

2020
卒業制作における
「プロダクションワークフロー授業の取り組み」

2020 09 23 日本工学院専門学校蒲田校CG映像科 主任 松永 治空

2020 卒業制作

プロダクションワークフロー

パートナーシップ企業と合同
でコンテスト用&卒制作品

従来
専門学校におけるCG実習

●ソフトウェアの習熟 MAYAなど

卒業作品

●ART性の強い表現（作品）

●ストーリーとしてのテーマを持つもの

この取り組みの目的と先進性、先端性とは

- 実際のプロダクションと同じ方式を学内に取り入れ、作品を作る
実際のプロダクションの工程（チェックフロー）を採用し、分業し、細分化し、組み立てる
- ルックデブ（絵作りの重要性をCGに取り入れる）
- 実践的なコミュニケーションを取り入れ、全体を作り上げる

CG映像科の概要

1年

初年度 ファウンデーションコース
共通基礎 検定

実写撮影



2年

スペシャリスト
アセット系
(3DCG)

キャラモーション
(アニメーション)

スペシャリスト
ショット系
(VFX・撮影)

制作管理系

REEL
ポートフォリオ

ハンズオン授業
(10名程度)

プロダクションワークフロー
授業

ポリゴンピクチャーズと合同
で卒業制作に取り組む

卒制としての
REEL制作

突出した個人の制作

就職サポート学生

3年

Aタイプ

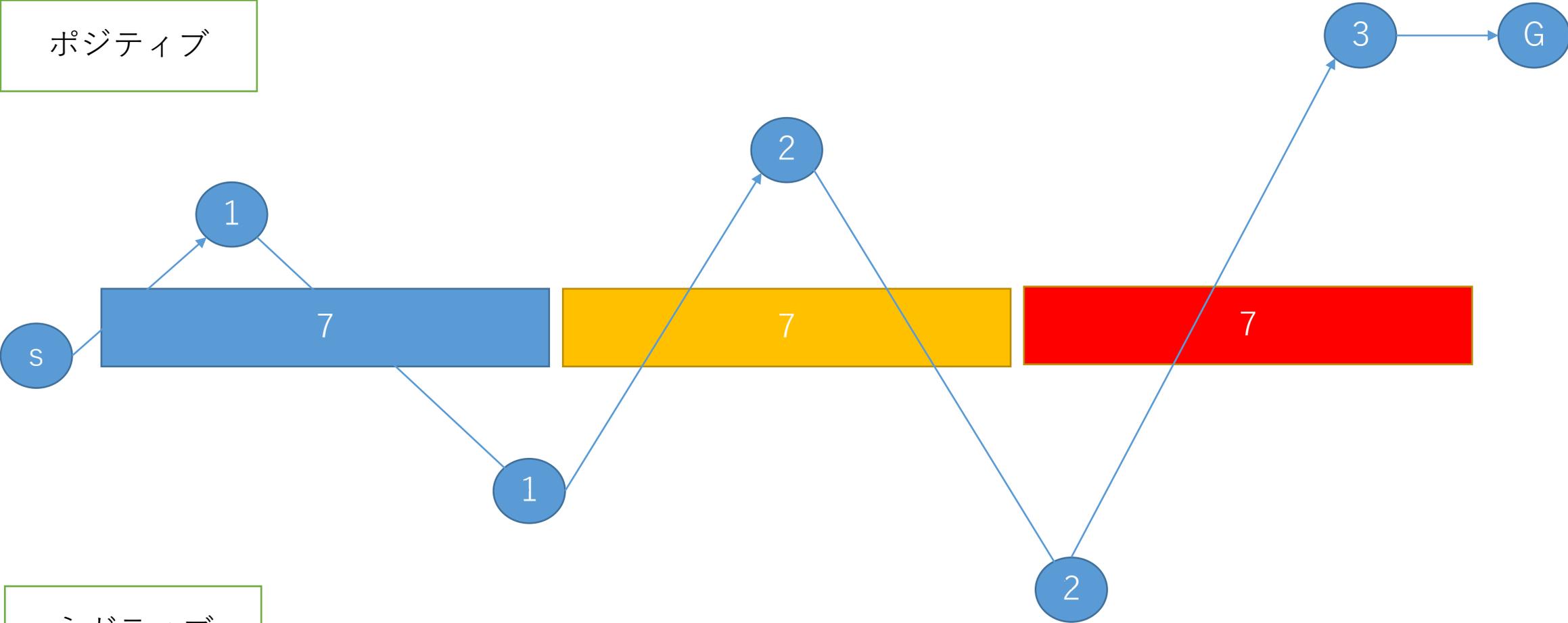
Bタイプ

Cタイプ

2020 卒業制作

プリプロダクションワークの流れ

ポジティブ



ネガティブ

3場面用意 (室内 屋外 イベント等) ポジティブポイント 3つ ネガティブポイント 2つ用意

3場面用意（室内 屋外 イベント等） サンプル

7

7

7

カラースクリプト（3種類）

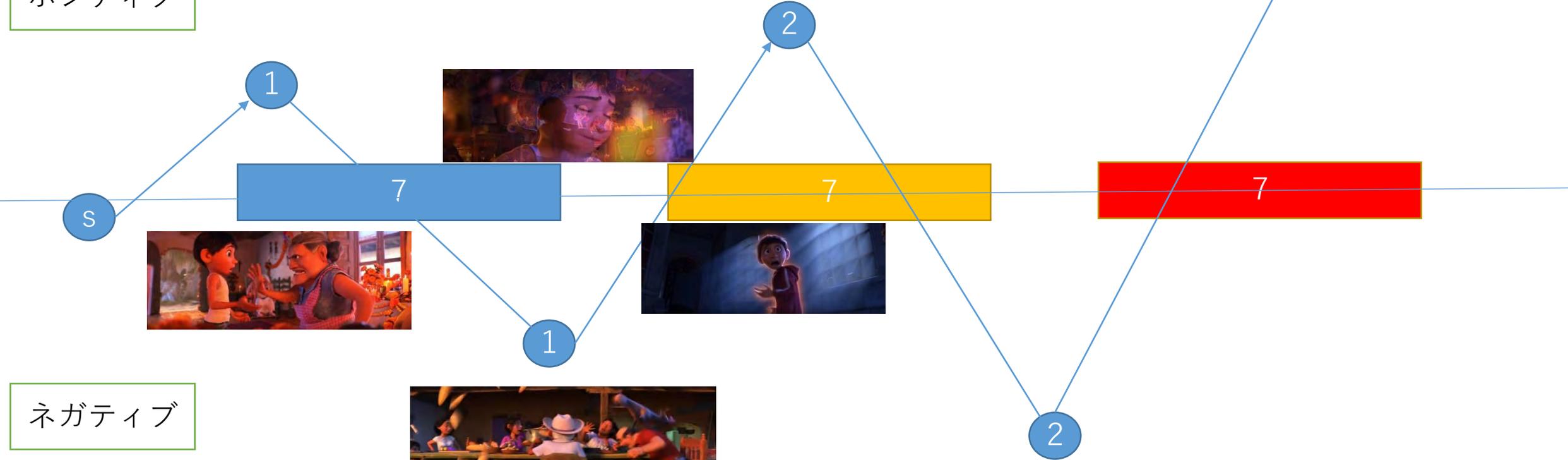




ゴールは
ポジティブ

ポジティブ

3 → G



ネガティブ

ポジティブポイント3つ ネガティブポイント2つ



KeyShot



Shot/7sec(147sec)

A blue horizontal bar containing a sequence of seven rectangular frames. The second frame from the left contains a small thumbnail of the 3D scene. The fourth frame contains a large white number '7'. A blue arrow points from the top-left corner of the main 3D image to the top-left corner of the second frame in this bar.

