

ホッタラケの島  
～遥と魔法の鏡～

活用事例1

Autodesk® Maya®

大作の制作に向いているということで、ツールにMayaを選択した時点で、協力してもらうCG制作会社もMayaメインの所に統一しました。協力の依頼自体も、オリジナルのフルCGで、手付けの長編アニメーションを——と言うと、どの会社もすぐに興味を持ってもらえたんです。みんな「チャンス」と感じてくれたんじゃないでしょうか。最終的には日本の“Maya使い”が結集して、Mayaのノウハウが結晶した一本になったという実感がありますね。

『ホッタラケの島 ～遥と魔法の鏡～』  
アニメーションプロデューサー  
高木真司 氏

# 日本の“Maya使い”のノウハウとパワーを 総集集して創りあげた 世界に通じるフルCG長編の「王道」



©2009 フジテレビジョン/Production I.G/電通/ボニーキャニオン



株式会社プロダクション・アイジー  
システム管理・開発課 課長  
安芸淳一郎 氏



株式会社メディアルタ  
エンタテインメントワークス  
C.V.S.グループ 演出制作部 演出  
高木真司 氏

## 劇場用フルCGアニメーションの「王道」

小さいころ大切にしていた「宝物」。いつの間にか忘れられ“ほったらかし”にされたそんな宝物を集めて作られた“ホッタラケの島”。母の形見の手鏡を求めて、偶然この不思議な島に迷い込んだ女子高生“遥”と島の住民“テオ”の胸躍る大冒険——。『ホッタラケの島～遥と魔法の鏡～』はそんな魅力的な設定で始まる長編アニメーション映画である。フジテレビ開局50周年記念作品として製作されたこの大作は、国産劇場用映画として例のないフルCG、それも手付けのアニメーション作品。いわばCGアニメの「王道」に、日本アニメ界が初めて挑んだ作品なのだ。プロジェクトにシステム管理として参加した安芸淳一郎氏は語る。

「企画が動き始めたのは2005～6年頃だから、4年がかりということになりますね。フルCGで完全なオリジナルのエンタテインメント長編、それこそピクサーやディズニーレベルの王道を行く作品を、という看板に見合った企画を練り、脚本を上げるのには相当の曲折がありました。そのせいもあり、CG制作の実作業は非常に厳しいスケジュールとなったのです」。実際『ホッタラケの島』におけるカット制作の作業が始まったのは2008年9月頃。公開が2009年8月だから制作期間は実質1年弱だ。アニメーションプロデューサーの高木真司氏によれば、同氏が参加した2008年4月の段階では絵コンテを作業中だったという。

「まず2,000カット近くあった最初のコンテからムービーを作り、仮の役者の声と共に編集して、死に物狂いで(笑)1,433カットに縮めました。こうして絵コンテ決定稿ができ上がったのが7月末。最初をきちんとしないと無駄が出ますし、スケジュールも立てられません。そこからですね、本格的に動き始めたのは」(高木氏)。しかし、縮めてもなお90分に及ぶフルCG長編の大作。通常なら到底1年で作れるボリュームではない。人海戦術の力技で対応しようにも、スタッフの数が全く足りていなかったのである。

「となると外部の協力を仰ぐしかありません。早速ポリゴン・ピクチュアズ始め大手スタジオ各社に協力を依頼しました。そしてこの段階で自然とツールもAutodesk Mayaに決まったんです。Mayaなら大手スタジオに広く普及しているので協力会社も確保しやすいし、Mayaというツール自体、こうした“新しい絵”を目指すプロジェクトに適した性格を持っているんです」(高木氏)。

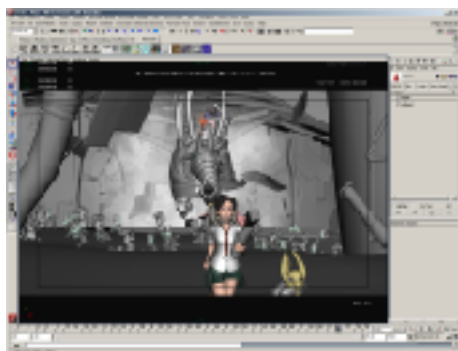
Autodesk®



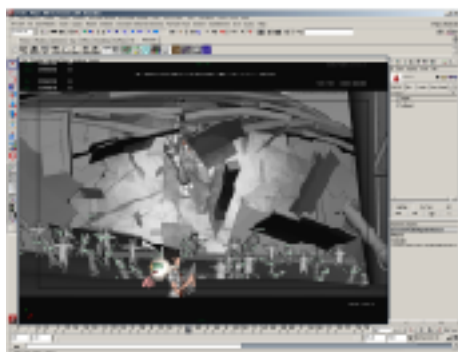
Mayaの特性を生かし、独自のツールも複数開発されたが、リグは既存のツールセットが利用された



