 1mm/k				

④コンソーシアムならではの工夫 従来のタイムシートとの相互性(2)



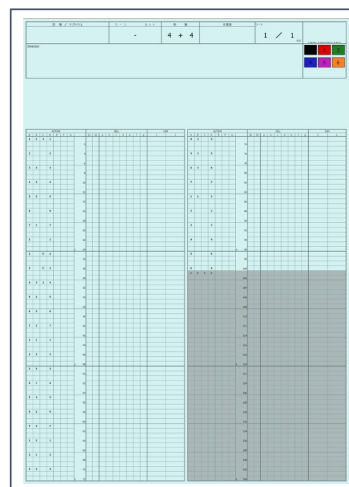
撮影指示を加味



xdtsから
タイムシート化



動画仕上げ
作業が可能に



セル素材
タイムシート

BG素材
CG素材



⑤制作技術面の工夫



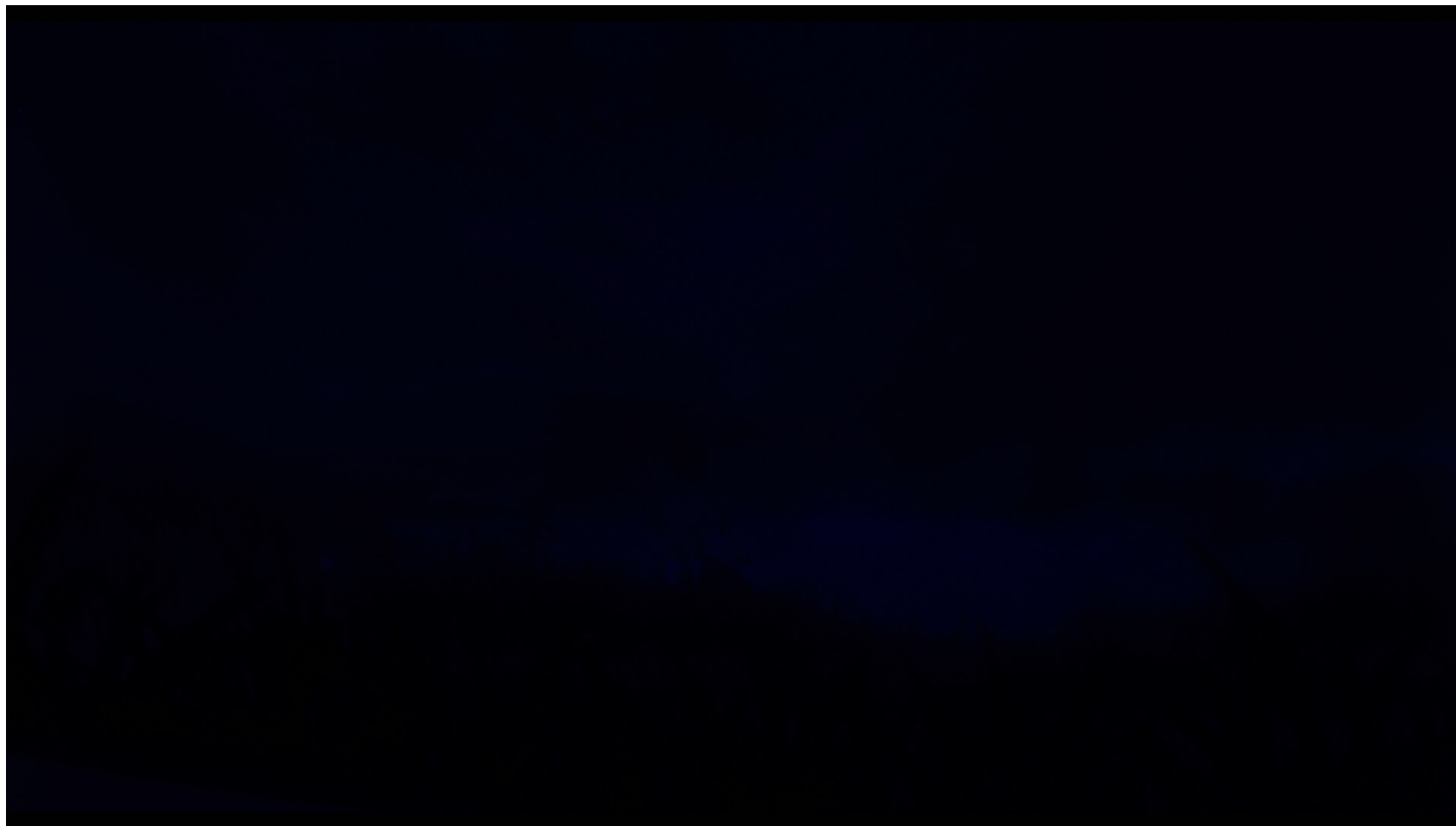
技術的な工夫としてはまず始めに、2Dアニメーターがどんな絵や動きにしたいかを伝えるための大ラフを作成します。そのラフを参考に、3DCGチームが作画のガイドとしてプリビズを作成します。

それを基に、2Dアニメーターが線を描き起こしてアニメーションを完成させていきます。※c53・c87のムービーを参照

⑤制作技術面の工夫(カット53)



⑤制作技術面の工夫(カット87)



⑤制作技術面の工夫



プリビズを作成するかどうかはアニメーターの実力と表現したいカットの難易度に寄るため、適宜CGスタッフに作成していただきました。

CGは、作画の説得力や完成度を上げるために重要な役割を果たしています。

その一方で、鶴のCGアニメーションに2Dスタッフが手描きで修正を入れたり、CGの背景に美術チームがレタッチを行ったりと、2D・3D・美術のそれぞれのチームで互いに助け合いながらクオリティの向上を目指しました。

※c88(CG)／c54・c100A(BG)のムービーを参照

⑤制作技術面の工夫(カット88)



⑤制作技術面の工夫(カット54)



⑤制作技術面の工夫(カット100A)



⑥総括



○コンソーシアムによる新たな制作ノウハウの実現

ノーヴォ独自のノウハウをpHスタジオに持ち込むことで、業界としても新しい工程を実現できた。pHスタジオが型にハマらないものづくりができるスタジオであること、また、2Dアニメーターのデジタルに対する理解度、柔軟性が功を奏した。

○トップダウンではない制作体制

- ・監督からのトップダウンではない制作体制を取ることで、通常よりもスタッフの積極性が発揮された。

- ・若手スタッフとベテランスタッフとの交流が促進され、ベテランから若手への技術の継承がなされるとともに、相互で触発し合うことができた。

- ・育成者と指導者間のみならず、指導者間でもコミュニケーションが活発化された。具体的には、通常ならば、監督が3Dアニメーターに対し、指示を出すのみであるところ、お互いに指導者という立場だからこそ、意見を言い合いながら制作を進めることができた。

○そうした場合、通常だと意見の衝突などが起きがちであるが、今回は、ものづくりをやり切るという指導者の責任感や、普段からコミュニケーションが活発だったことにより、スムーズに制作を進めることができた。スタッフ間の信頼が、今回の機会を経て、より強固になった。