



ANIMENOTANE 2021

龍殺ノ狂骨

つばき秋田2xLab

はじめに

- つむぎ秋田アニメLabでは作画スタッフが全て社員雇用となっており、内製でほぼ全ての工程の作画作業ができる人的体制が整っていた
- 当社代表の櫻井(本作品監督)は最終的な画面作りから逆算して、必要な作画工程を抜本的に見直してアニメ制作の現場に改革をもたらしたいと考えていた
- 従来のアニメのセル作りの良い部分を残しつつも、全く新しいスタイルで作品を作り上げる事にチャレンジした

アニメでドラマを作ることを重要視した

- アニメーターを単純な作画の作業員ではなくアニメドラマの画面を作るプロに成長させたかった
- 画面を作る事を意識しなければ作画技術の向上も打ち止まりになると考えた
- 技術継承に加えて、新たな事にチャレンジさせることで、新しい技術を自分たちで創出して切り開く力を身につけさせたかった
- 画作りの質を向上させるために、制作の土台となっている作業工程部分にアプローチをかけた

技術継承と新たな制作手法のターゲット

- アニメーターに和風ファンタジーの題材に合わせた演技・アクション・エフェクトを作画指導する
- アニメーターに対してレイアウト決定の為のキャラクター配置やレンズ効果などを、リアルタイムで描画される3D空間上で再現しノウハウを指導する
- 色指定検査スタッフに色彩設計の技術を継承する
- 文芸部スタッフが3DCG空間を構築し背景に活用する新たな制作手法を模索する

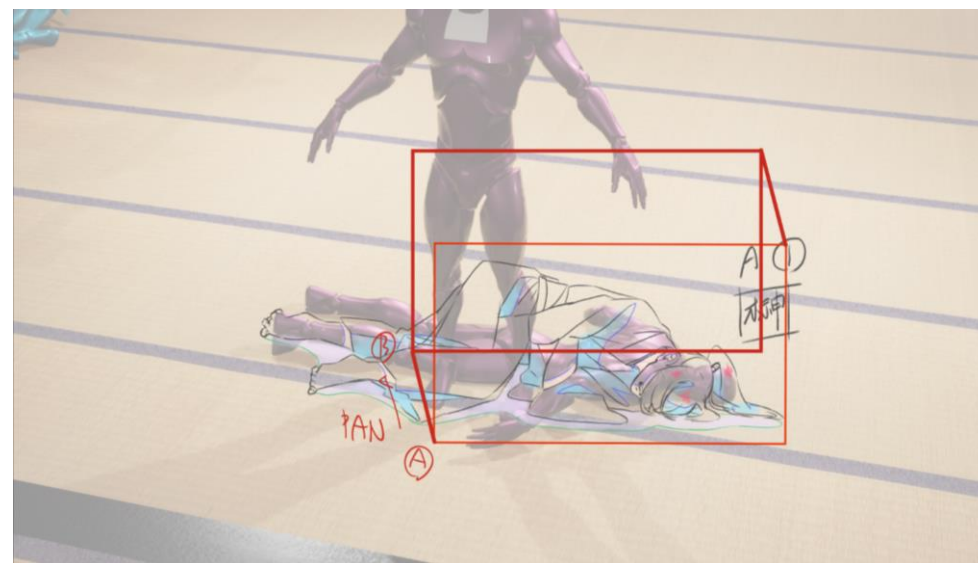
6つの具体的な取り組み

全身で演技を描く

- カットフレームに捉われず作画する
- たとえバストアップであっても全身で作画する
- 演技の作画後にカットフレームを合わせる

- 全身で作画する事で重心移動の理解度が向上し、演技そのものの質が向上した
- CACANi(ベクター線を採用したアニメ作画アプリケーション)導入により、セル作成後にフレームを指定し、そのフレーム準拠の線の太さでのセル吐き出しが可能になった