A yellow horizontal bar containing a sequence of seven rectangular frames. The fourth frame from the left contains a large white number '7'.

A red horizontal bar containing a sequence of seven rectangular frames. The fourth frame from the left contains a large white number '7'.

2020 卒業制作

企画書様式の説明

名前

名前： _____

タイトル（仮でよい）

フォント：游明朝44

フォント：游明朝12

企画：一行、一言で何を
するのかを説明

登場人物：4名程度、設定
を一行で説明

面白さ・つくる意義：
一行で説明

面白さ・つくる意義：
一行で説明

エンディング：
一行で説明

江戸コロシム

企画：江戸コロシム（闘技場で戦う）
何をするのか：江戸キャラの戦い（アバター）

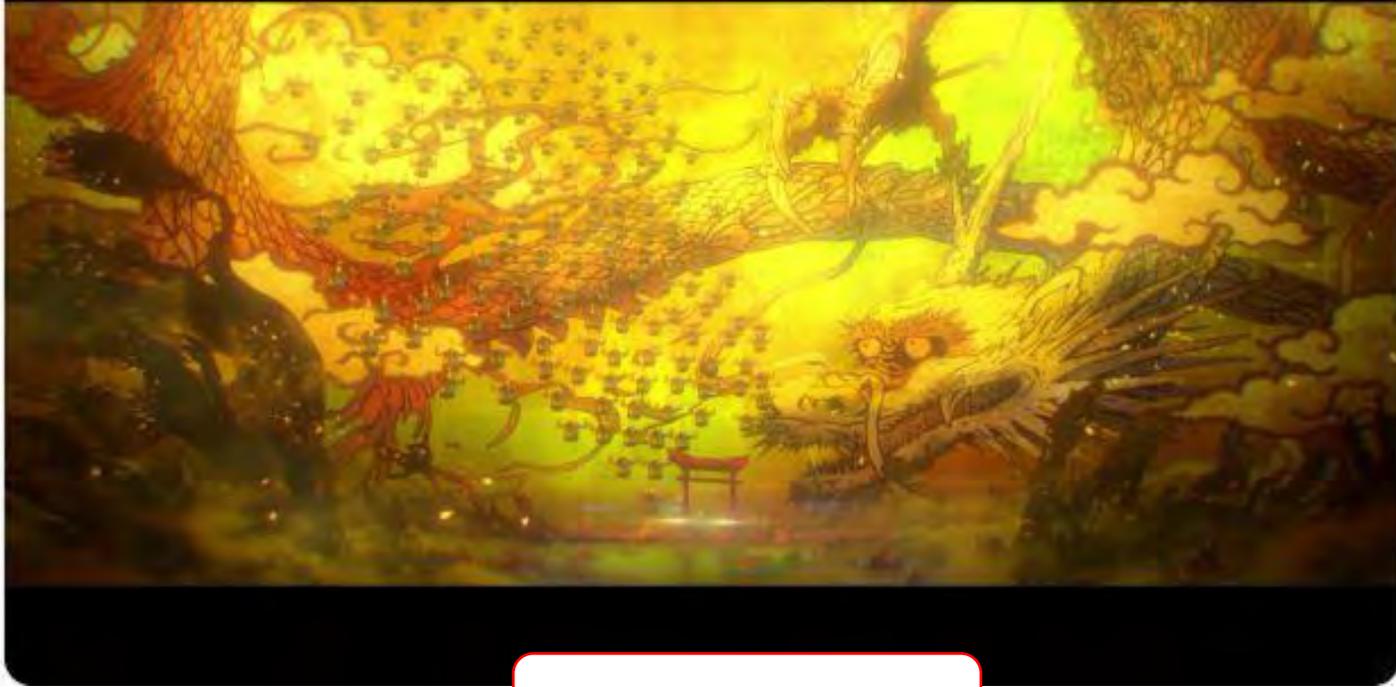
キャラ1：アバター2体（2D浮世絵風）
何をするのか：魔法・忍法・口寄せなど
キャラ2：貧乏街 町人娘（10さい）味方
何をするのか：実況
キャラ3：殿（オバカ10さい）敵
何をするのか：敵
キャラ4：主人公（猫娘）
何をするのか：ゲームで勝つ

