

ホッタラケの島
～遥と魔法の鏡～

活用事例2

Autodesk® Maya®

私たちにとって、Mayaはあって当然の空気みたいな存在です。だからあらためて意識することは少ないんですが、今回は大手CG制作会社が揃って協力し、あらためて業界のスタンダードとしての強みを感じましたね。もっとも個人的には、むかしMayaで初めて触れたペイントエフェクトやフルイドエフェクトのように、他に無いユニークな機能をポンと出してくるところが、Mayaの大きな魅力だと思っています。また何か斬新な、面白い機能が出てこないか——今もひそかに期待してるんですよ。

『ホッタラケの島 ～遥と魔法の鏡～』

CG監督
長崎高士 氏

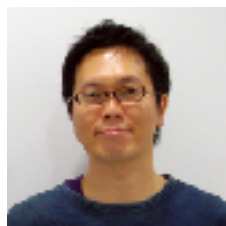
2D/3Dのノウハウと技術が Mayaをベースにコラボレーション そこから生まれた新しいCG表現



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



株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
長崎高士 氏



株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
牧野治康 氏

2D+3Dが高度なレベルで融合した世界観

ポリゴン・ピクチュアズといえば、わが国を代表する3D CG制作スタジオの1社である。そのポリゴン・ピクチュアズのもとへ、これも日本有数のアニメーション制作会社・Production I.Gから協力依頼があったのは2008年半ばを過ぎた頃。内容はProduction I.Gが4年前から制作を進めていた長編劇場用アニメーション、『ホッタラケの島～遥と魔法の鏡～』のCGパートの制作である。日本ではまだほとんど例のない、フルCGによる手付けアニメーション作品。しかも制作期間は1年弱という厳しいスケジュールのプロジェクトだったが、同社はその依頼を快諾した。

「私自身、話を聞いてすぐ参加したいと思いました」。そう語るのは、今回のプロジェクトでCG監督を担当した長崎高士氏だ。

「2DアニメのProduction I.Gと3D CGの当社がコラボすれば、今までにない面白いことがやれると直感したんです」。しかし、その一方で与えられたスケジュールはきわめて短く、彼らの作業量が膨大なものとなるのも確実だった。特に手付けにこだわったアニメーションは、ポリゴン・ピクチュアズとIGFX(Production I.Gの3Dスタジオの名称)では制作しきれない。そこで、さらに多数の制作会社が協力することになったのである。ラインプロデューサーとして参加した牧野治康氏は語る。

「これだけ大手スタジオが揃ったのは珍しいでしょう。共通点はAutodesk Mayaを使っていること。Mayaは大手の多くが採用するデファクトスタンダードだから当然ですが」。いわばMayaユーザが結集したプロジェクトとなった制作現場は、長崎氏の期待どおりMayaの柔軟性をフルに生かす一種の実験場となった。

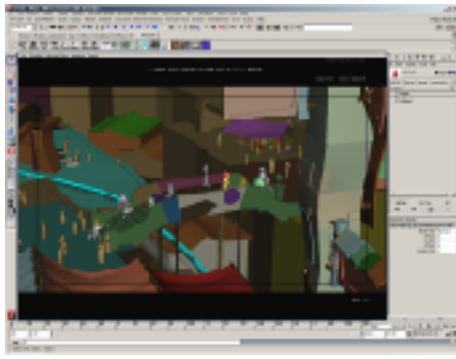
「例えば今回、背景も2Dでは作りきれず7割を3Dで作っています。難しいのは2Dと3Dを繋ぐ部分。ここで違和感を感じさせたら台無しです。そこで背景美術の美峰さんに協力を仰いだんです」(長崎氏)。つまり、2Dパートの背景美術を制作した美峰さんの担当者に筆で手描きしてもらい、それをCGのテクスチャとして使用。2D/3D間で全く違和感のない世界観を創りだしたのである。

「勉強になりましたよ。たとえば室内のマッピングを貼る時、私たちは俯瞰から2～3個で貼り付けますが、美峰さんが室内からのアングルで作らなければ空気感が出ないというんです。そこでカメラマップ風に1シーンで20ショットも貼り付けました。手間はかかりましたが、確かに仕上がりが全然違いましたね」(長崎氏)

Autodesk®



2Dの背景と3Dのキャラクターそれぞれの良い所を生かしながら、両者を違和感なく融合した独特のルックが大きな特徴



不思議な住民たちが暮すホツラケの島の街角を作る。背景も2Dだけでは作りきれず、7割は3Dで制作



可愛く、表情豊かなヒロイン“遥”のフェイシャルリグは、Production I.Gの3大アニメーターの1人である黄瀬和哉氏が描いた“表情集”に基づいて制作した



多様なノウハウ・技術の

コラボレーションによる新しい表現

MayaによるCGパートの制作において、長崎氏が最も力を注いだものの1つが、2D背景に3Dキャラクターを違和感なく融合させた独特のルックである。3D CGのアニメーションでは、しばしばキャラクターも手描きのセルアニメ風に処理されるが、「従来のセルアニメスタイル」に落とし込むこのやり方を、長崎氏は採用しなかったのだ。

「手付けのフル3Dという膨大な情報量を持つアニメーションと、CG独特のグラデーションの利いたシェーディングなどCG自体が持つ良い所をスポイルせずに出したかったんです。それぞれの素材の良い所を生かしつつ、何とかコンポジットでなませようということですね」。そう語る長崎氏の言葉に、牧野氏は苦笑いを浮かべる。

「しかし、この2D/3Dのバランスを取ることがどれ程難しいか、最初誰も気がなかったんです。こうしたルックの作品は他にもあると思ったんですが、調べてみると意外なほど無い。参考にできる例が見あたらないのです」(牧野氏)。実際、長崎氏らは最初に調整し始めたカットで半年近く試行錯誤していたが、Production I.Gの撮影監督の協力できめ細かな色指定を反映させていくことで、徐々に両者が美しくなじむ落とし所が見えてきたのだという。まさに2D/3D両者のノウハウが、刺激し合い融合し合って生まれたのが『ホツラケの島』のルックなのである。

こうした2D/3Dのコラボレーションは、今回の制作現場で他にも無数に生まれている。たとえばヒロイン“遥”のフェイシャルだ。今どきの女子高生である明るく活発な“遥”へ、いかに観客を感情移入させるか——それがフェイシャルにおける長崎氏の大きな課題となったのである。

「遥はとにかく可愛くイキイキした表情でなければなりません。そこでProduction I.Gの3大アニメーターの1人、黄瀬和哉さんに遥の“表情集”を描いてもらったんです。この表情集に忠実にフェイシャルリグを作ることで、かつてない豊かで柔らかい表情を創りだせたと思います」(長崎氏)。

2人の話を聞いていくと、スケジュールの厳しさにも関わらず、その制作現場はつねにより高い品質を求めて新しい表現へ挑戦を繰り返していたことが分かる。このチャレンジ精神に満ちた制作環境を支えたのが、Mayaが結んだ制作会社ネットワークだったのはいうまでもないだろう。

「今回あらためて感じましたが、大作はもはや1社では作れません。その意味で今回、Mayaを核に協業のプラットフォームを統一できたのは大きな収穫。ぜひ今後に生かしたいですね」(長崎氏)

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

〒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. M8E312-0910(P)