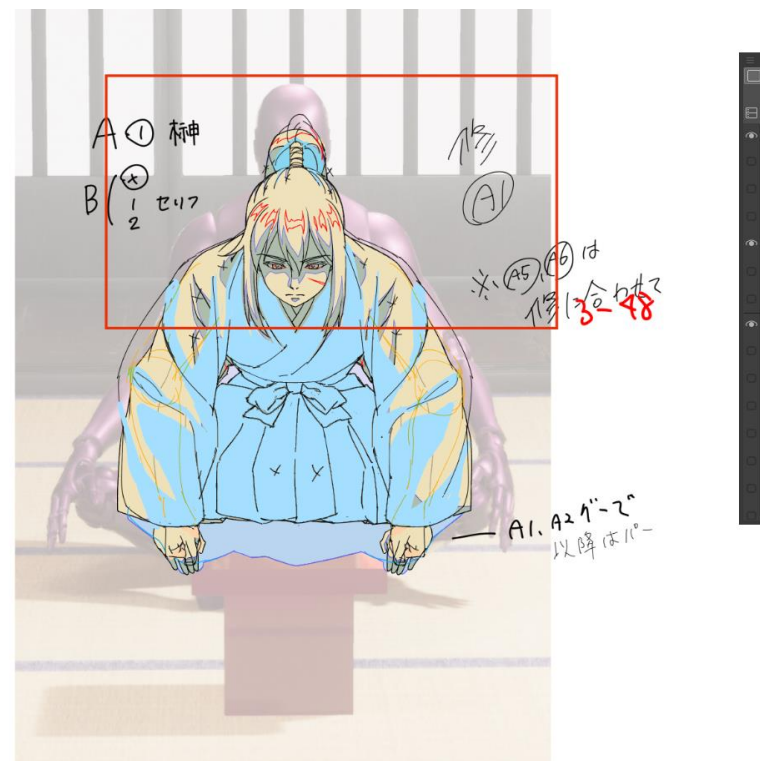
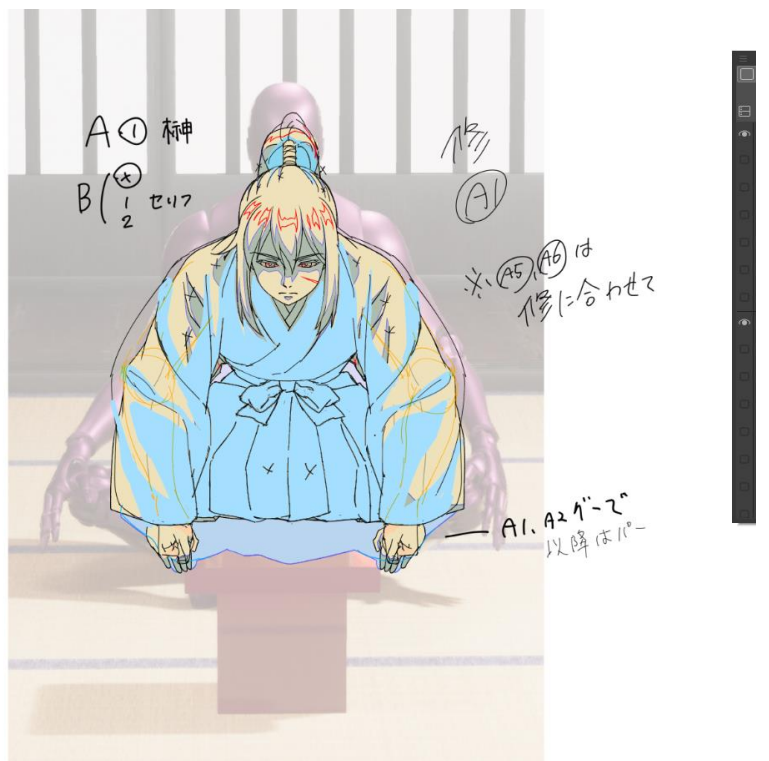
全身で演技を描く(見本1)



