



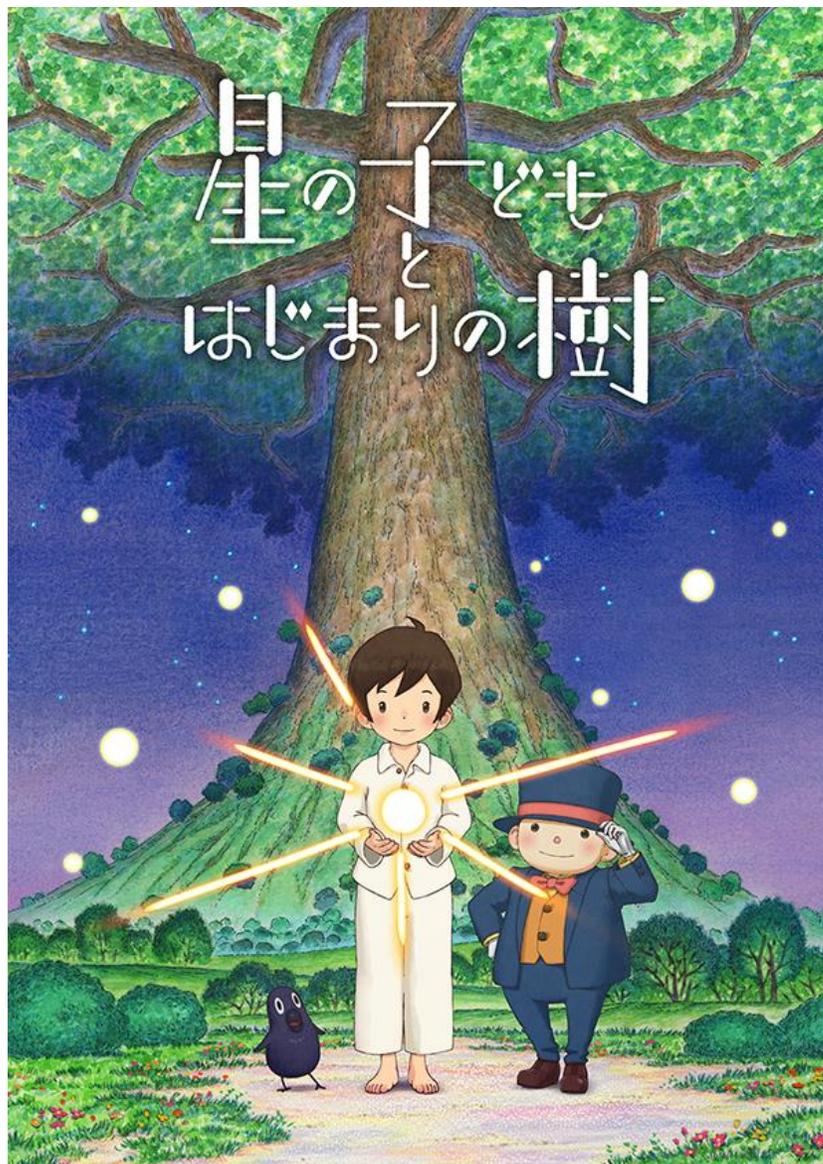
事業報告



武右工門

BUEMON Inc.

■ 作品概要



【タイトル】

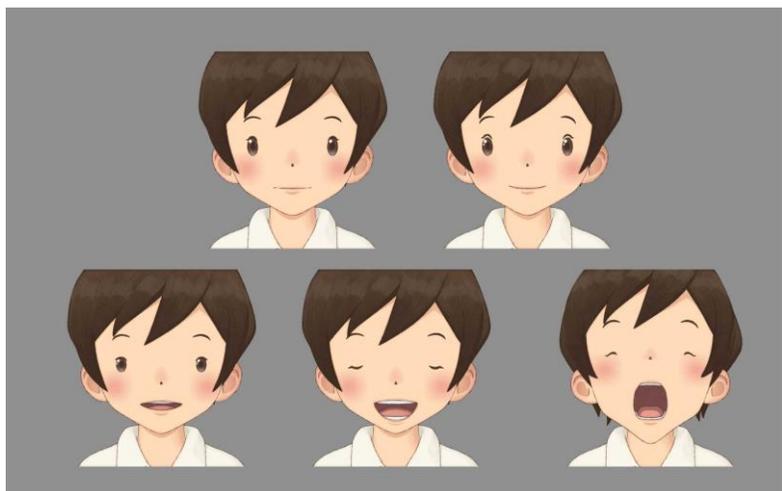
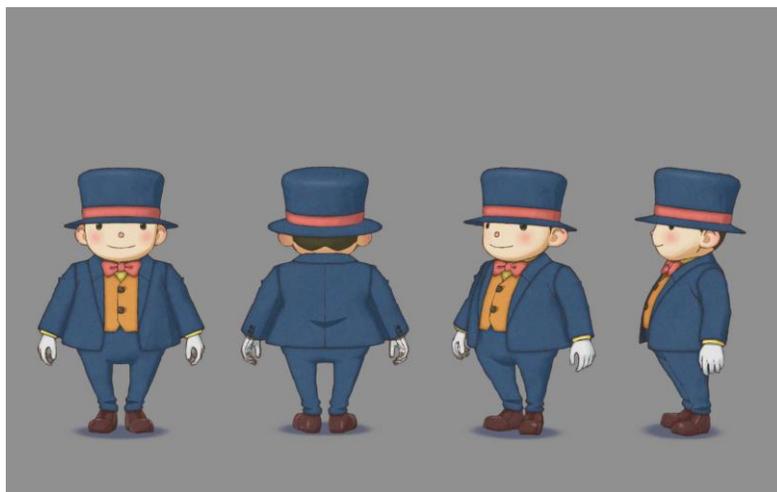
星の子どもとはじまりの樹