面白さ：木偶：アバターをコントロールするコントローラー
※人形をいじるとアバターも同じ動きをする

面白さ：木偶デバイスを使用し江戸コロシムで戦わせる

エンディング：小判の雨→主人公の勝ち

KeyVisual_Main



KeyVisual_Chara&Conter



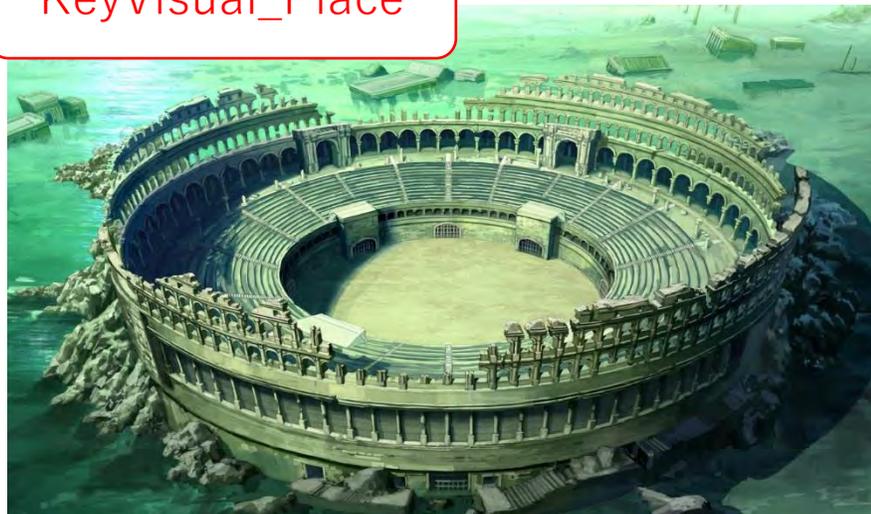
KeyVisual_Enemy



KeyWord

江戸 平安 浮世絵
豪華 平面 輪郭
柄 花吹雪 闘技
ヴァーチャル
サイバーパンク色

KeyVisual_Place



Character_Image



木偶：（アバターをコントロールするコントローラー）と殿
※人形をいじるとアバターも同じ動きをする



実況者（元気な町娘）（物語の説明者）



VRデバイス
（お金のない町民）

Ending_Image

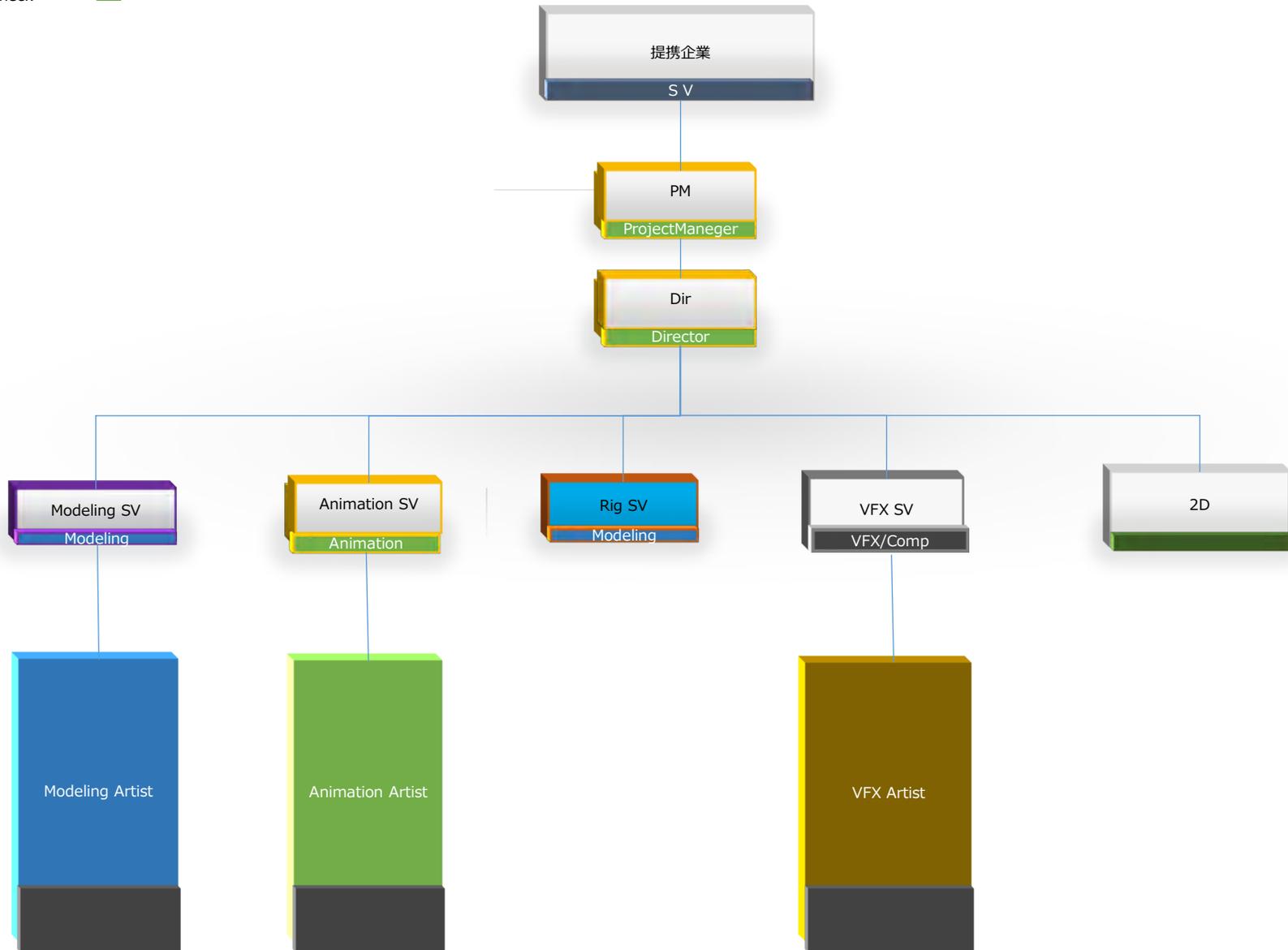


2020 卒業制作

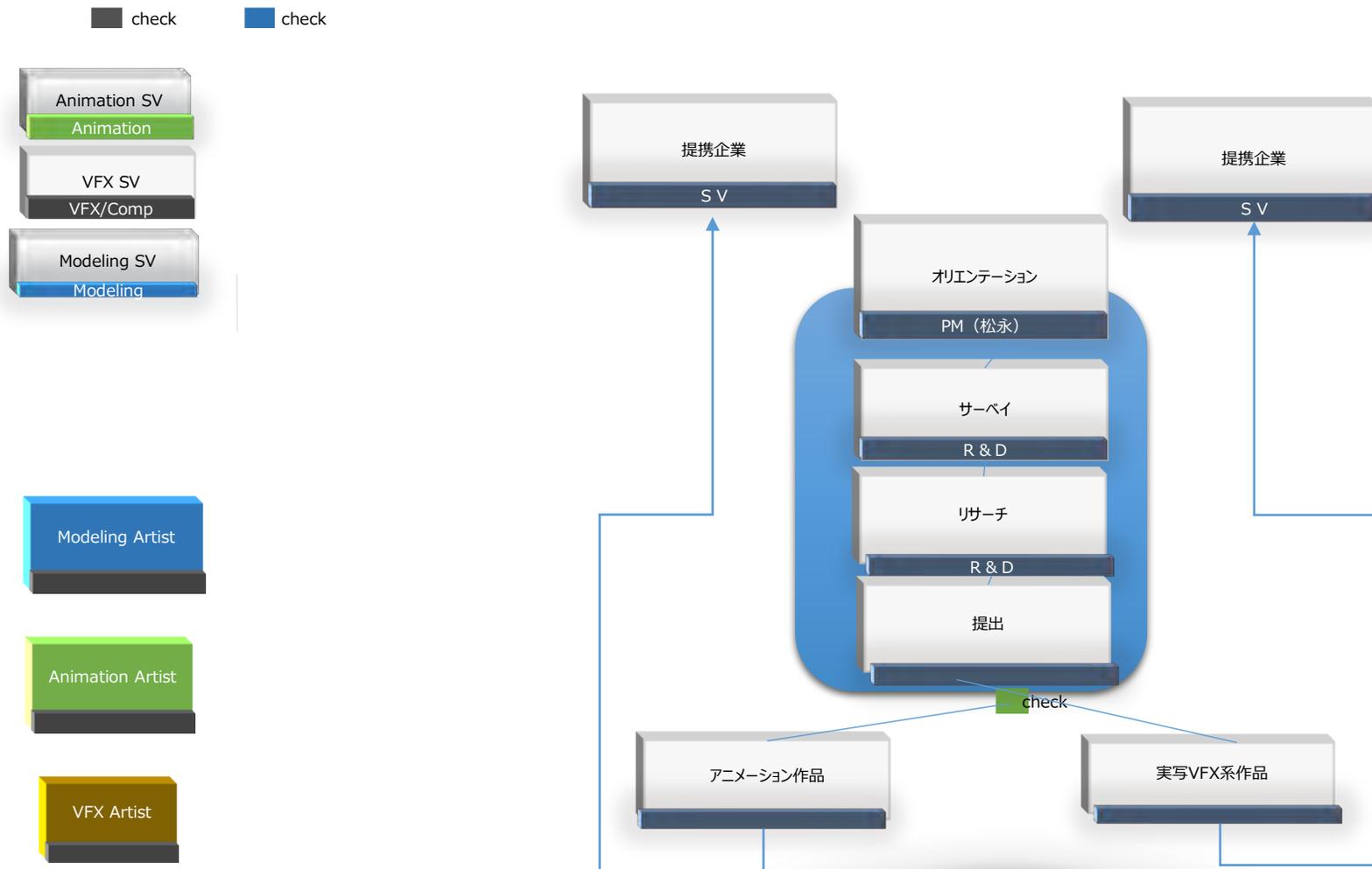
組織図

Production (in production)

