あにめのたね

ANIMENOTANE2023

NICO/AGONY

制作事例

今回のウサギ王の“あにめのたね2023”への参加では、**前回の『新しいアニメ制作の方法論』を一歩前進する事を目標とした。**
これからのアニメーション制作のスタンダートを再度提示したいと考え本事業に参加致した。

本事業においてウサギ王が出来た事。

本事業においてウサギ王が出来なかった事。

本事業においてウサギ王が出来た事

- 遠隔での集団作業と育成
- 生産性の向上
- データの公開化

遠隔での集団作業と育成

前回、2021に参加した“あにめのたね”で大きな課題として残った部分が、“遠隔”での集団作業と育成だった。

コロナ元年で降って湧いたような“リモートワーク”の形態でしたが、ウサギ王では多くのスタッフが出社して作業しておりました。そして指導側は遠隔という「半リモート」体制を執った。

しかし新人を教育するには幾つかの障害があり、2021のあにめのたねではウサギ王では上手くいかなかった。

要因は幾つかあり、最大の問題点は「人と人との関係性」という極当たり前の結論だった。

リモート環境での失敗原因と改善

失敗要因

単純に指導者と育成者の関係性の構築が出来てない状態での

”遠隔スタイル“は無理があった。特に弊社の様な多くが二十歳

代女子にとっては60代男性と仕事の上だとしても気軽に疑問点

などを訊く様な関係性の構築は難しいものがあった。

リモート環境での失敗原因と改善

改善要因

今回は神志那弘志監督の下にVFXディレクターとして出向していた“菱川パトリシア”が弊社に戻ってきたのと、同じく弊社“赤羽裕香”がアニメーションディレクターを務められるまでに成長したので社内の人間で指導側をかためる事ができた。

社内での関係性が既に構築されていたので、家庭の事情でリモートが多かった菱川だったが、育成側とのやりとりのハードルが低かった。また菱川も完全リモートでなく週2回で出社して指導やコミュニケーションを図るなどスムーズな指導やサポートが実行された。

リモート環境での必須条件

リモートワークを成立させるには、ネット環境や機材調達やリモートツールなど様々なファクターがあるが、やはり一番肝心なのは「人と人との関係性」だった。ごく当たり前の事がリモートを活用する時代になって再度認識させられた。

生産性の向上：成功したところ

前回の“あにめのたね”以降、ウサギ王ではコンテ段階から担当し、更に3DCG・2Dデジタル作画・コンポジット（撮影）までをスタッフをセクションで分けることなくシームレスで作業する体制で劇場作品を制作した。

今回の“あにめのたね”に於いても、3DCG・2Dデジタル作画・コンポジットまで全て育成スタッフ各々が作業担当してる。

生産性の向上：成功したところ

このことにより、少人数で、尚且つ目標共有や意思の疎通しやすいシンプルな工程パイプラインが構築できる。

少人数故に同じ予算であるならば、各人に分配される報酬は大きくなる。今回ウサギ王では6人のうち育成対象者の5人は正社員であり、残りの一名もプロジェクト終了後にウサギ王に加入予定である。有能なスタッフがチームに残る事は技術の継承が後の代まで続くことであり、新人育成にとっては非常に重要な事である

生産性の向上：成功したところ

前回もメインツールに“Blender”を使用したが、引き続きBlenderを使った。今回は前回と違ってBlenderのオーソリティである“榊正宗”氏をアドバイザーに迎え、ウサギ王全員でイチからBlenderを再度講習していった。