フレーム未確定の状態で作原画

演出・作監チェック後にフレーム確定

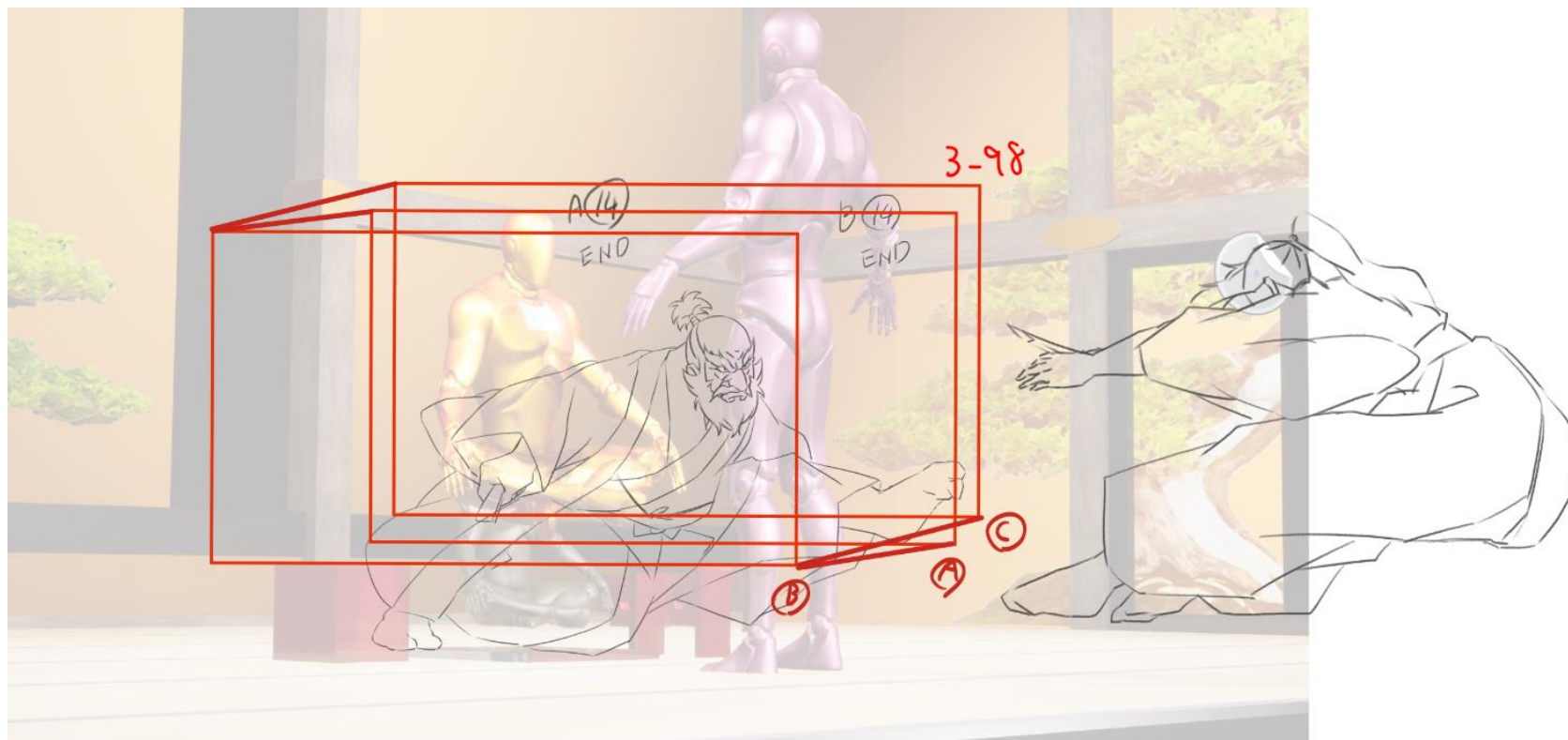
全身で演技を描く(見本2)