■ check ■ check ■ check



プロダクションワークフロー（卒業制作）（pre production）



2020
卒業制作

R&D

ConceptArt_World

2D_VisualWorks

PM

ProjectManager

Dir

Director

Animation SV

Animation

Modeling SV

Modeling

VFX SV

VFX/Comp

KeyVisual_Main

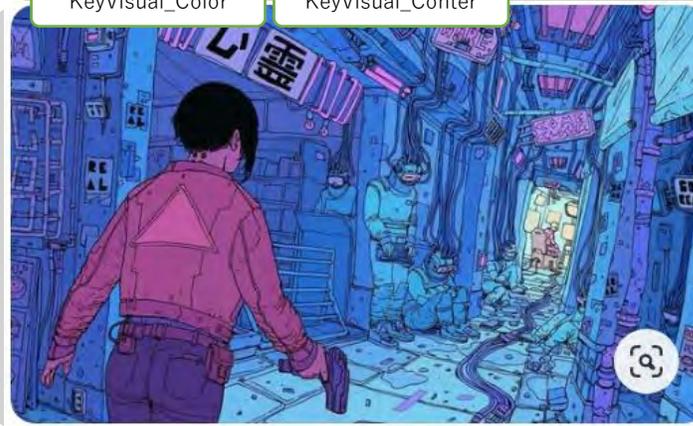
KeyVisual_Shading

KeyVisual_Color



KeyVisual_Color

KeyVisual_Center



KeyVisual_Architecture



KeyVisual_Consept



KeyVisual_Look



KeyVisual_Lighting



CharactorDesign

2D_VisualWorks

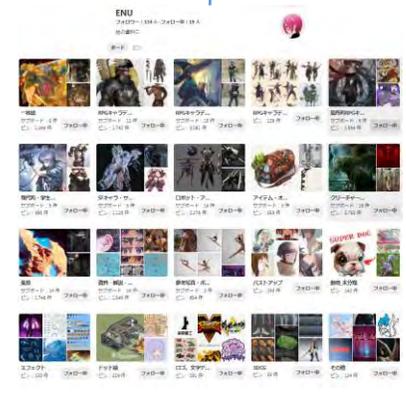
Riserch

silhouette

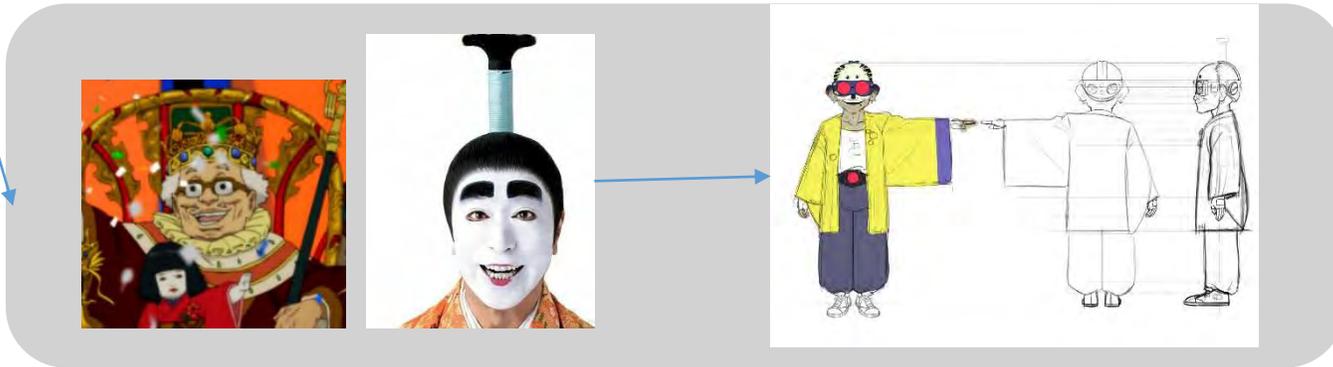
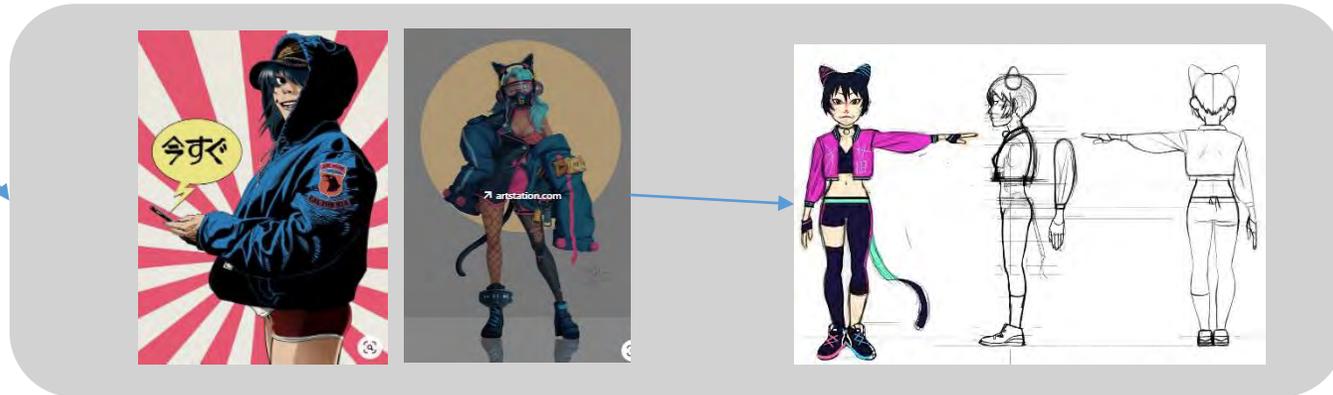
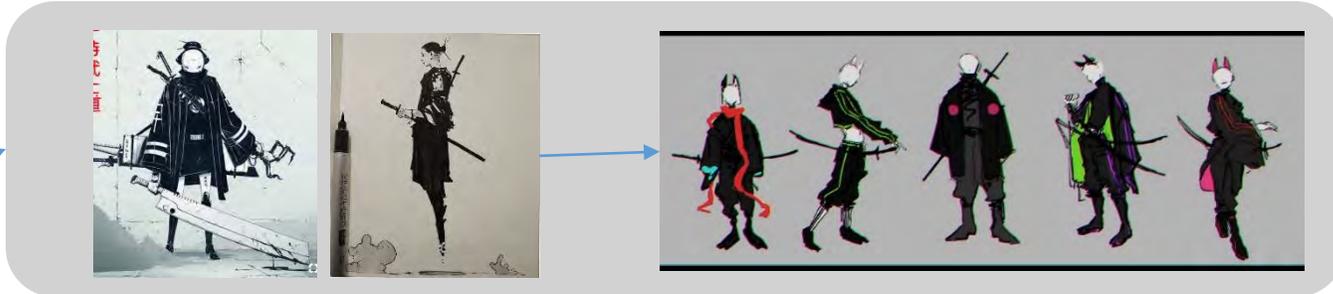
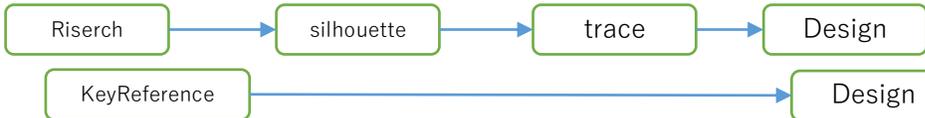
江戸コロシアム