また前回志すも到達できなかった“クロスシミュ”や“グリースペンシル”の使用も講習で取り入れた。

生産性の向上：成功したところ

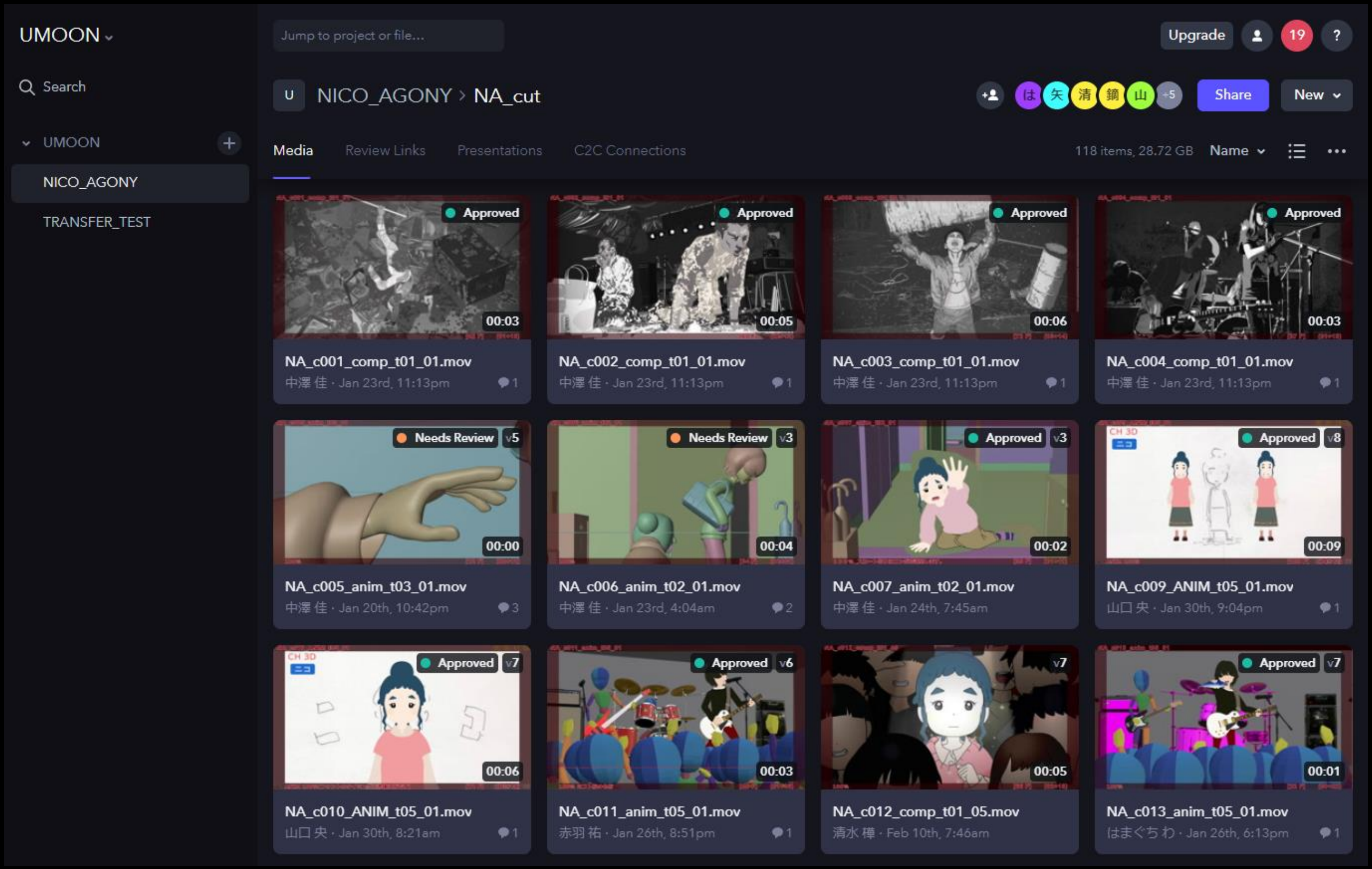
基本ALLデジタルなので、工程管理も全てデジタルで行った。大規模案件などは通常Autodeskのショットグリッドの採用が多いのだが、劇場3DCGアニメ案件から戻ってきた菱川の経験を元に、10分尺、外注ほぼナシ、AdobeCCと価格も機能も親和性が高い。以上の条件を鑑みて“Frame io”でをチョイスし、制作管理を行った。