【作品あらすじ】

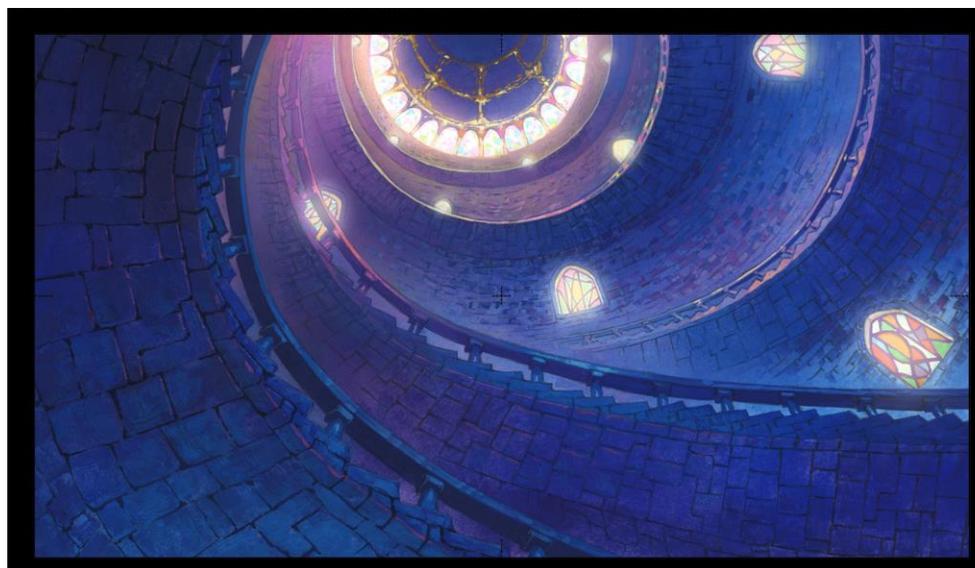
不思議なホテルに辿り着いたソラは、
そこで数日間を過ごしながら、色々なことを学びます。
ある夜、導かれるようにして大きな樹の中へ足を踏み入れると、
辺り一面に宝石がきらめく幻想的な空間が待っていました。
色とりどりに光り輝く宝石を夢中になって集めるソラ。
それらの輝きが示すものとは――

■ キャラ設定

< キャラ設定 >



■ 美術



育成プラン振り返り



■ 今回の育成プランの3つの軸

1. 座学（知識の習得）
2. 実務（OJT：現場での実践）
3. 観察（制作フローの理解）

■ 今回の育成対象者

● 3DCGアニメーター

● 背景美術

● 制作進行

■育成プラン振り返り：3DCGアニメーター



▼達成目標

- ・ 作画アニメーションの手法取り入れた3DCGアニメーション制作技術の習得
- ・ アニメ制作用語の作画（2D）と3DCGの違いを知る
- ・ アニメーション制作のセオリー（基本的な技術、知識、作法）を身に付ける
- ・ レイアウト技術の向上、習得
- ・ 「動き」のアニメーション技術の向上、習得

