

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2021 [SUMMER]

寄せられた質問(抜粋)

※今回の追記箇所を黄色マーカーで記載しています。

■ 将来 ■

- ・ 新規プロジェクト (CEO)
- ・ 新しい表現。新しい作業工程 (制作)
- ・ デジタルの今後の展望、デジタル作画を広めるためには等 (制作)

■ 業界動向 ■

- ・ 業界全体のデジタル化率など (演出)
- ・ 最新のデジタル作画ツールの動向など (システム)
- ・ デジタル制作の現状 (作画監督、原画、設定等)
- ・ 業界の動向 (制作担当)
- ・ 動画ツールのこと (代表)
- ・ photoshop の代替えソフト (3DCG)
- ・ デジタル作画について (デジタル動画)
- ・ 対中政策 (演出等)
- ・ 各社の事例を知りたいです。 (原画)
- ・ アニメ業界のテクニカルな人材は増えているか。現状どのくらいいるか (感触イメージが良いです) (TD)
- ・ アニメのデジタル作画について (教員)

■ 導入事例 ■

- ・ フルデジタルの制作体制の導入事例、またそこに至るまでの苦労話 (リアルな話が聞きたい) (作画監督)
- ・ アニメーター、演出家向けのデジタル作画導入・研修状況 など (作画監督、原画)
- ・ 最新の制作ツールの導入状況 (Senior Advocate)
- ・ 他社でどのように作業してるのか知りたい (作画監督)
- ・ 他社のシステム化の事例を知りたい (制作 (システム兼務))
- ・ 現在使用しているソフトウェアのアニメーション制作に関する効果的な活用方法 (講師)
- ・ 他の会社がどのようなやり方でデジタル制作を行っているのかを知りたいと思っています。 (動画)
- ・ 他社様のデジタル作画の動向 (管理系)
- ・ デジタルで作業するために機材を一度に全員分購入したのか、それとも少しずつ増やしていったのか知りたいです。少しずつの場合はどのくらいの数を購入されたか教えていただきたいです。アナログ中心の弊社では作画用 PC はラインチェックや映像チェック用の 1 台しかなく、デジタルへ移行するために会社へ交渉するに

も、初期投資が高すぎて通らない可能性があり困っています。(原画、動画検査)

・デジタル化による各スタジオの対応状況(原画)

■制作管理■

・タブレット作画での納品時の解像度など、作画、仕上、撮影で違ってくると思いますが各セクションの方に、推奨の dpi 数など聞けたら嬉しいです。ここが限界とか、予算上ここまで等。個人的には作画は高めでやりたい派なのですが、ツイッターでは高い dpi に怒ってる方もいらっしゃるので……悩ましいです。(原画)

・各工程でアナログとデジタルが混ざっている時の対処方(例 演出はデジタル、作監はアナログなど)(作画監督)

・作画スタッフとのデータやり取りについて、使っているツールややり方があれば知りたい(システム)

・原画からデジタル作画で最後までデジタルで完結する時のカット袋の扱いはどのようにすれば良いか。また、その際のリテイクはどのように対応するのが良いか。(制作進行)

・デジタル作画のノウハウ(原画)

・デジタル導入による制作管理の方法(作画監督、原画)

・動画や原画作業ではどんなブラシ設定にしたらいでしょうか。(動画、第二原画)

・デジタル教育体制の実態(制作)

・各作品の地味にこだわった点や、デジタル作画を進める上で分かった意外なアナログの良さなどが知りたいです(制作進行)

・制作環境やイントラネット管理の進行管理の状況など(3DCG)

■タイムシート■

・タイムシートのデジタル化、デジタル素材の管理方法等(監督)

・デジタルのタイムシートの扱いについて(制作)

・デジタル動画を導入してる現場でのタイムシートの扱いについて(動画)

・タイムラインとタイムシートの関連付けと運用(東映タイムシートが別アプリでどこまで関連付けが出来るのか。)(制作)

■3Dとの連携■

・各社でのデジタル制作進行ツールの活用例など知りたいです。3DLOなど背景原図・背景美術関連の3DCGの導入事例なども知りたいです。(美術)

・作画アニメと3DCGのマッチングについて。これからの技術の進歩でどのように変わっていくのかお伺いしたいです。(3DCG制作)

・3Dを活用した少人数体制でのアニメの作り方等。(作画監督、原画)

・3DCGのアニメでの役割の現状(デジタル)

■Blender■

・ブレンダーによる、少人数アニメ制作 興味深いです。その他様々なお話 とても楽しみにしております!(作画、キャラクターデザイン、プロデューサー)

- ・ブレンダーを具体的に仕事で使う方法を知りたい。会社としてブレンダーを使っていない場合でも、個人単位で何か活用できないか知りたい。(演出)
- ・3D (blender) 作品がセル (アナログ) 作品に対して効果的な表現はどういうものがありますか？(制作)
- ・3DL0 としての Blender の使い方(原画、作画監督、演出)
- ・Blender、Unity によるアニメルックの出力方法の例、複雑な衣装を着たキャラクターのウエイト調整など、お話しできる範囲で構いませんのでお話を聞けると嬉しいです。(マンガ家、3DCG クリエイター)
- ・blender での作画の具体的な方法、グリースペンスルの活用法、blender を使用した作画のワークフロー(作画監督)
- ・Blender について(動画仕上げ)
- ・Blender のカメラワークとタイムシートの設定、実際の作業手順について詳しく知りたいです、宜しくお願い致します。(デジタル動画仕上げ)
- ・blender の導入が作画、3D の両方から注視されてますが、ワークフローの確立と導入事例があれば聞きたいです。(3DCG)
- ・blender を使ったアニメ作画例・その応用法(原画)
- ・デジタル作画手法、Blender によるアニメ制作(経営者)
- ・Blender がどのようにアニメ制作に使われているのか・使えるのか、非常に興味があります。(企画・通訳・翻訳・コーディネーター)
- ・アニメ制作での Blender の実用的な活用方法(作画監督、原画)
- ・アニメ制作における blender の活用方法 (特に3D レイアウト・背景) (講師/背景・美術)
- ・クリップスタジオ, Blender の作画での導入事例や活用法(作画監督)
- ・Blender の活用状況(管理系)
- ・CG ワークフロー(2D フロアーディレクター)
- ・Blender を活用したアニメーション制作事例について知見を広げたいと思います。(取締役、ディレクター、企画制作)
- ・Blender のカメラの扱いが難しい(原画 作画監督)
- ・Blender のレイアウトへの利用方法、また L0 以外での活用方法の可能性について(原画 動画検査)
- ・業界での Blender 導入(原画)
- ・ブレンダーを使ってアニメーションを作る(作監)

■Retas■

- ・Retas が使えなくなった時の代用仕上げソフト(原画、作画監督、演出)
- ・仕上げのソフトでペイントマンが使用できなくなった場合(OS で承認が出来なくインストール出来ないなど)、今後、仕上げソフトは何が普及して行くのか知りたい。出来ればセルシスさんに次期バージョンを作って欲しい。(教員)