フレーム未確定の状態で作原画

演出・作監チェック後にフレーム確定

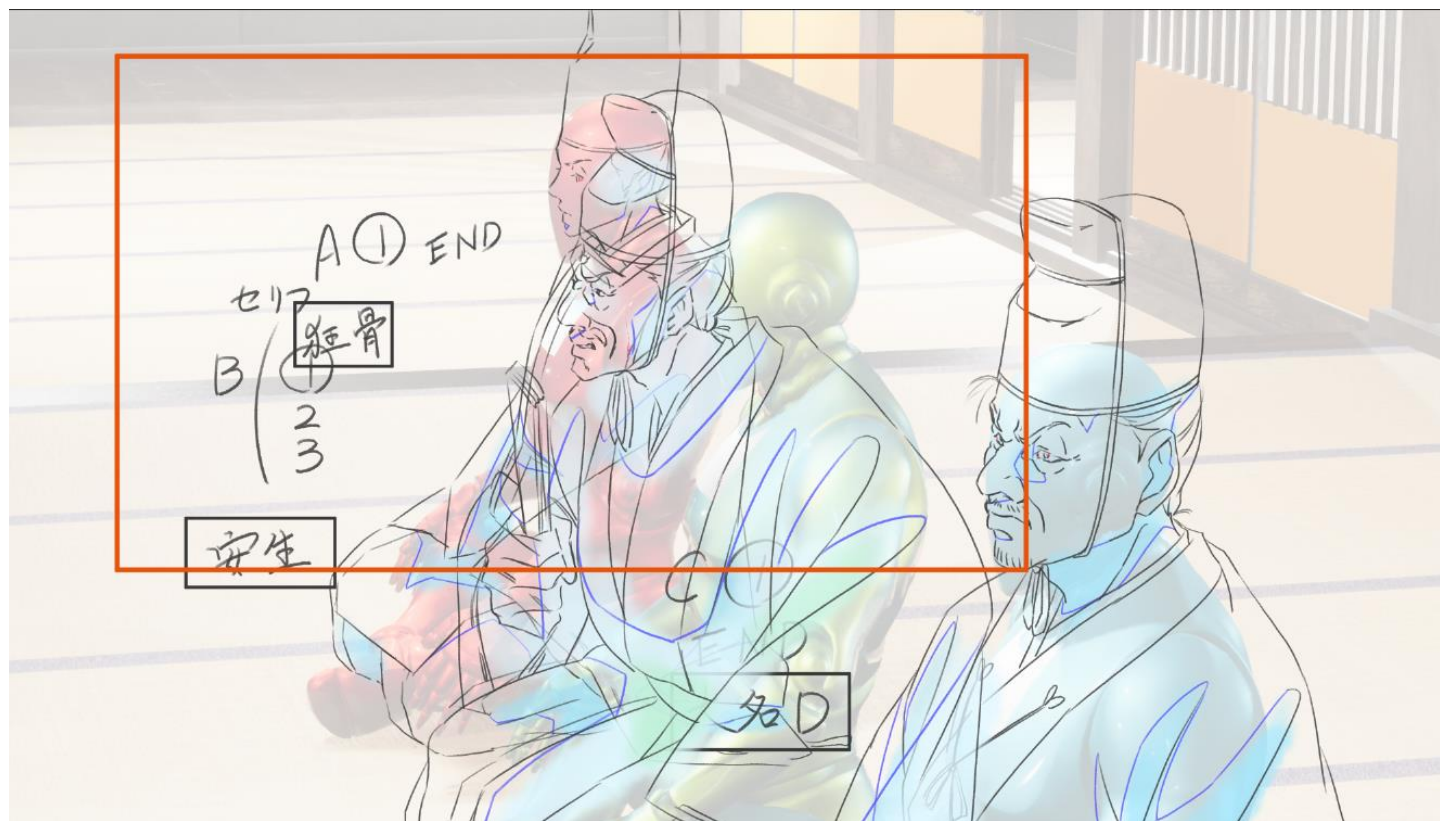
全身で演技を描く(見本3)