https://www.pinterest.jp/pushiv1998/%E6%B1%9F%E6%88%B8%E3%82%B3%E3%83%AD_%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%83%B0%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3/



https://www.pinterest.jp/touf_u_udon/



●揺れ物、袴、スカート等リグのあるなしをチェック

●ギミックをチェック

●素体のバランス・シルエットはアリものから借用するのがベスト

●色は
①ノーマルカラー
②スペシャルカラー(夕日など)
③逆光カラー
などの設定をしておく

●顔のデザインよりも全体シルエットを重視

●顔は別にデザイン(後でもよい)

VFX SV
VFX/Comp

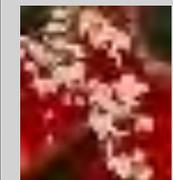
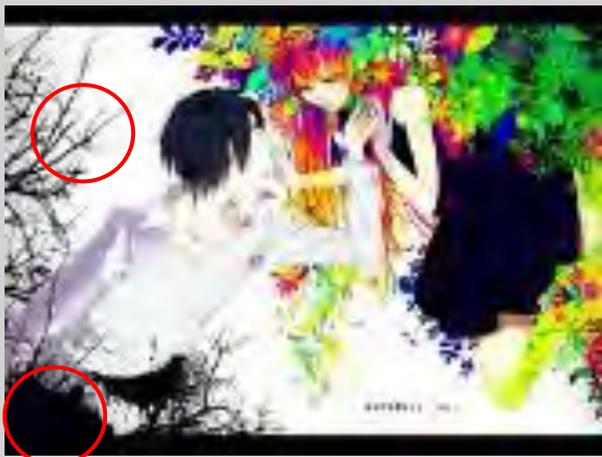
VFX Artist

Riserch

preset

R&D

Design



背景建物
(浮世絵
風)
→TCでデザ
イン変更・
エフェク
ト風に仕様

桜(浮世絵
風)
→TCでデザ
イン変更で
きるか検証

波(浮世絵
風)
→プリセッ
トをデザ
イン変
更できるか
検証



真っ黒な血、
墨汁、習字のよ
うな
エフェクト

枝・神経のよ
うな
エフェクト

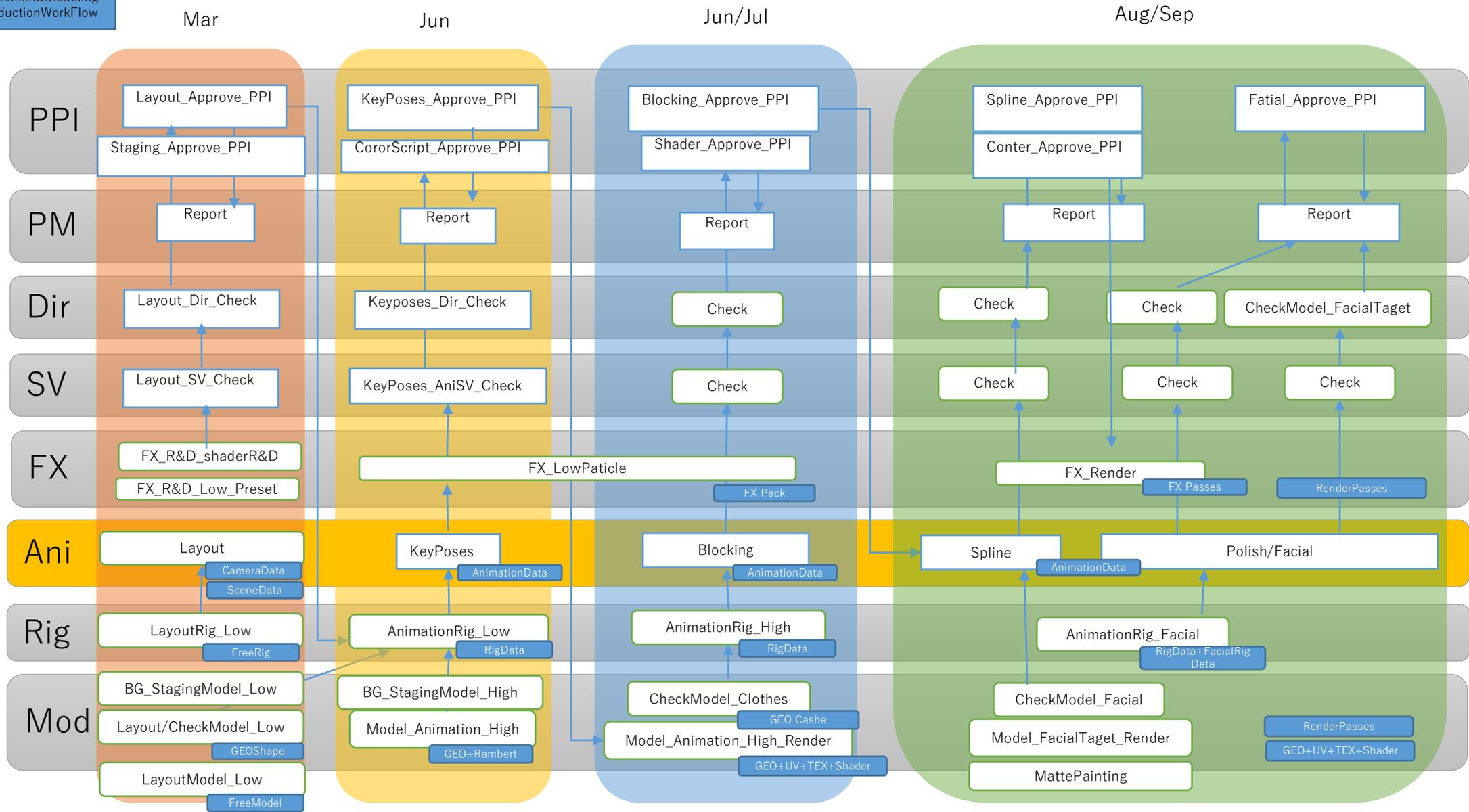
手裏剣のよ
うな
エフェクト



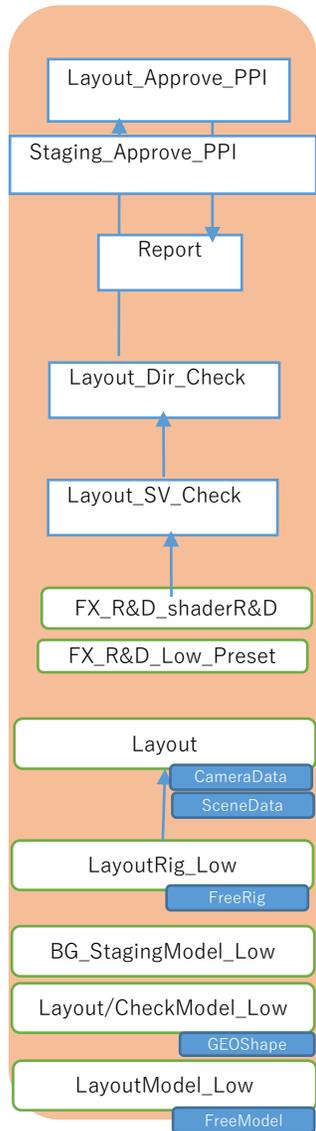
柄：
AEプリセット変形
→シェードをスクリー
ン
トーン風点々

2020 卒業制作

WorkFlow(前期)



