

メボ  
ニラ  
アラ  
タル  
デシ  
ー

## デジタルアニメのシンポジウム開催

# 国内外プロダクションの先端事例を紹介

「デジタルアニメコンテ  
ンツシンポジウム2005」  
が九月二十六日、東京・有  
楽町の東京国際フォーラム  
で開催された。主催者のデ  
ジタルアニメーションラボ  
は、昨年十月に設立した研  
究共同体、独立行政法人科  
学技術振興機構（JST）

の戦略的創成研究推進事業  
（CREST）の支援によ  
り、アニメ制作の効率化  
を目的し、新たな表現手法  
の開発からワークフローま  
でを考慮した幅広い技術開  
発をテーマに活動している。  
研究機関は二〇〇九年の秋  
までの五年間を予定してい  
る。

「デジタルアニメコンテ  
ンツシンポジウム2005」  
が九月二十六日、東京・有  
楽町の東京国際フォーラム  
で開催された。主催者のデ  
ジタルアニメーションラボ  
は、昨年十月に設立した研  
究共同体、独立行政法人科  
学技術振興機構（JST）  
の戦略的創成研究推進事業  
（CREST）の支援によ  
り、アニメ制作の効率化  
を目的し、新たな表現手法  
の開発からワークフローま  
でを考慮した幅広い技術開  
発をテーマに活動している。  
研究機関は二〇〇九年の秋  
までの五年間を予定してい  
る。

を約十年間の経緯について、  
作品による事例を取り入れて  
紹介。今回は特に、テク  
スチャー・マッピングをフ  
ォトリアリスティックレ  
ンダリングに焦点を絞って  
解説した。以下、各氏の発  
言の要旨をまとめた。

◆スタジオジブリの3DC  
G技術導入の歴史

まず最初に、「平成狸合  
戦ぽんぽこ」では、音響両  
面の図書館の扉を開き3Dで  
表示することによって、奥行き  
感を出している様子を紹介。  
当時またジブリに参加して  
いなかった片瀬氏は「これ  
を見て、ジブリがアニメの  
質感を保ったまま三次元的  
に動く映像を望んでいると  
いうことが分かった」と語  
う。

次に、「もののけ姫」で  
は、三次元モデルの質感に  
テクスチャー・マッピングを  
施し、立体的なカメラワイ  
クを可能にした事例を紹介  
した。「カメラが動くこと  
によって、手前のぼく動き  
連々、はゆはゆと動く映像が  
作り出せた。また、機移動  
の面出ができるようになった」と片瀬氏は説明する。

「ホーホケキョ」となりの  
山田くんでは、セル画で  
はできない新しいスタイル  
として、水彩画のタッチを  
生かしたアニメ制作に挑ん  
でいる。より水彩画の質感  
に近いタッチを出すため  
に、乾き方によって絵の具  
のムラができる「たまり」  
をデジタルで表現するなど  
の工夫をしている。

「千と千尋の神隠し」で  
は、テクスチャーにモーシ  
ョン・ブラーのような効果  
を出すために、進行方向に  
向かって線が引かれている  
ような複層的な表現をテク  
スチャーに盛り込むといっ  
た工夫を紹介した。「ハウ  
ルの動く城」では、ソフト  
イマージと共同で開発した  
トゥーンシェーディングに  
よるセル画的な表現を紹介  
した。

片瀬氏は「これまで制作  
してきたものは、画面のス  
タイルに着目した、いわば  
静止画の状態への擬態であ  
ったといえる。今後の目標  
としては、動きに込め  
られたアニメーターの思考  
を分析し、3DCGによる  
物体やキャラクターと、作  
られたキャラクターとの  
共演を可能にしたい」と話  
した。

（小林直樹）  
〈次号に続く〉