▼実施内容

①アニメ制作講座

作画アニメの制作工程を中心としたアニメ制作講座の実施

②レイアウト講座

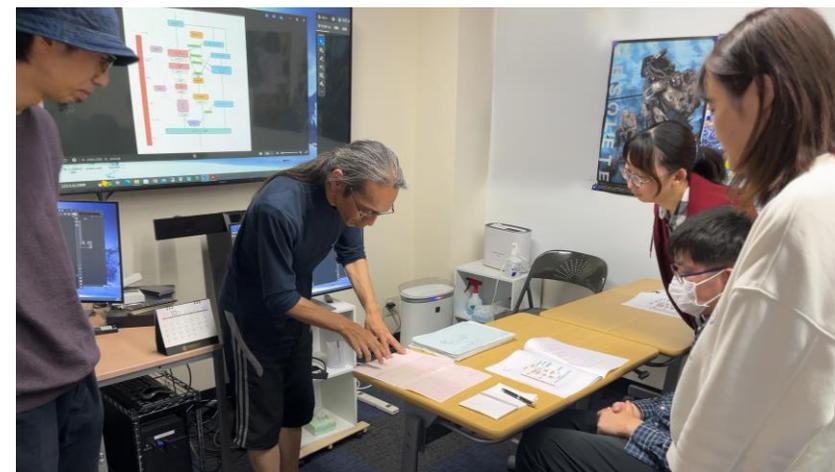
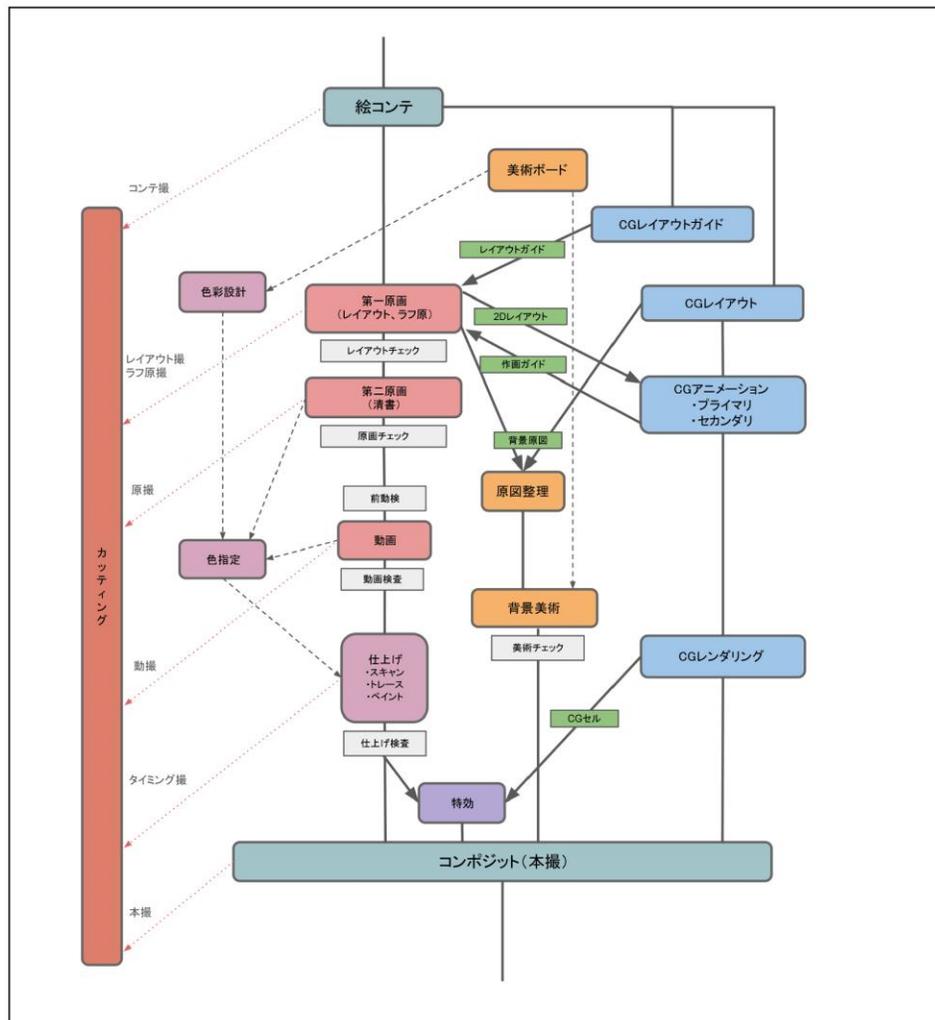
作画アニメーターによるレイアウト基礎講座と、3DCGレイアウト講座の2つ実施

