

「3DCG キャラクターを使用した商業アニメーション制作の現在」

東京工芸大学アニメーション学科非常勤講師
株式会社セブンフォトグラフィ 映像事業部 IKIF+
奥村 優子

所属する制作スタジオ IKIF+

- ・IKIF+という映像制作チームに関して
- ・制作参加作品略歴

3DCG アニメーションの現在

- ・一般的に作画のアニメーション作品と同じように鑑賞されるようになってきた 3DCG アニメーション
- ・アニメーションにおける 3DCG 使用に関しての歴史的变化
- ・国内商業アニメーションにおける 3DCG 使用作品
- ・国内商業アニメーションにおける 3DCG 使用比率とフル 3D 作品の増加

3DCG 映像のスタイルとそのニーズに関して

- ・映像の分類(リアリスティック・セルルック・背景美術タッチ・エフェクト・その他)
- ・3DCG を使用するが、最終的な画面では 3DCG が使用されない絵が存在する
- ・どんな場合に、3DCG を必要とするか

3DCG アニメーション制作のワークフロー

- ・一般的な商業アニメーション作品の制作の流れ
- ・3DCG キャラクターアニメーションのカット制作の流れ

3DCG の実際の作業工程と手順の紹介

- ・モデリング
- ・色質感設定
- ・リギング(アニメーションセットアップ)
- ・カット作業
レイアウト>アニメーション>エフェクト>コンポジット

3DCG アニメーションのこれから

- ・制作ワークフローの問題点と改善点
- ・新しい技術の開発