フレーム未確定の状態で作原画作業

演出・作監チェック後にフレーム確定

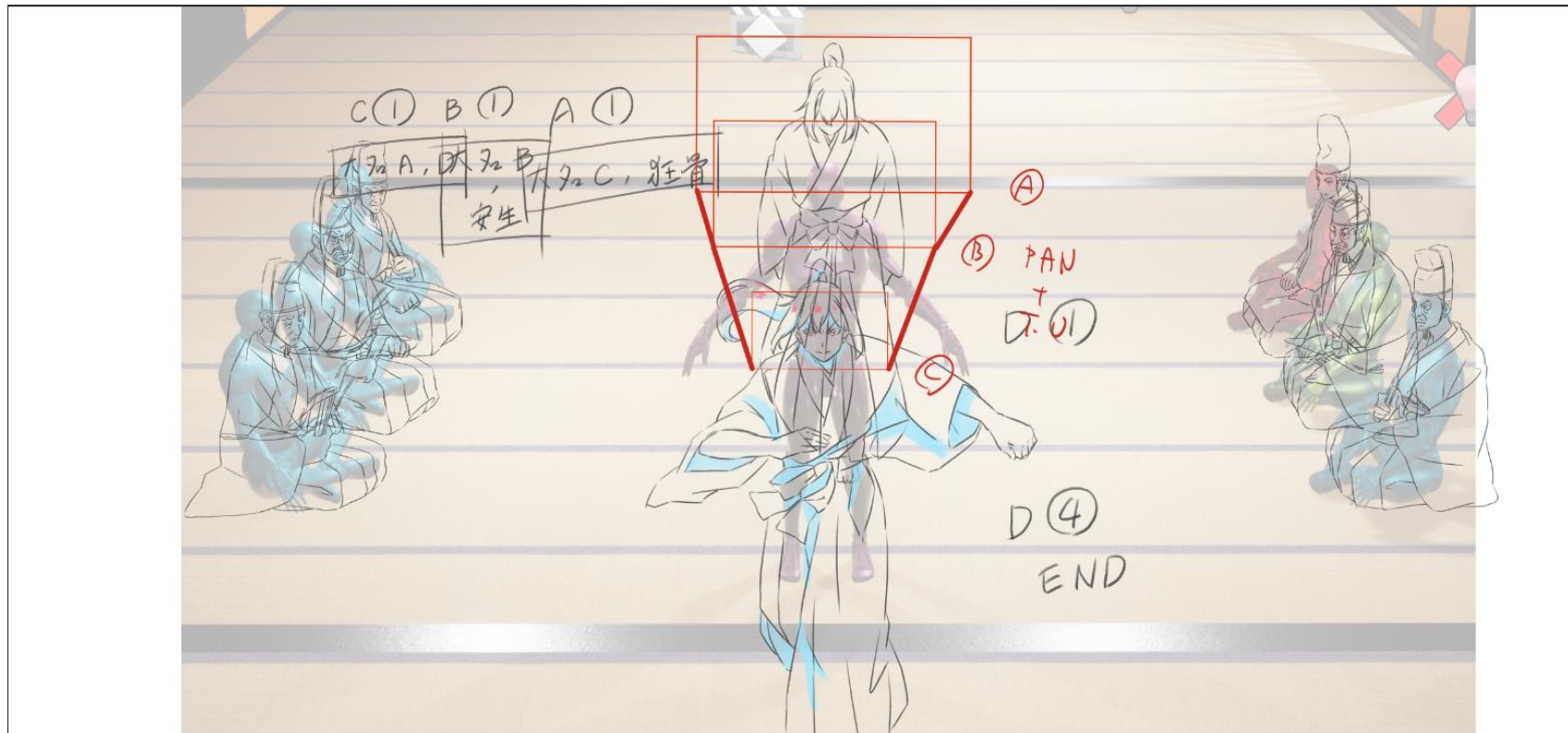
全身で演技を描く(見本4)



フレーム未確定の状態での原画作業

演出・作監チェック後にフレーム確定

全身で演技を描く(見本5)



