

質の高い作画スタッフの数は限られています。したがって、作画で対応できる限界も最初からあるていど読めてしまうんですね。しかし、CGの方はまだまだ“ノビシロ”がたくさんある。作画の蓄積に比べると、CGの表現はまだまだ未成熟なんです。庵野総監督も「次はどうするか」——CGの使い方に関するステップアップを意識していたようで、新しい表現など、パートごとに新たな課題を課してくれました。私たちは3ds Maxで繰返すトライアル&エラーしながら、その課題に1つ1つ応えていったのです。

「エヴァンゲリオン新劇場版:破」
CGI監督
鬼塚大輔氏

3ds Maxのパワーが可能にした 無数のトライアル&エラーから生まれた まったく新しいエヴァンゲリオンの世界



株式会社カラー
CGI監督
鬼塚大輔氏



CGI監督
小林浩康氏

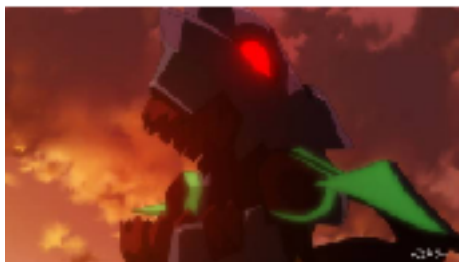
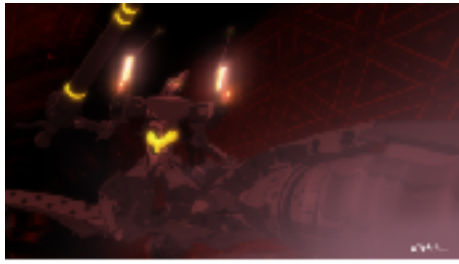
作画の魅力を最大限生かすためCGが2倍に

「エヴァ」の勢いが止まらない——興行収入20億円のヒット作「エヴァンゲリオン新劇場版:序」(2007年)の後を受け、今年6月に公開された「エヴァンゲリオン新劇場版:破」は、17日間で前作の興行記録を突破。10月上旬時点で興行収入38億円を超え、前作の記録を塗り替える大ヒットとなった。この新シリーズは4部作が予定されており(公開は3回を予定)、前作「序」はTV版の序盤6話をベースにしていた。だが「破」は違う。新しい登場人物に新しいエヴァンゲリオン、使徒も登場し、TV版とは異なるストーリーが展開されるのだ。「序・破・Q(急)……と続く流れの中で“破”ではTV版と付かず離れずだった物語が大きく舵を切り、新しいエヴァの世界へ向きます」。前作に続きCGI監督を務めた鬼塚大輔氏は語る。いわば「破」は新シリーズのターニングポイントなのだ。同時にそれは、CG制作スタッフに、より高度な表現と品質、ボリュームを要求する挑戦的な作品でもあった。

「ツールは前作と同じAutodesk 3ds Maxで制作期間もほぼ同じ。ですが、CGカットのボリュームは2倍に増えました。しかも前回は背景主体でしたが今回はエヴァや使徒もCGの利用が拡大し、本番用カットが増えてより多彩な表現と品質が求められたのです。3ds Maxでなければ対応は難しかったかも知れません」。そう語るのは、鬼塚氏と共にCGI監督を引き受けた小林浩康氏だ。

「エヴァンゲリオンは作画が基本の作品ですが、その作画の魅力を最大限生かしたいからこそCGパートが増えたのです」。高度な要求に応えられる優れた作画スタッフは数が限られ、期間内に作れるカット数にも限界がある。ならばそれはクライマックスに集中すべきだ——そんな判断から、レベルの高い作画スタッフはラストバトルに集中され、CGパートが増えたのである。

「手間がかかる、地味に大変なモノは基本CG。モブシーンはほとんどCGです。作画と比較した上で、内容や動画精度の面からCGが選ばれたケースも多いですね」。それはまさにCGの表現力が前作から大きく向上したことの証明だが、それゆえに、鬼塚氏、小林氏らCG制作部隊と3ds Maxは、さらに大きな課題を次々と与えられることになったのである。