Jun



Layout/Rig_Low

SVリガーがここでチェックすること：

必須の相談事項：

①絵コンテを見て必要な仕様を把握しておく

●リガー：スクアッシュがあるのかないのか

●リガー：揺れモノがあるのか

●リガー：髪：ショート ロング

●リガー：服：袴なのか（袴は困る）スカート リボン チェーン リュック

●リガー：足先のコントローラーの要望、一括で動かす場合

②すべてのキャラの仕様を決める

命名規則・同じモブが出てきた場合にどうするか（ブレンドシェイプ等）

フェイシャルの仕様ブレンドシェイプのみなのか、アニメーターが操作

出来る仕様にするのかを決める

SIM→出来るか相談する

6月中に検証を始めること！

FX_R&D_Low_Preset

シェーダー含め前年度のデータなどを使いまわすのもアリ。引継ぎ。NUKEなどにとらわれず、結果に至るアプローチを研究すること（星野先生に作ってもらおうもしくはつけてもらう。R&D授業で研究すること。自分のできる範囲で。シェーダー担当はSVもしくはコンプ
エフェクトはマヤプリセットやベジェ等の簡易的

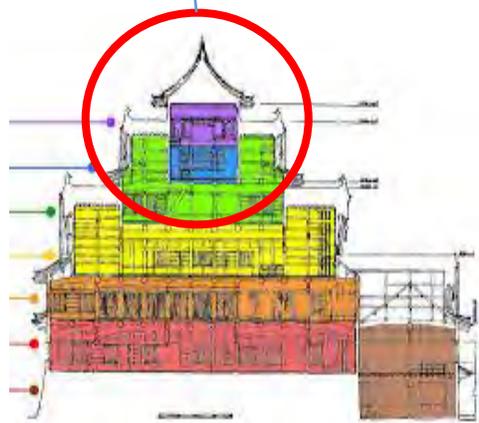
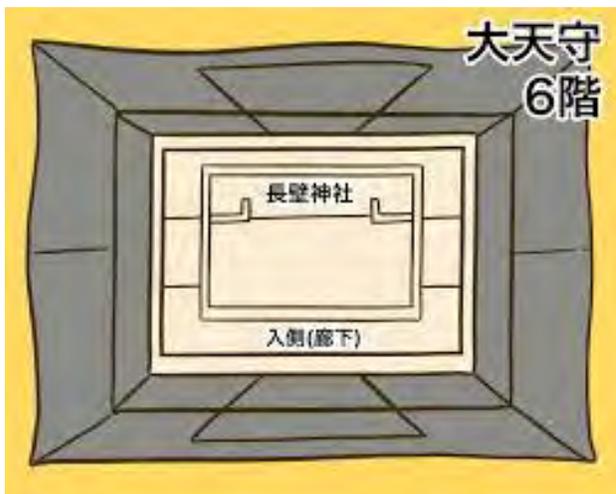
Layout/Rig_Low

Layout/FreeModel_Low

骨を打つ基準となる（チェックポイント★肘・膝・触手（固定してあるか））ジョイントさえ入れればよい（ウエイトは必要ない。コントローラーが使える状態であればよい。

任意のポーズ：方より上の挙動が多いモデルにはT、それ以外はA 作りやすいほうでよい

入れたらいいかも	あったらいいな（要望）	絶対いる（仕様上）	リガーチェックポイント
★★	★★★★	100% （動く、など）	出来る（100%）
★	★★★	★★★★★	出来そう（70%）
×	★（☆は優先度）	★★★	検証が必要（40%）
×	×	★	無理



ステージング用のリグ：スケールが変えられる用のリグ（ありものでよい）
立ち位置、スケールを決定し、なんとなくのイメージを共有できるようにする。

ステージング用のリグ（Vコン用：リファレンスしない）：アニメーターがフリーリグを準備する。（
2-3パターンを用意してDirにチェックしてもらう（映像の様子がわかればよいので細かいことにはこだわらないように）