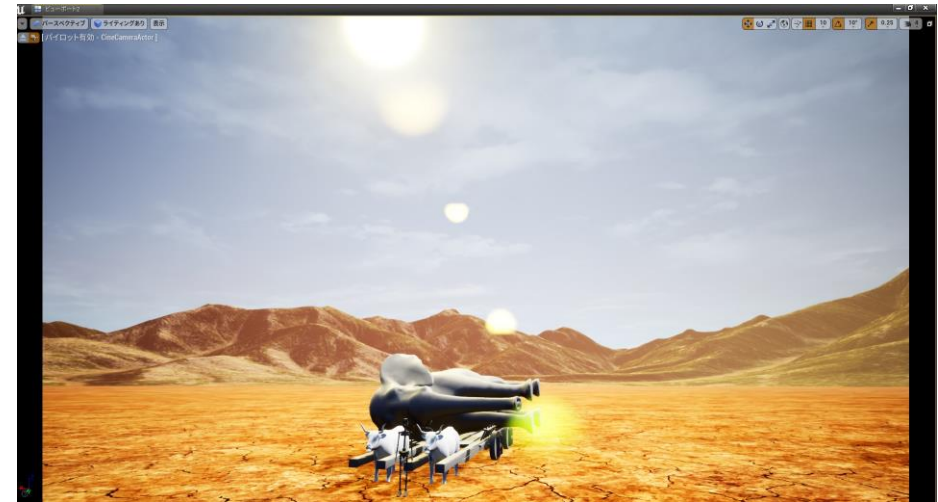
フレーム未確定の状態で作原画

演出・作監チェック後にフレーム確定

文芸部が3DCG背景を作る

- 文芸担当が直接作品の世界観を3DCG背景に落とし込んで3DCG空間を製作する
- 世界観を考えたスタッフが最初のビジュアルアウトプットとして直接3DCG空間を作るので、2Dでは表現しきれない空間のサイズ感や構造物配置の認識齟齬が少なくなった
- 世界観構築の為にイメージボード作成、3Dレイアウトの為にワイヤーフレーム背景作成という2つの段取りを省略することが出来た
- アンリアルエンジン4(主に3Dゲーム開発に用いられるアプリケーション)導入により、作画技術を持たないスタッフによる背景製作が可能になった

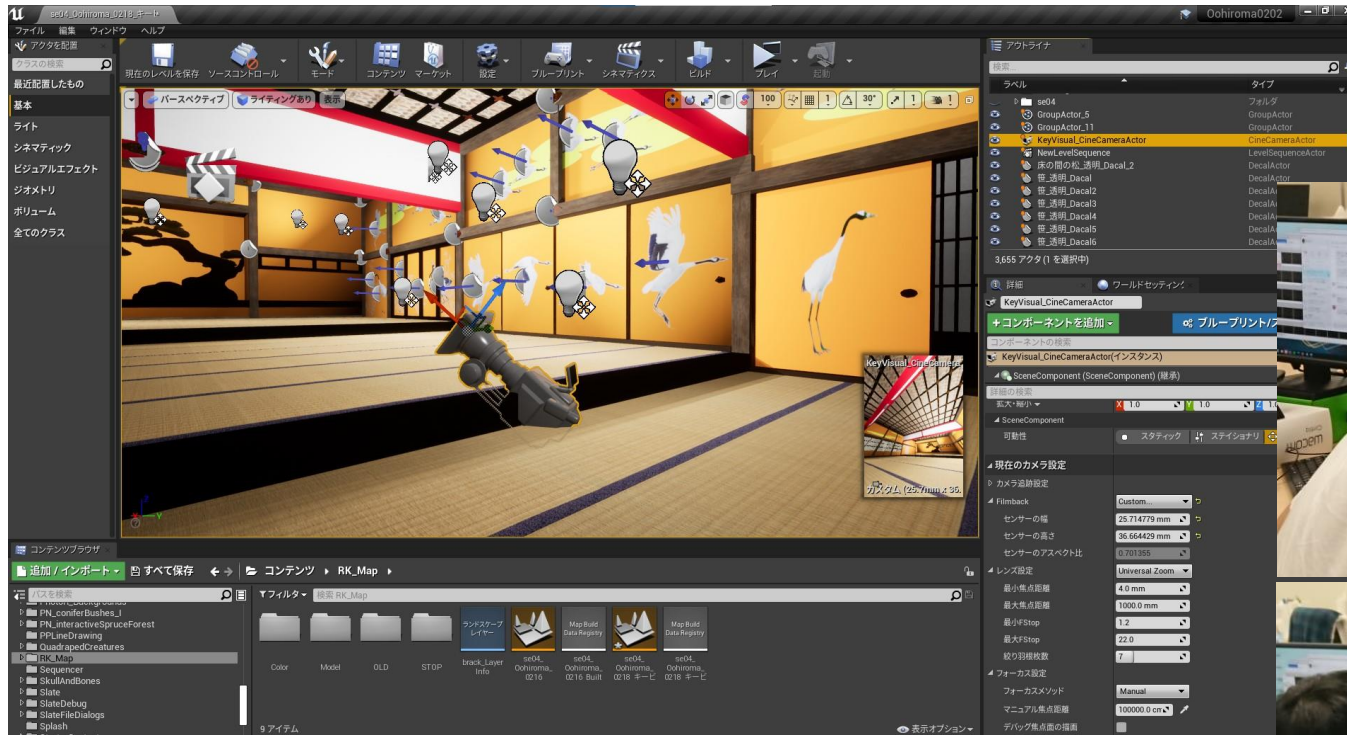
文芸部が3DCG背景を作る(大ラフ)