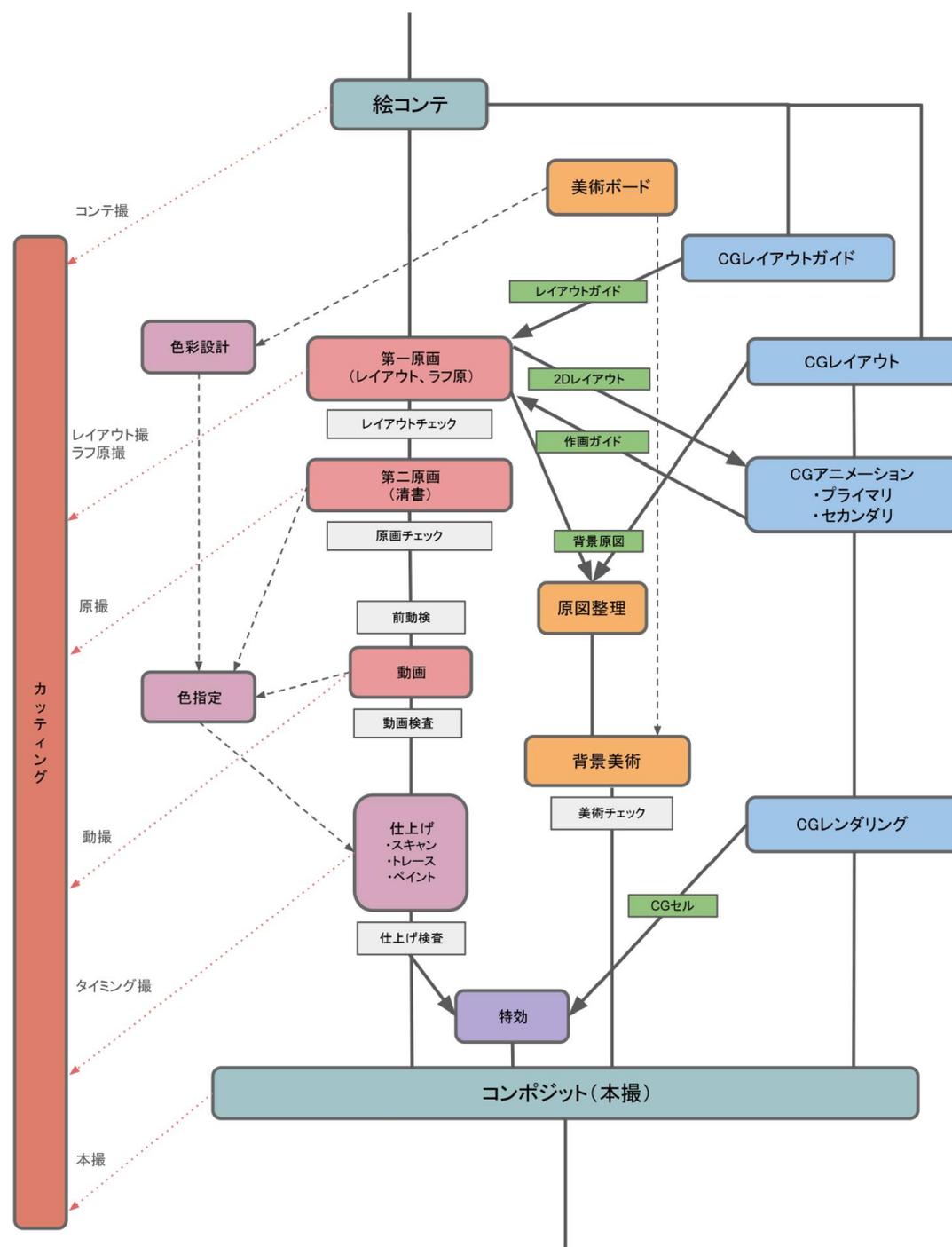
③「サムネイル」で動き、演技プランを考える

サムネイル（手描き）で動きのプランを考え、それをもとにレイアウトを作成

■ アニメ制作講座