出先であっても、いかなる状態でもモバイル機器（ipad、iphoneなど）で作業結果のチェックができるので非常に有効だった。

生産性の向上：成功したところ

Frame io の参考例

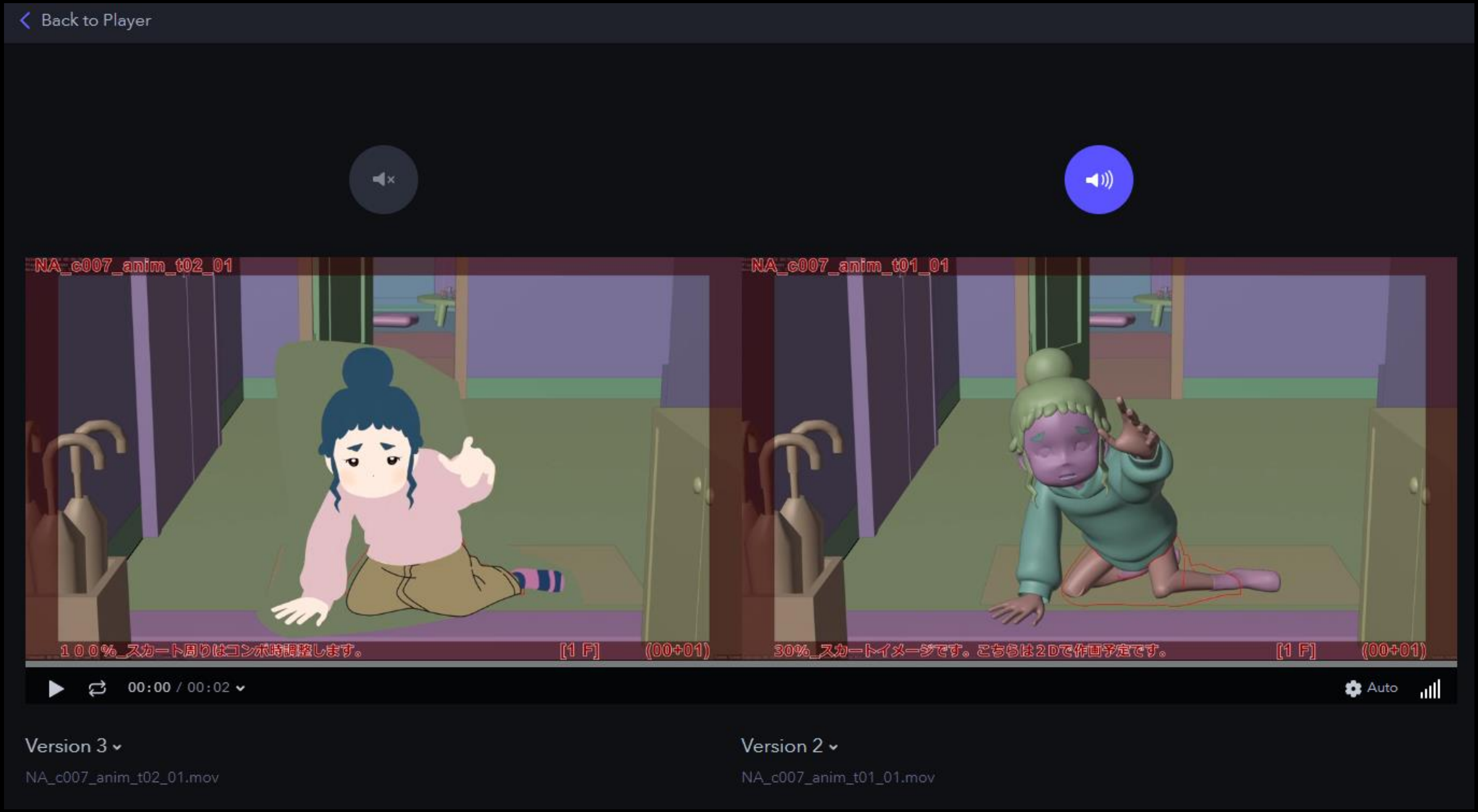
全てのカットがサムネイル表示一覧で参照できる



生産性の向上：成功したところ