より深いレイアウトの理解

- アニメーターがフォトリアルな3DCG背景を操作し、3Dレイアウトを切る
- フレーム、カメラアングル、レンズ効果を、アニメーター自身が3D空間上で調節し構図を決定する
- 短時間で試行回数を増やしトライ＆エラーを行う事が容易になった
- セル作成後の3D背景微調整がアニメーターの手によって可能になった
- 構図(画面作り)を決めるという本質的なクリエイティブさを追求する事に集中することが出来た

より深いレイアウトの理解 (指導の様子)



作画スタッフのロケハン参加

- 末端の作画スタッフまでを含めてロケハンを実際に行った(延べ参加人数21名)
- 舞台設定の世界観共有がスムーズになった
- ロケハン参加をきっかけに、作画スタッフの作品に対する取り組み方・姿勢が受け身なスタイルから変化し、積極性が発揮された

作画スタッフのロケハン参加(様子)



脚本家によるシナリオ解説

- 脚本家が作画スタッフに対してシナリオの具体的な解説を行った
- シナリオで意図した場面展開の狙いを解説した
- 世界観として脚本家が思い描いているビジュアルイメージの質疑応答を行った
- 作画スタッフのシナリオに対する理解度が増し、作画の演技に反映された

脚本家によるシナリオ解説(様子)



キャストと作画スタッフの台本読み合せ

- アニメーターによる作画着手前の実施とした
- キャスト(声優)と監督、脚本家に加え、オンラインで全ての作画スタッフが参加して台本読み合せを行った
- 実際にキャストが読み合せで通し演技を行い、監督からキャストへの演技指導や脚本家からの演出意図の指導なども作画スタッフが共有した
- 作画スタッフが、OKだったキャストの表現や、修正された表現を共有したことで細かな演技ニュアンスを把握することが出来た

取り組みの総括

スタッフの育成実績

- 動画マン3～5名の1グループに対して、常時1名以上の原画マンを常駐させ作画・演技チェックをこまめに行うことが出来た
- 演技面では、史実の時代考証に近い解釈の和装の所作についてのリアリティさを重点的に指導することが出来た
- 原画マンに対して、3D空間上でレイアウトを実際に操作し例示しながら画面作りを指導することが出来た
- 色指定検査のスタッフに対して、色彩設計の実務をサポートさせながら技術引継ぎを行うことが出来た

技術継承としてのトピックス

- フレーム外にあるキャラクターの演技の想像力が向上し、既存フレームワークで見落としていた演技上の気づきが多く得られた
- 画面決定に対する理解度と技術が向上した
- シナリオ解説・台本読み合わせによる作品理解の向上が、演技描写への落とし込みという技術的な作業の品質向上につながる事が確認できた
- 新しい作画工程とその変化に対応するノウハウが作画スタッフに蓄積し、自発的に作画工程を管理し改善する力が得られた

管理者側の収穫

- 既存の2Dアニメーションのセルワークにおける作画技術の見直しと水準向上につながった
- スタッフ個々人に工程の垣根を超えた俯瞰的で自律的な課題解決力が身に付いた

以上

あにめのたね2021 事業報告

株式会社つむぎ秋田アニメLab

スライド作成 桑原 智也