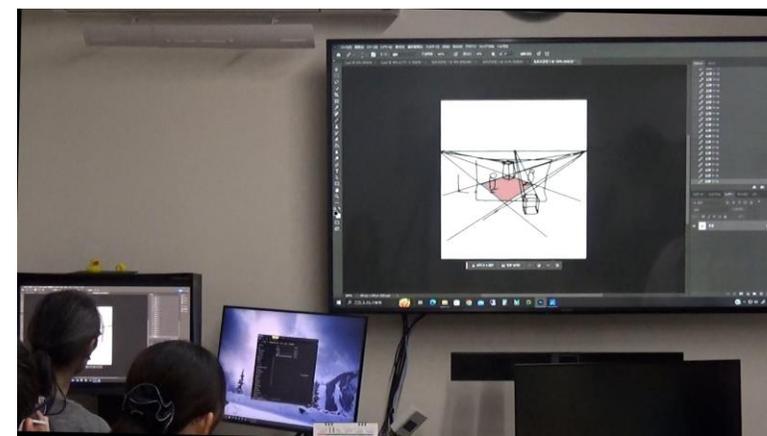
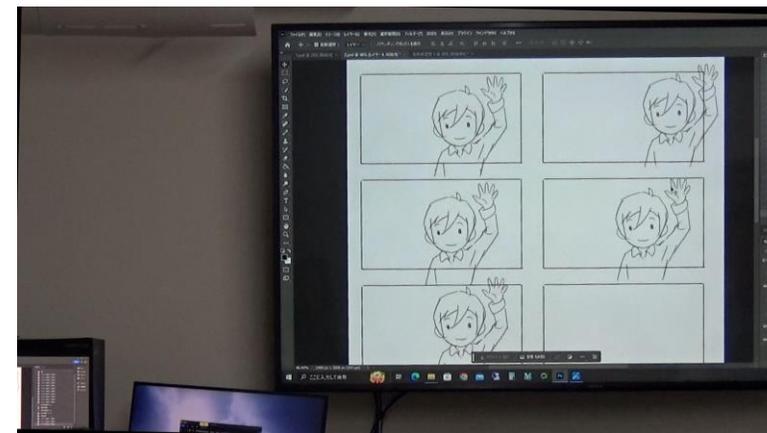
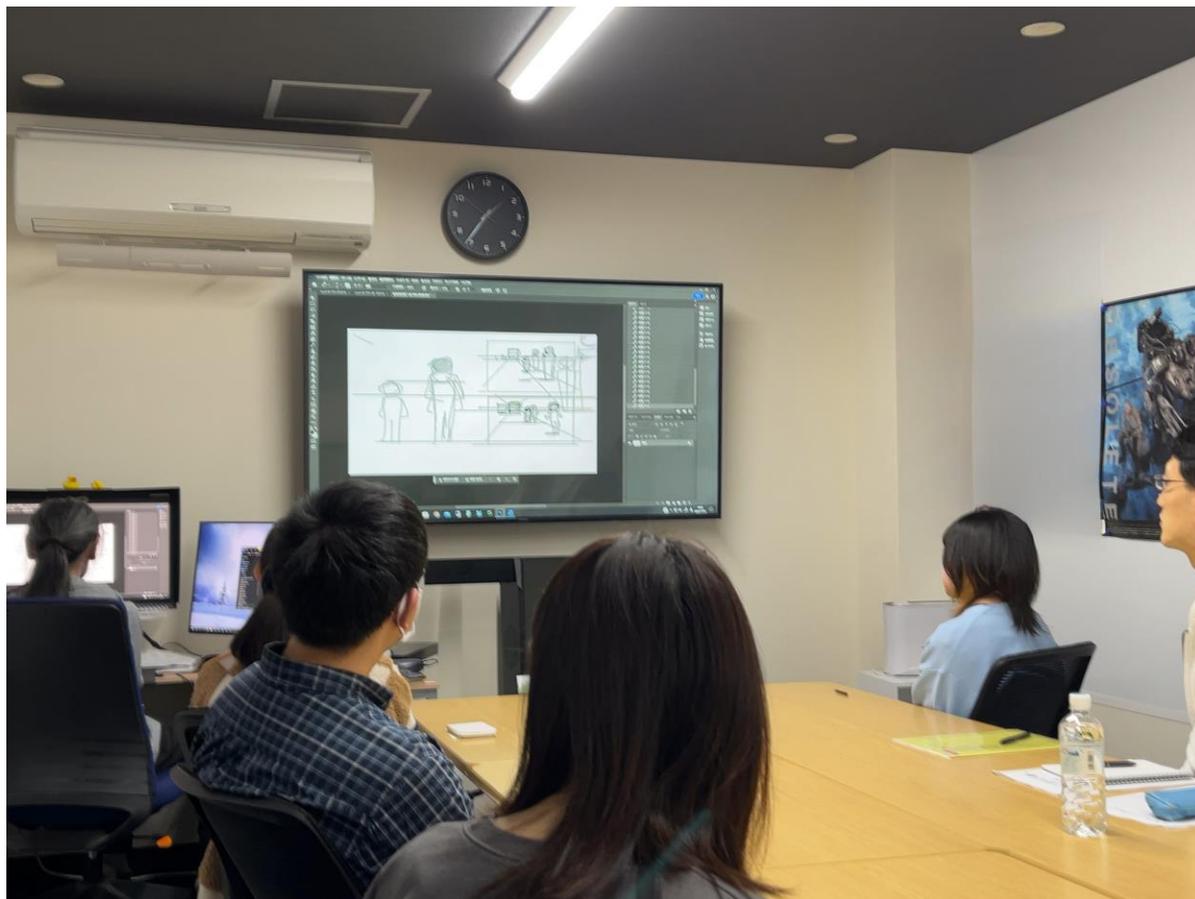
作画アニメの制作工程を中心とした講座





