



# 完成報告

Polygon Pictures Inc.

- 当社では2011年から行っている社内セミナーや各種勉強会、研修等の座学教育(OFF-JT) について一定の水準で行えているが、OJT 教育としては体系的な教育環境の整備はできていない。
- スタジオ全体で見た生産性およびクオリティの担保はできているが、クリエイター個人の技術取得やベテラン社員から後輩への技術継承は足りていない状況

OJT を行う余裕が時間的、  
コスト的にもなく、  
制作スケジュールに追われる

自社開発の制作補助ツールで  
作業効率化を図ることによって、  
生産性を担保

クリエイター個人単位での本質  
的な技術継承は行われない

**OJT を通した実践的な場が「指導される側」「指導する側」両者に欲しい！！**

## 1

### 社内から監督、演出の視点で制作にアプローチできる人材を輩出する

- ・本事業により監督、演出の経験を積み、以降の制作においても監督のポジションを担える人材を育成
- ・作品制作の方向性を監督・演出者に頼ることなく、様々な角度から演出面にアプローチできる人材を増やすことによって、よりクオリティの高い作品の創出を目指す。

## 2

### 人材育成を一過性のもので終わらせない社内OJTの礎を築く

- ・本事業によって実地訓練OJTも続けていけるような仕組みを作る。

工程	育成指導者	育成対象者
監督	清水 和真	井上 浩文 柿本 千都留
モデリング	木下 貴博	杉本 楽人
アニメーション	神谷 美由紀	中川 晴喜
ライティング& コンポジット	橋田 佳奈	北野 一真
制作管理	上村 健人	池田 莉理子



## サイバーパンク/ホラー/ハードボイルドを組み合わせた 大人向けアニメーション作品

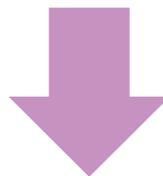
ハリウッド映画のような繊細な演技と、  
アニメーションを活かす新たなルックとユニークな表現を開発していきます。

### 【あらすじ】

今よりも、ほんの少しテクノロジーが発展した未来。人々がメタバース内で多くの時間を過ごすようになったことでサイバー犯罪の発生件数は増加。犯罪取り締まり効率化のため、メタバースの運営者はAIに捜査官としての権限を与えるようになっていた。聴取専門のAI捜査官ヴァイオレットは、ある日ミアと名乗る少女の取り調べを担当することになる。最初はヴァイオレットに対し非協力的なミアだったが、ヴァイオレットの名を聞くと態度が一変。訝しむヴァイオレットに対し、ミアはある重大な事実を打ち明ける。果たして、ミアの告げる事実とは・・・、そして閉ざされた取調室でヴァイオレットがたどり着いた「真実」とは？  
新感覚ビジュアルで綴るネオ・ノワールサスペンス。

育成指導者⇔育成対象者  
各工程で作品目標を叶えるためのクオリティラインや個々の目標を設定

アイデア出しやブレインストーミングはチーム全員で！



- ◆海外で通用するハイクオリティで繊細な演技をアニメーションで実現
- ◆アニメーションを活かす新たなルック/ユニークな表現

◆ アニメーション

◆ ライティング&コンポジット

◆ 制作管理

本報告では、上記3ファンクションでの育成プログラム実施報告とさせていただきます。

制作管理

神谷 美由紀



中川 晴喜

## 育成目標

- ・ 脚本、演出の意図を理解できるようになる。
- ・ キャラクターの感情曲線やショットで制作される表現を理解し、的確な演出プランを提案できるようにする。

## 具体的な育成方法

- ・ 週一の定例やチャット等でコミュニケーションを積極的に図る
- ・ 脚本、コンテ、実写レファレンスを分析し、監督へ演出プランを提案、自らでアニメーションを付ける