アニメーション：アニメーター、ちょっとぐらいは演出（手を挙げる、などの軽い挙動をつけ、Dirにチェックしてもらう）

コンポジター⇄アートDirとリファレンスの決定とお絵かき

スケールをメインキャラに合わせる、間取りの寸法をはっきりとさせる

【ラフモデルキャラ仕様書】

■スケール：1/1 データ有（ボックス=170cm） **TonoRoomTest_170.mb** を使う

CG-area ▶ 提出箱 ▶ students ▶ CG14_1443 ▶ Edo ▶ Edo_BG ▶ **TonoRoomTest_Project**

■ディティール：低 ①ポリゴン数 約 5000

②指あり

③装飾 大きい物は作る（トゲとか）

■テクスチャー：なし（Material → Lambert）

■モデリング：**T ポーズ**

関節は分ける（既にくっついている場合はセパレートする）

オブジェクトに名前を付ける（例：右腕のオブジェクト「arm_R」）

※提出前にご注意！

ヒストリー消す → 原点におく → フリーズ

■ファイル名：キャラ名_Low_Project・キャラ名_Low

（プロジェクトファイル・シーンデータ）

例 tono_Low_Project・tono_Low.mb

■データ提出：Google Drive

<https://drive.google.com/open?id=11ft7bubYfGtigFB84b1gq2tuwSYYeLwS>

PPI_卒制 ▶ 江戸コロシアム ▶ キャラクターデザイン ▶ **ラフキャラ**

■情報：Slack

各データを Slack の「データ提出連絡」で担当の方に@をつけて報告する

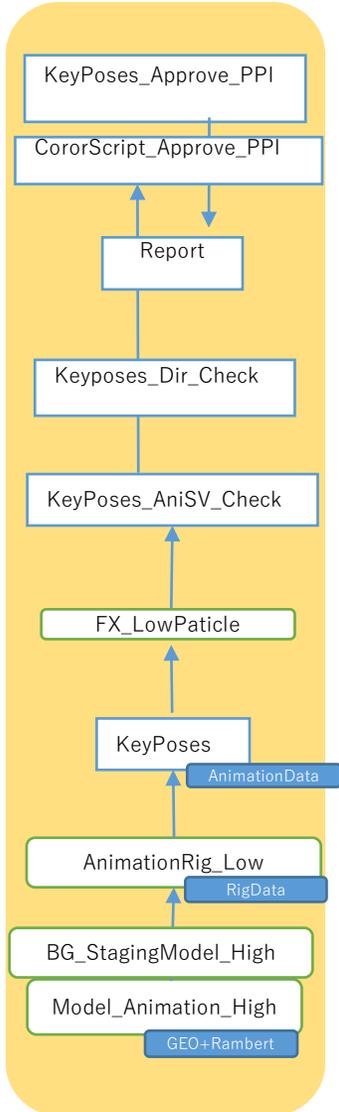
◎江戸担当 木村（リグ）・張（制作管理）

◎プリンセス担当 トウ（リグ）・安部（制作管理）

◇フロー

ラフモデリング → チェック → リグ → チェック → アニメーション

Jun



Model_Animation_High

GEO+Rambert

サンプル数、解像度をなるべく低く、雰囲気がわかればよい

輪切りの状態のモデルで。★リトポ必須。リガーもしくはモデラーどちらでも制作可能。

★TEX ノーマルマップは必要ない。ポリゴン数は任意

★作るもの 人型の場合

(肘 手首 指 膝 足首 目 (つぶしておく ★ラティスでやっておく))

人型以外の場合→PPIの指示に従う

AnimationRig_Low

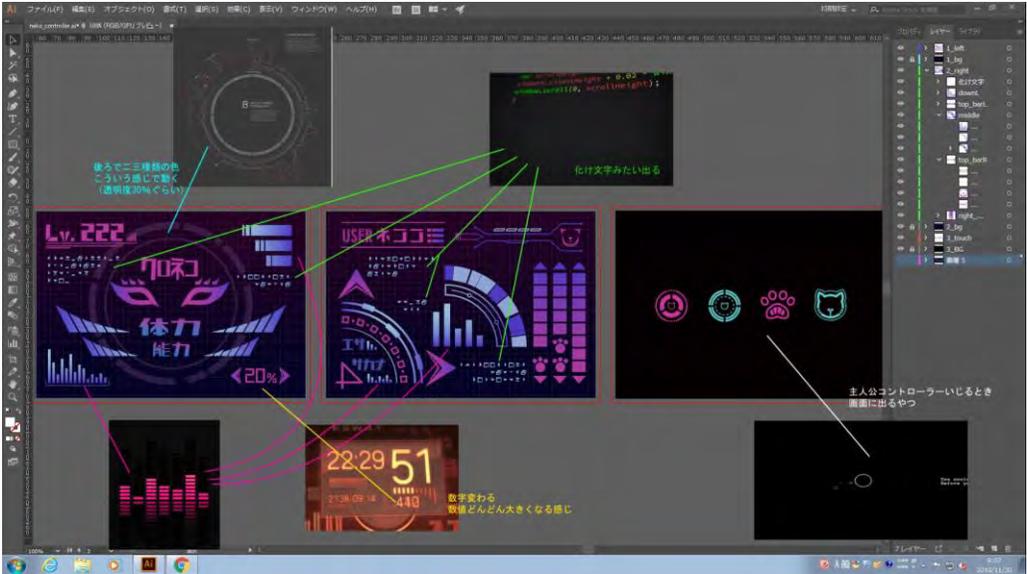
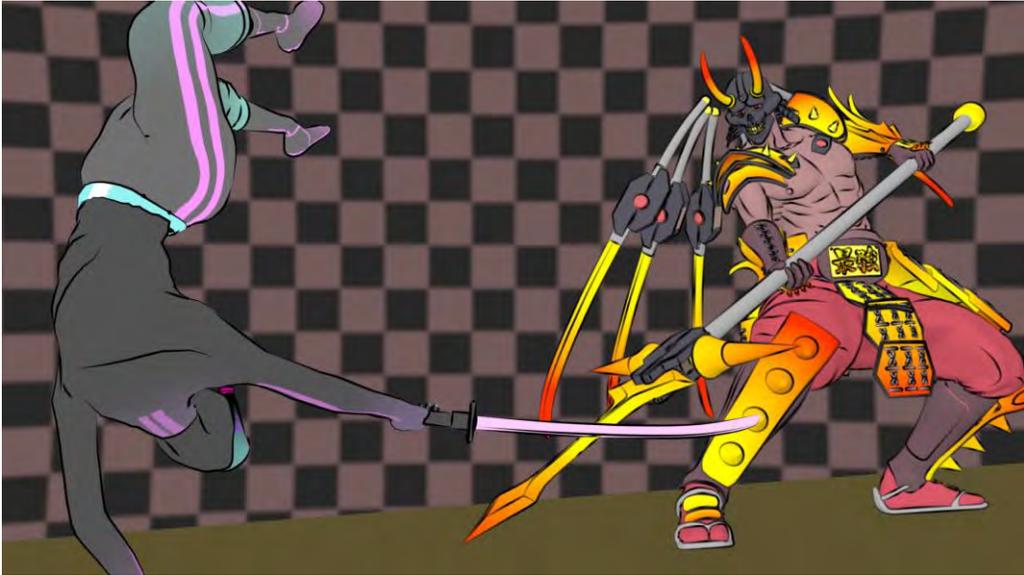
RigData

輪切りの状態のリグ。コントローラーがついている状態。簡単なFK IKスイッチを入れる。

チェックポイント★名前をきちんと決めておく。リファレンス出来る状態にしておく。Cageモデルとしての役割も担っているので軽くスキニング・ギミックをやっておいてもよい→やれたら◎

