

イラストレーションを基にした三次元CGのアニメーションの制作

30番 箭内香菜子

【制作意図】

私はイラストレーションを制作するときと思うことがある。イラストレーションを描いているとき、私の中には一つのストーリーが存在している。描いている間、私の中ではストーリーが展開されているができるものは「ある場面の1シーン」である。私は制作の間、私の中で展開されているストーリーについて表現したいと思った。そのため、イラストレーションを基に展開されるストーリーを描くには、アニメーションが有効であると考えた。

また、イラストレーションの「世界・空間」を基にすることで3次元CGを用いることで2次元のアニメーションよりもよりリアルな「世界」を描けると考えた。

【テーマ】

イラストレーション、アニメーション共に 「閉鎖」された場所からの「解放」

【制作過程】

1. テーマ決定
2. イラストレーションの制作
3. 3次元CGを用いた映像作品、アニメーションの調査
4. CINEMA4Dによるオブジェクトの制作・マテリアルの設定
5. アニメーションの制作のための絵コンテ制作
6. アニメーションの制作

【考察・感想】

CG作品の調査をしてみて3次元CGというと、無機質な質感、雰囲気印象が強かった。手描きのイラストレーションを基にするということで、どうしても色鉛筆のあたたかい質感にこだわらなかつた。質感については、試行錯誤の末細かなマテリアルの編集で克服することができたと思う。マテリアルの編集はまず初めのテクスチャの選び方から始まる。ほとんどのテクスチャは色、線、画用紙の凹凸がはっきりわかるものがこの作品には最も適していたように思われる。そして、さらに編集を加え各チャンネルでパラメータの微調整の繰り返しにより、より適切な質感が得られた。平面の表現では色での陰影、オブジェクトを正面から見た形で表すだけでよかったが、実際にそれを基にモデリングをするとなると前後左右からのバランスを考えなくてはならず、静止画を作るだけでも多くの時間を要した。

また、3次元CGで一般的に使われる立体的形状を表現するとき使用する多角形は三角形であるが、CINEMA4Dによる複雑な形のモデリングについては、HyperNURBSを使って四角形を使うことで歪みのないなめらかな形状を保つことができた。イラストレーションで曲線が多かったためHyperNURBSの形状の細分化は大いに役立った。

動物の動きはオブジェクトの中に「ボーン」(骨格スケルトン)を入れて動きを出すため、動物自体の骨格及び運動の仕方を把握しておく必要があった。

テーマの扱い方、テーマに対する作品の完成度、全体的な表現においても、とても抽象的で稚拙になりすぎてしまったかもしれない。新しい表現方法に重点を置きすぎたことが要因であると思う。もっと追求すべき点は多く残されているだろう。しかし、表現においての確実なゴールはないのかもしれない。

今回、2Dと3Dの違いについて制作を通して把握できただけでも今後の作品制作にとって良い経験になったと思う。これからは、テーマに対してもっと核心を突いた制作を目指していきたいと思う。



▲ アニメーションの基となるイラストレーション (画材: コットマン水彩紙 色鉛筆)



▲ テクスチャをはる前のオブジェクト 動物に動きをつけるため、骨格に留意した。



▲ 3次元CGにおこしたもの (使用ソフト CINEMA4D)



▲ HyperNURBS (ハイパーナーバス) 左がポリゴンでおおまかな形状をモデリングしたもの 右が左を基にHyperNURBSを使ったもの HyperNURBSを使うと基の形状が細分化され複雑な形状でもなめらかに作ることができる。

オブジェクトの制作の流れ

押し出しツール*... *選択したエッジ又はポリゴンを押し出す。

この作品制作の中で最も多く使われたツールがこの「押し出しツール」である。



マテリアルの編集

左のマテリアル編集画面は、「レンガ」のテクスチャを貼ったものである。

編集画面にはさまざまなチャンネルがある。色鉛筆の質感を出すためには複数のチャンネルを必要とし、パラメータの数値次第で質感や色、発光具合などが大きく変化してしまう。

ほとんどのテクスチャのパラメータを整えることは、全体の雰囲気統一することでもありとても重要なものであった。