## ◆ 育成プログラムでの学び

### 実写レファレンスを参考に行ったアニメーション制作

実際に役者をお願いしたレファレンス撮影に立ち合い、感情、表情芝居の組み立て方から学んだ。



リアルなアニメーション表現に近づけるため、普段あまりすることのない表現を鼻や口元のアニメーションに用いた。

### アニメーター全員で監督フィードバックを受けた

通常フィードバックはスーパーバイザーから個人に受けることが多いが今回はアニメーションチェックを監督+アニメーター全員で行った。



他アニメーターがいることによって、「どのアニメーションをどれくらいのペースで制作し、どこを指摘されるのか」が分かり、より監督の意図を理解することができた

制作管理

橋田 佳奈



北野 一真

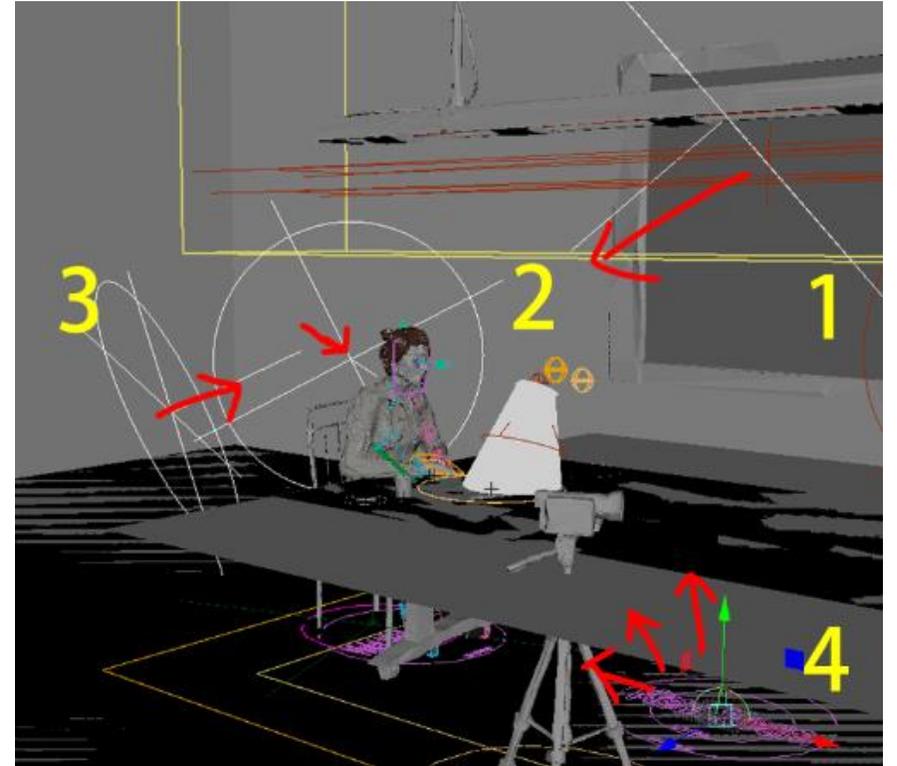
## 育成目標

- ・ 指導側が作成したガイドラインを理解し、表現開発の本質を理解し、ショット制作のクオリティの水準を保ち、担当ショットを完成させる。
- ・ 各ショット制作で必要とされている表現を踏まえて、自らより最適と思える表現の提案を行えるようになる。

## 具体的な育成方法

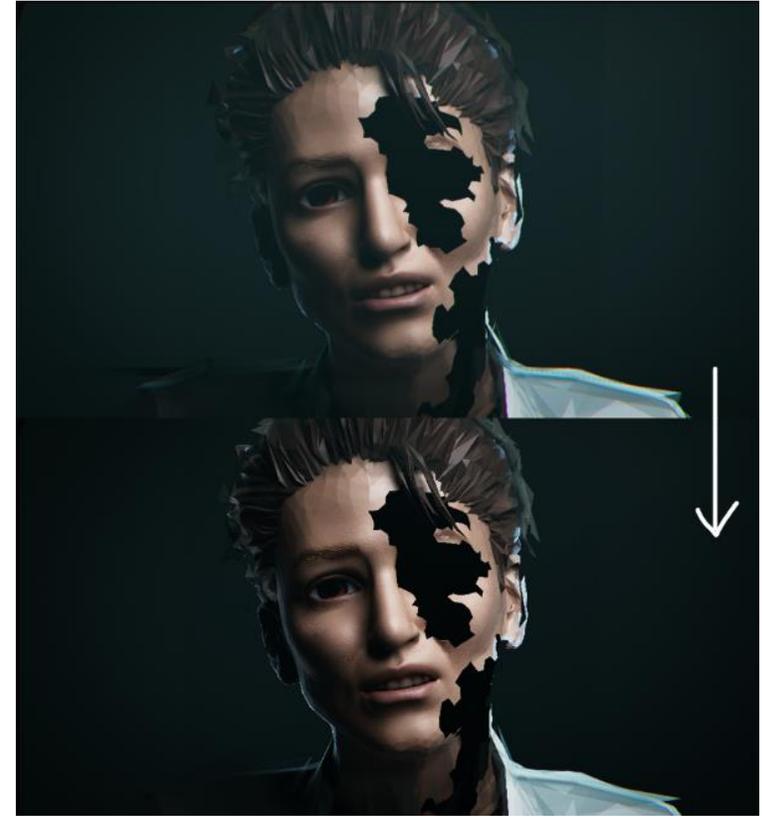
- ・ 週一の会議やチャット等による積極的なコミュニケーション
- ・ ブレインストーミング会議での積極的なアイデア出し