豊かな感情表現のため、モーションはモーションキャプチャーを使わず、全て手付けで行われた



モーションのセカンダリアニメーション。揺れモノなど副次的な動きを作る



主要な動きのプライマリアニメーションと工程を完全に分け、効率化を図った

## 大型プロジェクトに最適な

### Mayaの柔軟性と普及率の高さ

高木氏が言う“新しい絵”とは、2Dの背景美術に3Dのキャラクターを乗せた、『ホッタラケの島』独特のルックを指している。既存のアニメーションではあまり類例のない、この新しいルックを作り出すにはやはり相当の試行錯誤があったという。

「新しい絵を創るのはとても大変なのですが、そこでMayaの柔軟性が威力を発揮しました。他のCGの作業は既存の手法に当てはめる形になりがちですが、Mayaの場合、自分たちでツールを開発することで全く新しい表現を作り出せるんです」(高木氏)。もちろんProduction I.G側もチームにプログラマーを配置したが、ここでは外注各社の協力も大きかった。必要に応じ各社が分担してMayaツールを作り、全体で共有していったのである。

「モデル共有やその同期を図るもの、レンダリング効率化など、純粋なツールをいくつか作りしました。リグはポリゴン・ピクチュアズ出身の方が開発した既存のツールセットです」(高木氏)。

このようにして動き始めたプロジェクトは、会社の枠を超え、最終的に200名余のCGクリエイターが参加することになった。特に終盤の追込み時期など、日本の“Maya使い”の大半が『ホッタラケの島』を作っていたような状態だった。だがこれだけの大人数が作業を進める上で課題となるのがスタッフ間のコミュニケーションだ。もちろんXOOPSなどネットワークメディアも多いに活用されたが、それ以上に重視されたのは「出来るだけ1箇所に集まって」作業することだ。

「制作中枢であるIGFXスタジオは、いわばこの作品を作るために改築されたスペース。総勢で40人近く入りましたが、それでも全然足りなくて。モデリング終了後はモデリング部隊は麻布のポリゴン・ピクチュアズへ移動。空いた所へ、ポリゴンピクチュアズの人も含めアニメーターを入れるという荒技で対応しました」(安芸氏)。もちろんパソコン等も先を読んで早めに手配し、協力会社のレンダリングパワーが不足すれば、これもサポートしていった。また、アニメーション制作のパイプライン等も、例えば主要な動きを作るプライマリアニメーションと揺れモノなど副次的な動きを作るセカンダリアニメーションとで、工程を完全に分けて分担させるなど、徹底した効率化を図ったのである。

「それでも最後は押せ押せで、ライティング、コンポジット、エフェクトは厳しいスケジュールの中作業しました。さすがに終了時は皆大拍手でした。とにかく各社が協力し、Mayaの特性を生かきった今回のプロジェクトで、CGにおける大作作りのノウハウは蓄積できました。これは今後の大きな財産です」(高木氏)。

## 導入製品/ソリューション

- Autodesk Maya

### 導入目的

- フル3DCG長編作品制作の主力ツールとして
- 同製品を主力とするCGスタジオ各社の協力確保
- 多数のスタジオによるプロジェクトの共通基盤として

### 導入ポイント

- ユーザの多さ/多数のCGスタジオに普及
- 全く新しい技術・表現を可能にする柔軟性の高さ
- Maya採用を望む制作現場の声の多さ

### 導入効果

- 2D+3Dの全く新しい「ルック」開発
- 多数のCGスタジオのノウハウの共有&結集
- 最適化された制作環境のスムーズな構築

### 今後の課題

- Mayaを主体とするコラボレーション環境の充実
- 2D+3Dの「ルック」のさらなる洗練
- さらに効率的な制作パイプラインの開発

## 作品概要



監督: 佐藤信介

脚本: 安達寛高 佐藤信介

音楽: 上田禎

企画設定協力: JINCO

製作: フジテレビ プロダクション I.G

配給: 東宝

©2009 フジテレビジョン/Production I.G/電通/ポニーキャニオン

<http://www.hottarake.jp/>

# Autodesk®

オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://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, Maya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、本冊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&E311-0910(P)