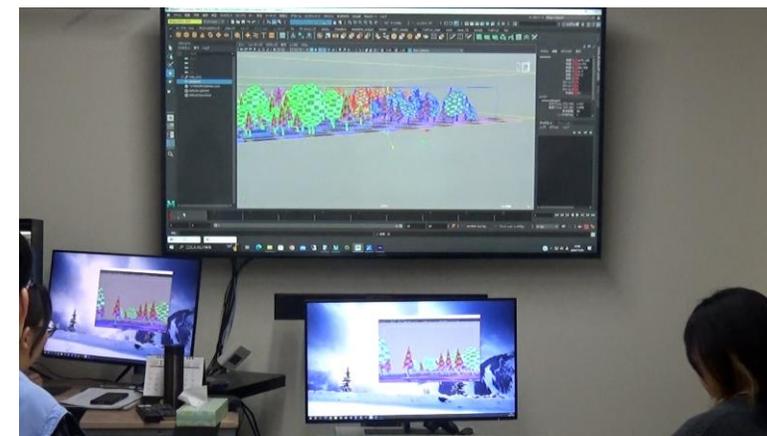
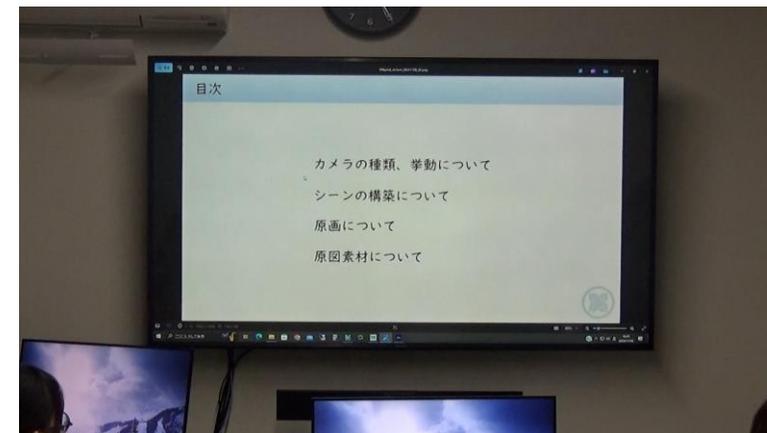
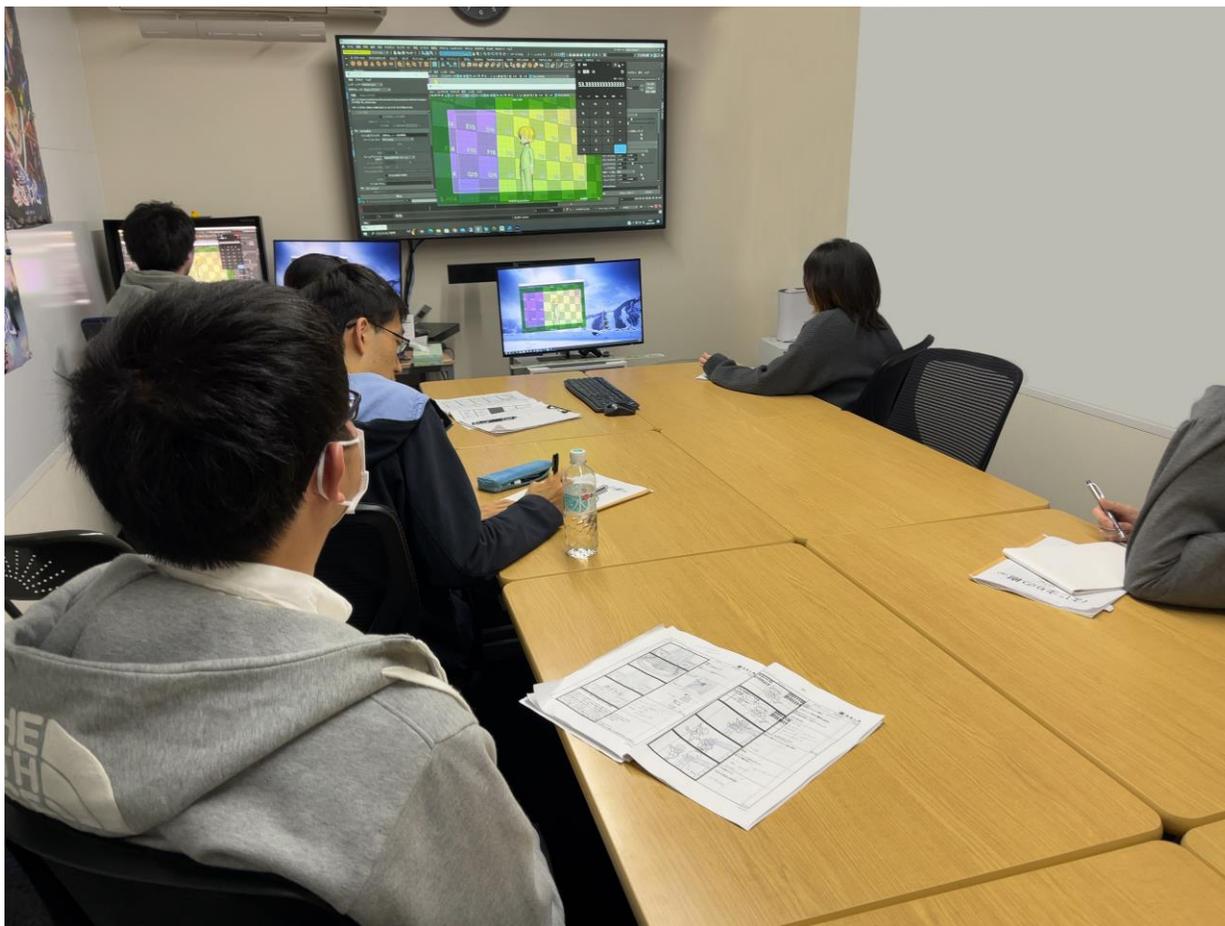
■レイアウト基礎講座