# ライティング& コンポジット



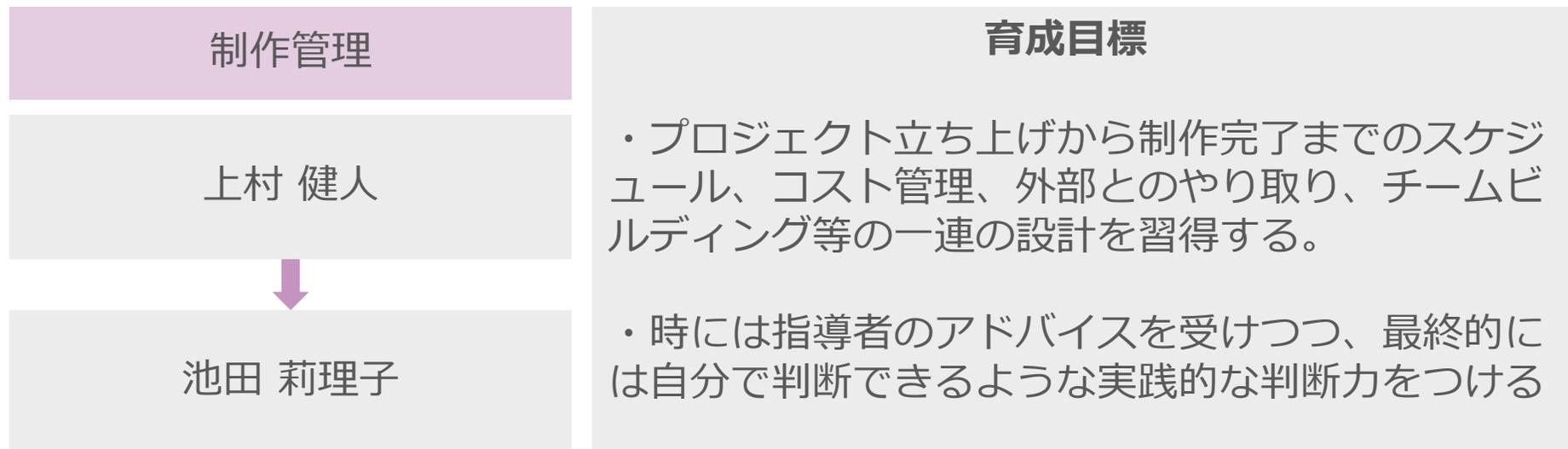
セルルックだと1点ライティングが多かった  
→Trustの場合シネマチックに見せるために2点以上のライティングより演出的な要素を含むライティングが必要

# ライティング& コンポジット



ストーリーの理解を深めて、影の範囲や、影側の面の明るさを細かくコントロールして、Shotの意図に沿った演局的な要素の強いライティングを行った。

→ストーリー理解を深めるために、質問や、相談、提案を行った。



## 具体的な育成方法

- ・週1-2回の定例、チャット等での積極的なコミュニケーションを図る
- ・指導者からのアドバイスは受けつつ、基本的には自分で問題解決に努める。

## ◆ 育成プログラムでの学び

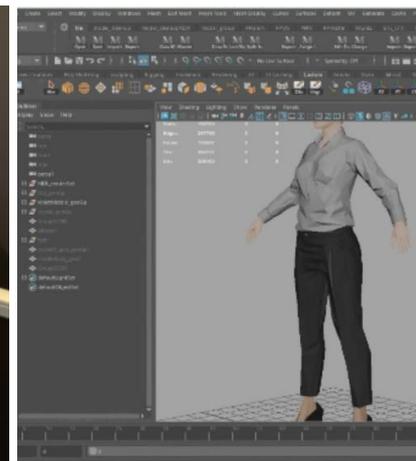
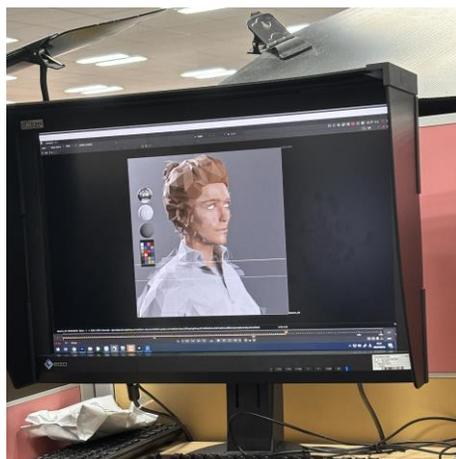
### コスト/リソース管理

限られた予算と人的リソースの中で、作品全体の達成目標を見据えて最適解を出す経験が、一番大きい学びとなった。

確固たる正解がないこと、音響やデザイナーなど外部との交渉、失敗しても自分に責任が降ってくること、がこれまでになく難しいミッションだった。一方、トラブル時にアイデアを出して、迅速な軌道修正に動くこともできたので、良い経験になった。