Frame io の参考例

過去バージョンと並べて、差異のコンペアができる



生産性の向上：成功したところ

Frame io の参考例

直接画面にオーダーを書き込める。
修正箇所は参加者全員がみられるので自らの担当カットの修正に参考になる。

生産性の向上：成功したところ

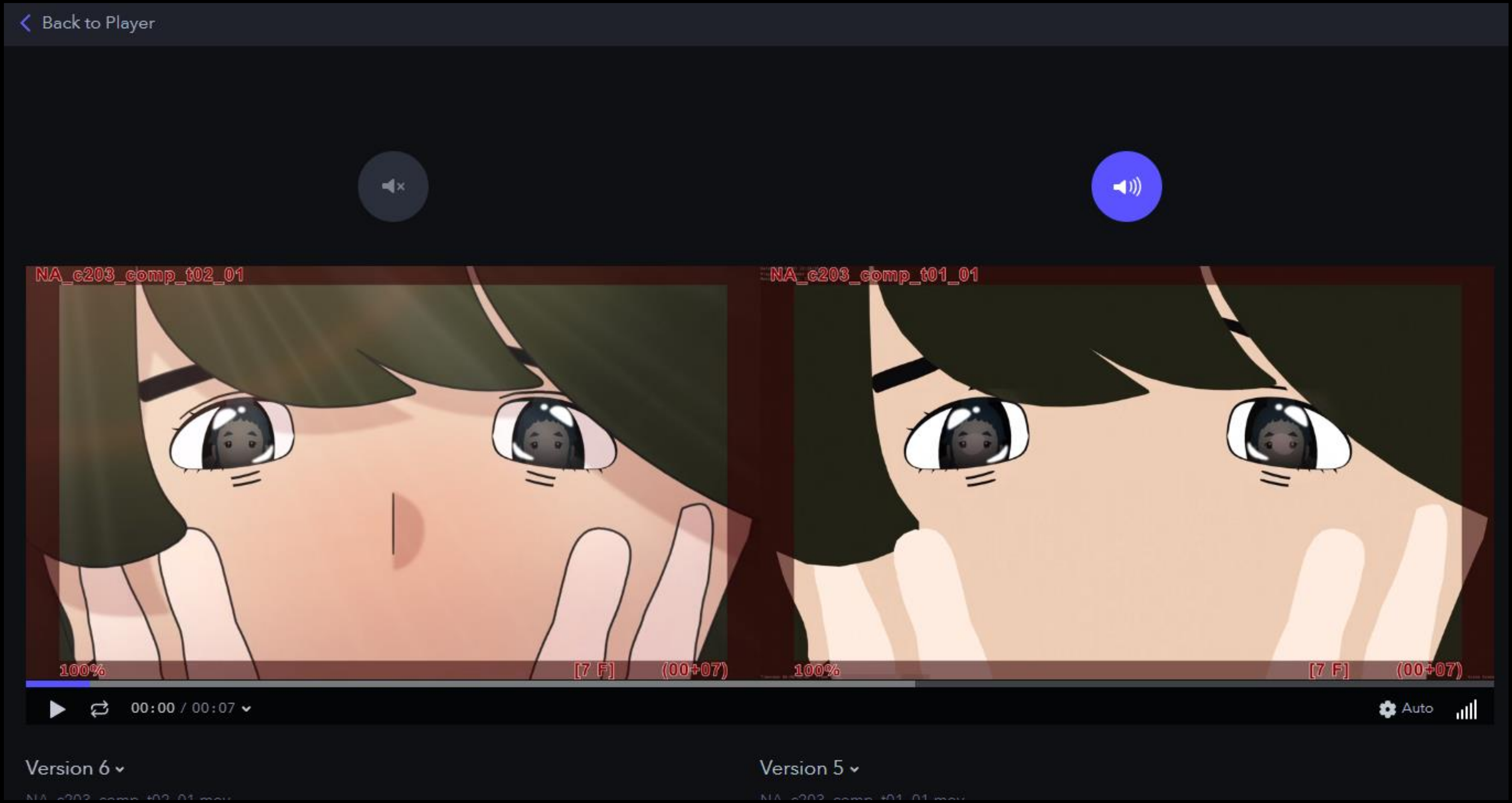