作画アニメーターによる講座



■ CGレイアウト講座

3DCGアニメーターによる講座



■育成対象者の感想：講座

- これまで学校等で学んだことが再確認でき、各工程がどのように連携しているかを理解した。
- この講座を踏まえた上で、一連の作業や現場見学などを通して制作工程全体の理解が深まった。
- アイレベルやパース、消失点等、今まで曖昧な理解のまま感覚的に作業していたことが、理論的に整理できるようになった。
- キャラクターの配置やカメラレンズ、カメラワークの重要性が再認識できた。

■サムネイル

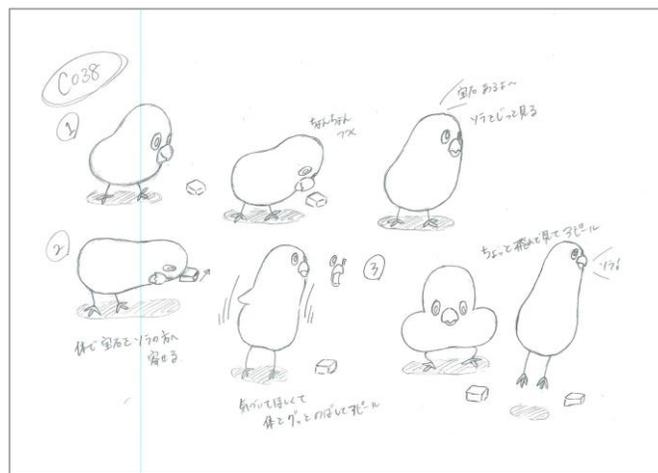
「サムネイル」で動き、演技プランを考える

▼絵コンテ

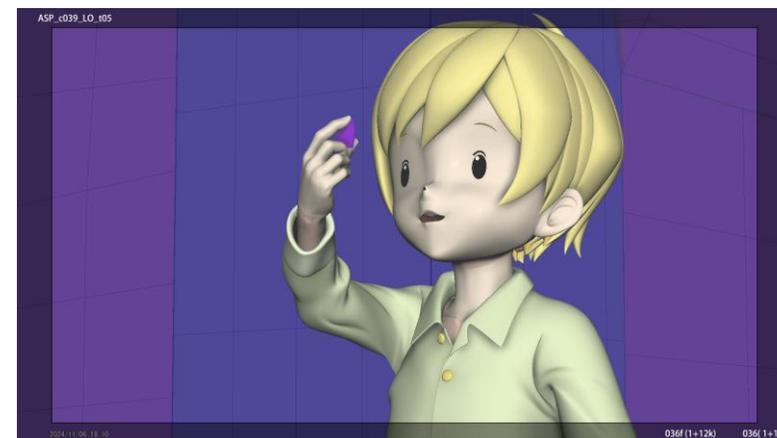
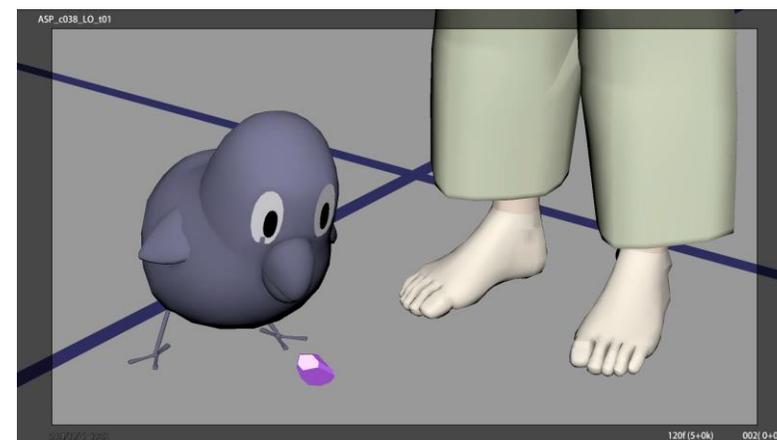
No. 15 武右エ門

CUT	Picture	Action	Dialogue	Time
36 a		広い空間に出て足を止める		
38		ソラの足元でカールが何かを突いている (カ) 足元に宝石があります、気づいてソラさん		3+12
		宝をひきま		
		かがみそれを拾い上げるソラ		
39		AC 拾い上げたモノを見るソラ		4+0
		宝をひきま 38の時のAC		1+12
40		それは綺麗に光っている (ソ)「きれい〜」		
		宝をひきま		2+12