# プロジェクト風景

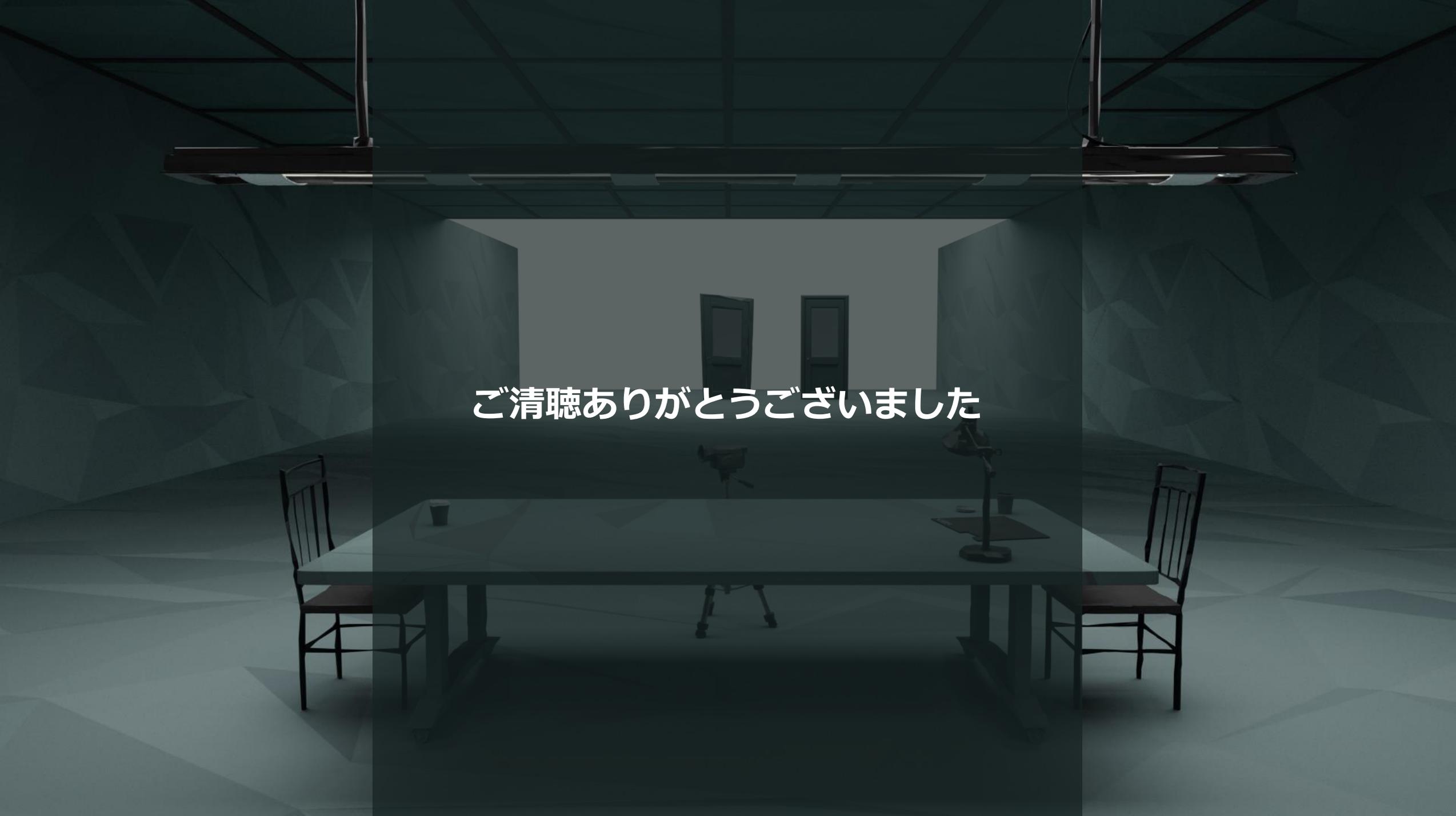


## ◆ 人材育成の目標に対して

- ・ 今後監督のポジションを担える人材育成ができた。
- ・ 通常のプロジェクトでは監督→スーパーバイザー→各アーティスト という情報伝達の流れであるところを、直接監督から各アーティストへ話せる機会を作ることによって、自主的にアイデアを提案したりと各アーティストの演出へのモチベーションが変わった。

## ◆ 作品目標に対して

- ・ 実写Pre-Viz動画制作等を通じて、繊細なアニメーションへの研究をしっかりとすることができた。
- ・ ユニークなルック開発については、育成プログラム対象外の工程も含めて(リグ、ルックデブetc) も丁寧に行うことで弊社でも達成したことがないルックに近づけることができた。

A dark, low-poly 3D rendering of a conference room. The room features a long table with four chairs around it. On the table, there is a small cup and a desk lamp. The walls are dark and textured, and the floor is also dark. The overall atmosphere is dim and professional.

ご清聴ありがとうございました