Frame io の参考例

2D作画エフェクトも職域の区別なくカット担当者が作成していく。

生産性の向上：成功したところ

Frame io の参考例

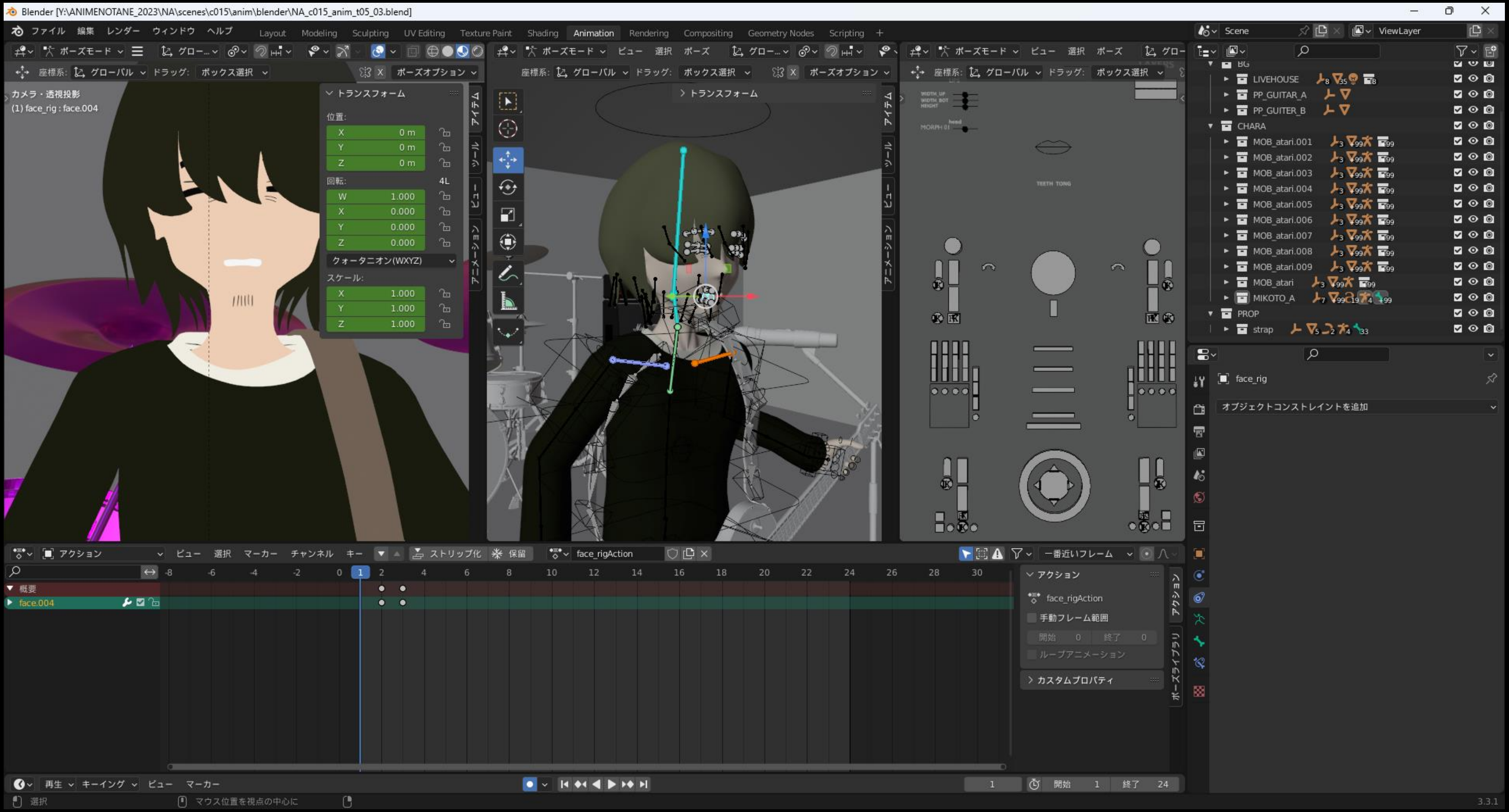
最終コンポも各カット担当者が行う。このカットは鼻や目のディティールは追加2D作画