▼サムネイル



▼レイアウト



■育成対象者の感想：サムネイル

- サムネイルで演技プラン、キャラのポーズを考えることでイメージが明確になり、レイアウト、アニメーション作業がスムーズに進めた。
- サムネイルで演技プランを明確にしておくことで、作業中に迷っても立ち戻れる。
- サムネイルの時点で複数の演技プランを出し事前に監督にプランの確認ができた。
- サムネイルを作成したカットと、しなかったカットでは、動きのプランや最終的なカットの完成度に違いが出た。

■育成プラン振り返り：美術背景

▼達成目標

- ・手描き（アナログ）での背景作画技術の向上
- ・作画スピードの向上
- ・レイアウト技術の取得

▼実施内容

- ①担当カットはアナログで背景作画を行う
- ②正確性を維持しながら作業スピードも意識して描く
- ③レイアウト講座への参加



■育成対象者の感想：美術背景

- 久しぶりのアナログ作業で、デジタルとは異なる描き方（工程）を再認識した。
- 光の方向や色の重ね方等を考慮して描くので事前に「どう描いていくか」を考える必要があり、デジタルとの描く工程違いを改めて実感した。
- 以前はチェック時に絵の違和感等を指摘されていたが、今回のプロジェクトを通して自分で違和感に気づきチェック前に修正できるようになった。

■育成プラン振り返り：制作進行

▼達成目標

- ・ 作品制作を通じ、アニメ制作工程全体を学ぶ。
- ・ 2D、3DCG両方の知識の向上。
- ・ スケジュールの立案ができるようになる。
- ・ スケジュール管理の徹底。
- ・ 各セクションとのコミュニケーションの徹底。
- ・ スケジュール遅延等、トラブルがあった際の対応方法を学ぶ。
- ・ 主体的な現場コントロールができるように進行する。



▼実施内容

- ①作打ち等の社内打合せだけでなく、プリプロ、ポスプロ等で行う社外打合せにも同席する。
- ②プロデューサーが作成した全体スケジュールをもとに、各セクションの細かいスケジュールを作成する。
- ③各セクション担当者とコミュニケーションを図りながら進捗状況を把握し、遅延等トラブルが発生しそうな場合は上司と相談しつつ対応していく。
- ④作打ち等、各種社内打合せのセッティング、進行を行う。

■育成対象者の感想：制作進行

- スケジュール管理、各セクションとの調整や情報共有が重要であると再認識した。
- 各工程の内容を理解し、作業が円滑に進められるようにサポートすることも重要だと実感した。
- プリプロからポストプロまで関わることで、全体の流れの把握ができ、制作進行の役割がどの部分で求められるか理解できた。
- 外部とのやり取りでは、迅速な対応が求められるため、早いレスポンスと適切な情報共有が重要だと感じた。

■ポスプロ見学



■育成対象者の感想：ポストプロ見学



▼編集

- ・数コマ単位の調整でも作品の流れに影響がでることを実感した。
- ・カットごとの動きだけでなく、カット間の繋がりやシーン全体の流れを意識することが重要だと学んだ。

▼アフレコ、ダビング

- ・セリフと口パクを合わせることが重要と実感し、キャラクターの演技だけでなくセリフ（口パク）も意識してアニメーションをつけなければいけないと感じた。
- ・声優の演技や音響作業がアニメーションの完成度に大きく影響することを実感した。

▼全体

- ・各工程がどのように連携し、最終的な作品に影響を与えるのかを理解できた。
- ・各工程でその分野のプロの意見やアイデア、技術が入り、こちらが思っていた以上のものが出来上がるのだと実感した。
- ・自分の作業だけでなく、全体の流れを考えながら作業することの重要性を認識した。
- ・他工程の作業を見ることで、自分の作業がどのように作品に影響を与えるかを理解した。
- ・それぞれの現場を見学したことでプロの技術の高さを実感し、自分自身のモチベーションアップにもつながった。

まとめ



■ 今回の事業を通して感じたこと



- 技術継承は簡単ではない。
- 知識を伝えるだけでなく、実践と理解を深める機会が必要。
- 短期の研修等ではなく、長期的な育成が必要。

■ 今回の育成プランの3つの軸（振り返り）

1. 座学（知識の習得）

2. 実務（OJT：現場での実践）

3. 観察（制作フローの理解）

■今回の育成プランの3つの軸

学ぶだけでは、できるようにならない。

やるだけでは、上達しない。

見るだけでは、気づけない。

➔ 「学ぶ」 ・ 「やる」 ・ 「見る」

この3つを組み合わせ、初めて技術が身につく。

■今後の武右エ門の育成について



- 「座学 + 実践 + 観察（振り返り）」のサイクルを確立。
- 技術継承を短期間で終わらせず、継続的な育成へ。
- 制作全体の視点を持ち、作品のクオリティアップに繋げる。



ご清聴ありがとうございました。