限りないトライアル&エラーを支える

3ds Maxのパワーと機能

「エヴァの制作スタイルは独特で、きちんとコンテを作り、これにそって効率的に作る通常的手法とは正反対です。もちろん絵コンテはありますが、それにこだわらず自由にアイデアを求められるのです」(鬼塚氏)。1つのシーンの見せ方についてアイデアを出しあい、実際に10パターンほど作ってしまう。そこから監督が最良の1つを選びブラッシュアップしていくのだ。時には10パターン全てを捨て、別方向へ向かうことも珍しくない。

「ほとんどのカットでこうしてあらゆる可能性を試すのですから、ある意味とても贅沢な作り方。作ったものが使われないのは残念ですが、この積重ねがエヴァの品質を支えているのです」(鬼塚氏)。この手法では、期間内でどれだけ多く試行錯誤を繰り返せるかが課題となる。両氏が「3ds Maxでなければ」と口を揃える理由がこれだ。

「庵野をはじめ監督陣に妥協はありません。これが出来るならもっと！とぎりぎりまで“それ以上”を求めてくる。これにどこまで応えられるか——という時、少ないパラメータで簡単にざくざく作れ、豊富なプラグインで多様な効果が試せる3ds Maxが威力を発揮するのです」(小林氏)。特に今回3ds Max自体の進化も大きかった。今回は3ds Max 8だったが「破」は3ds Max 2008と2009がメインとなり、重いデータも扱いやすくなったのだ。

「8では開けるだけで10分もかかったデータが2008なら瞬時に開く。この違いは非常に大きかったですね。また、4足形態のエヴァ5号機のリグ構築にはCATプラグインを活用。ちょうど良いタイミングで多足歩行対応のツールが出てくれました」(鬼塚氏)。このように3ds Maxのパワーに支えられたトライアル&エラーの限りない繰返しは、CG表現の進歩にも大きく貢献している。エヴァンゲリオンの描写も、前作とはひと味違う細かい芝居が可能になったのだ。

「例えばエヴァ3機が一斉に走るシーンの“本田雄走り”。天才アニメーター本田雄さん独特の走りは普通のやり方ではCG化できません。だから作画の技法も取入れています。次作はさらに高度な芝居が求められるでしょう。私たち自身もつといろいろ挑戦したいし、次作がとて楽しみます」。そう語る小林氏の言葉に、鬼塚氏もうなずく。

「3ds Maxの強みである多様なエフェクトの研究を進めておきたいし、その他も全てにわたってレベルを上げなければならないのは当然です。3ds Maxのさらなる進化にも期待したいですね」

導入製品/ソリューション

- Autodesk 3ds Max

導入目的

- 作画とCGのより高いレベルでのハイブリッド化
- 前作の2倍超の製作ボリュームへの確実な対応
- より難度の高い多彩なCG表現要求への対応

導入ポイント

- バージョンアップによる全般的な処理速度の向上
- 豊富なプラグインによる多種多様な機能拡張
- あらゆる要求にスピーディに対応できる明快かつ柔軟な操作系

導入効果

- 上記目的への十全な対応
- 作画パワーを最大限生かせる制作環境の確立
- 多数の新しいCGアニメーション表現の開発

今後の課題

- さらなるボリュームアップ要求への確実な対応
- さらなる品質向上要求への確実な対応
- より多彩かつ高度な新しいCG表現の開発

作品概要

「エヴァンゲリオン新劇場版：破」

原作・脚本・総監督：庵野秀明

監督：摩砂雪、鶴巻和哉

主・キャラクターデザイン：貞本義行

主・メカニックデザイン：山下いくと

作画監督：鈴木俊二、本田 雄、松原秀典、奥田 淳

制作：スタジオカラー

共同配給：クロックワークス、カラー

製作：カラー

©カラー

URL：<http://www.evangelion.co.jp/>

Autodesk®

オートデスク株式会社 www.autodesk.co.jp

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワーX 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラストタワー 3F

TEL:0570-064-787(オートデスク インフォメーション センター)

Autodesk, 3ds Maxは、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc., その子会社、関連会社の登録商標または商標です。

その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品の提供および機能を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。©2009 Autodesk, Inc. All rights reserved. M&E310-0910(P)