生産性の向上：成功したところ

Blenderの参考例

今回は榊宗正氏の知見や作業にも大きく助けられた。ウサギ王のBlender経験値が大きく高まった。

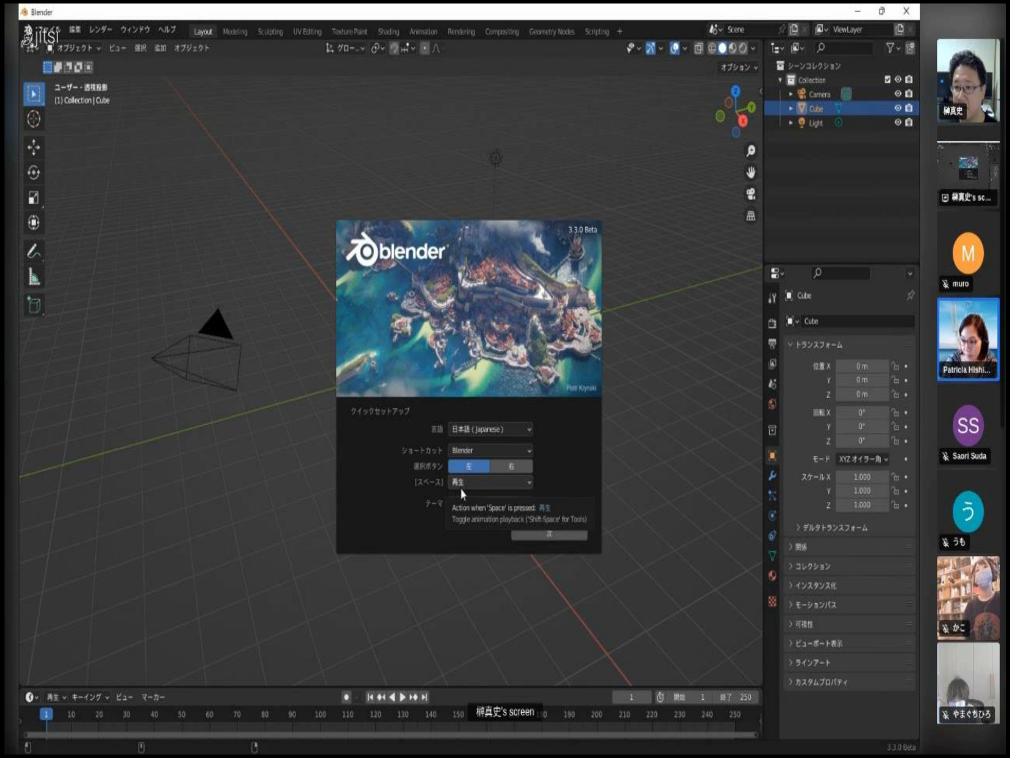


NICO/AGONY

ANIMENOTANE 2023

生産性の向上:成功したところ

榊氏のBlenderの講習を全12回で行った
毎週木曜日午後1時に実施



usagi・ou

生産性の向上：成功したところ

Blenderの参考例

前回はBlender標準のエッジ描画を使用したが結果は今一つだった。今回は榊氏の開発したエッジ描画プラグイン“FreePencil”を使用した。完全には使いこなすまでには至らなかったが、それでも結果は大きく改善された

前回の結果

今回の結果

生産性の向上：成功したところ

スタッフを正社員として雇用し維持する事で“あにめたまご2018”で習得した“実際に演技したモノをリファレンスする”“サムネイルを描いて演技プランを練る”などが5年後にも伝えられている。

デジタル化による生産性の効率化は雇用の安定をあたえ、デジタル化とは逆にオーセンティックな手法の継承につながっている。

生産性の向上：成功したところ

アニメーターのリスキリングと女性の活用

今回、育成対象となった6人は全員が女性であり、指導側も女性で、3DCGディレクターは二児の母でもあった。ITを活用し、デジタルツールを最大に活用する事で将来も続いてクリエイティブの現場で活躍できる“事実”を提示できた。

生産性の向上：成功したところ

アニメーターのリスキリングと女性の活用

6人全てが3DCGアニメーションを初めて触った状態だったが、2Dデジタル作画/3DCG/コンポジットに対応出来た。なぜなら全員に程度の差はあれど2Dアニメーションの覚えがあったからである。

アニメーターの人材の再活用や、特にキャリアが途中で断絶しやすい女性の再起にはデジタルでのアニメーション作成は大きな手助けになる。

現在人員不足に悩むアニメーション業界にとって大きな福音であり、これは大きな生産性の向上ではないだろうか。

生産性の向上：失敗した部分

- スケジュール・工程の時間管理が上手くいかなかった
- 今回もまたBlenderのグリースペンシルの機能を使いこなせなかった
- 注意はしてたのだがコロナ第八波で監督の自分を始めとして、数人が罹患してしまい進行に遅れがでてしまった

スケジュール管理はコロナもあったのだが、スタート時点で構想がゼロスタートだったのでまとまるのに時間が掛かってしまった。

Blenderにおいてはクロスシミュは導入できたのだが、やはりグリースペンシルまでは時間がなく使いこなせなかった。引き続きこの分野はチャレンジしていく。

だがリモートワーク時においてもFrame ioの活用でチェックは引き続き行われていた。

プロジェクトの透明性

最後に2021で公約したプロジェクトの公開を行ったことをご報告する。
作業の生データは勿論の事、基本スタッフ各人の名前は伏せましたが給与に至るまで情報は全て公開した。特に大きく広める事はなかったが、インプレッション数は約1万5千でリンクアクセスは約140でした。 今回も税金で作られたので公開予定です。

NICO/AGONY

ANIMENOTANE 2023

ウサギ王からの報告は以上です

ありがとうございました