FX_R&D_shaderR&D

FX_R&D_Low_Preset





tonoroom_0001絵コンテ.jpg



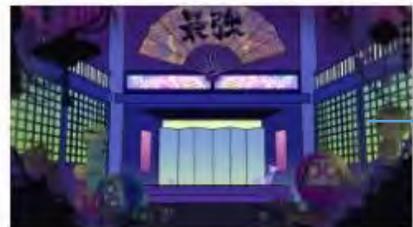
tonoroom_001ラフ1時間程度.jpg



tonoroom_002ラフ清書2時間ぐらい.jpg



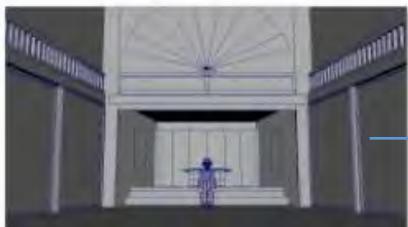
tonoroom_003カラーズクリプト決定版6時間2日間.jpg



tonoroom_03_1.jpg



tonoroom_004ステージング1時間ぐらい.jpg



tonoroom_005絵に沿って殿のスケールに合わせた.jpg



tonoroom_006プロップを配置スケール.jpg



tonoroom_007からーを入れたUV+TEX3時間ぐらい.jpg



tonoroom_008TEX直しコンプ調整込み微調整4週間(一日2時間程度).jpg



tonoroom_009最終ルックPsイメージ2-3時間.jpg

最終の図面



① 天井の照明
→ 天井の照明を調整して、暗くして
② コーナーの照明
→ コーナーの照明を調整して、暗くして

③ 壁の照明
→ 壁の照明を調整して、暗くして
④ 床の照明
→ 床の照明を調整して、暗くして



- ① 天井の照明を調整して、暗くして
- ② コーナーの照明を調整して、暗くして
- ③ 壁の照明を調整して、暗くして
- ④ 床の照明を調整して、暗くして



⑤ 壁の照明
→ 壁の照明を調整して、暗くして
⑥ 床の照明
→ 床の照明を調整して、暗くして
⑦ 天井の照明
→ 天井の照明を調整して、暗くして

参考画像は複数ありますので、それぞれの使いたいところ(真似したいところ)があれば全部書き出してください！
よろしくおねがいします

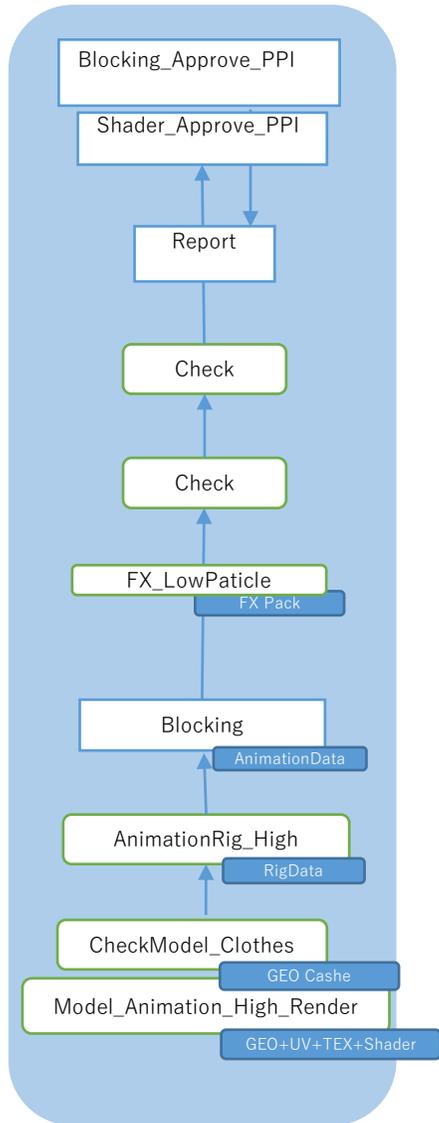


1012_1.jpg



ex1.PNG

Jun/Jul



★裸（HERO）で作っておく。服の仕様を決定するためにリガー FX モデラー（SIMの場合を想定）で話し合う。服が1パターンしかない場合は最初から服で問題ない。★髪の毛ナシ ★顔のディテールは後回し（作りたと思うけれど！）骨格重視で！！

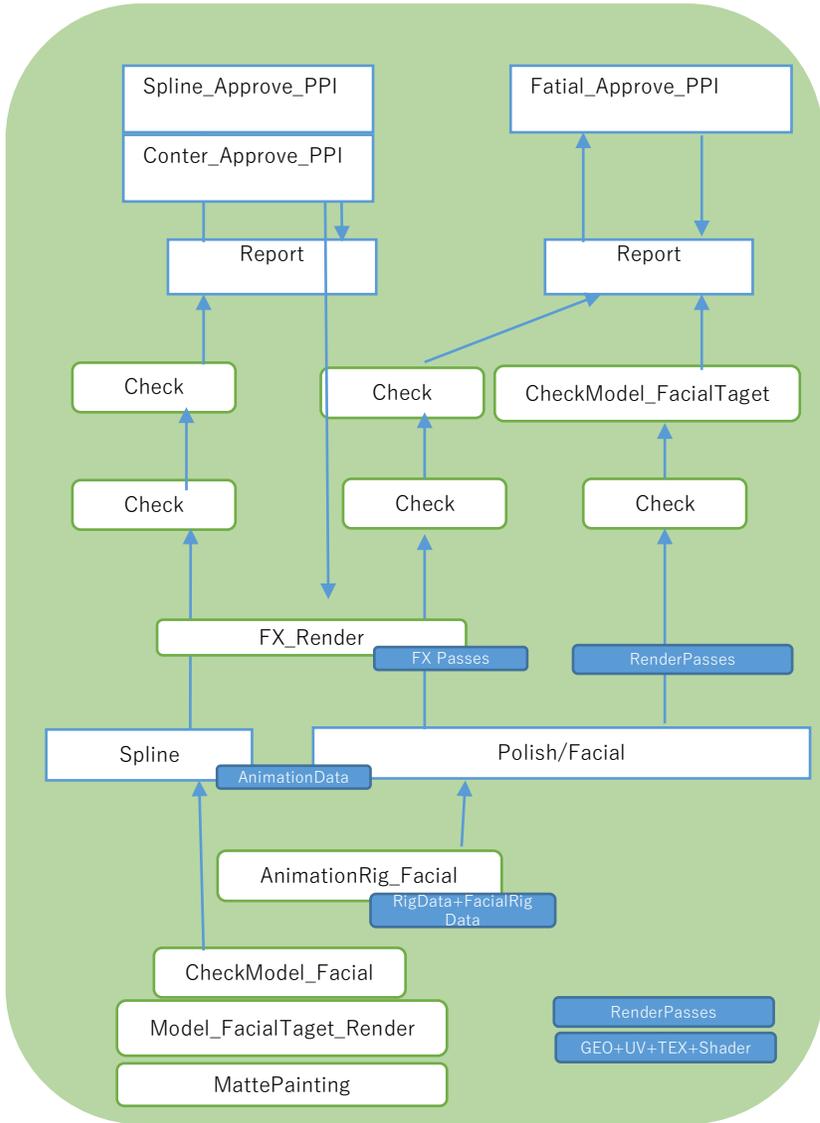


Rigger:ウエイト付けはHighRenderモデルがApproveされた直後から開始



卒制ではクロスはなるべく避けたい。SIMはうまくいくのであればアリ マーベラスデザイナー検証

Aug/Sep





Comp_Ditail_R&D

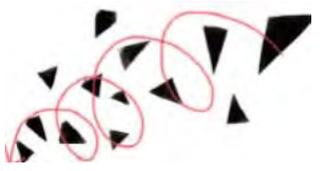


Finish_Shading(NUKE)

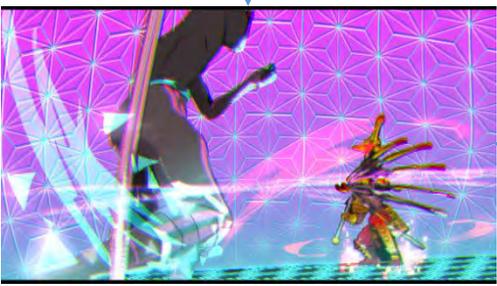
Passes

FX_Preset

Finish



Final_ImageDrawing(Ps)



LookDev_R&D

KeyVisual_Color

KeyVisual_Conter



KeyVisual_Arcitecture



LookDev_Check_Primary

Conter

Shader

Render

四隅は暗く、湿気た香港・マカオのような空気を演出する



グローをかけ、明度を明るく点滅を激しくし、夜の感じを増す

RGBのずれのようなエフェクトは深度によって変える

窓の明かりがある部屋を作る



最遠景にシルエットのビル群が欲しい

提灯の光の明度を上げる(飛手に!)

サーチライト的なライトの照り上げ



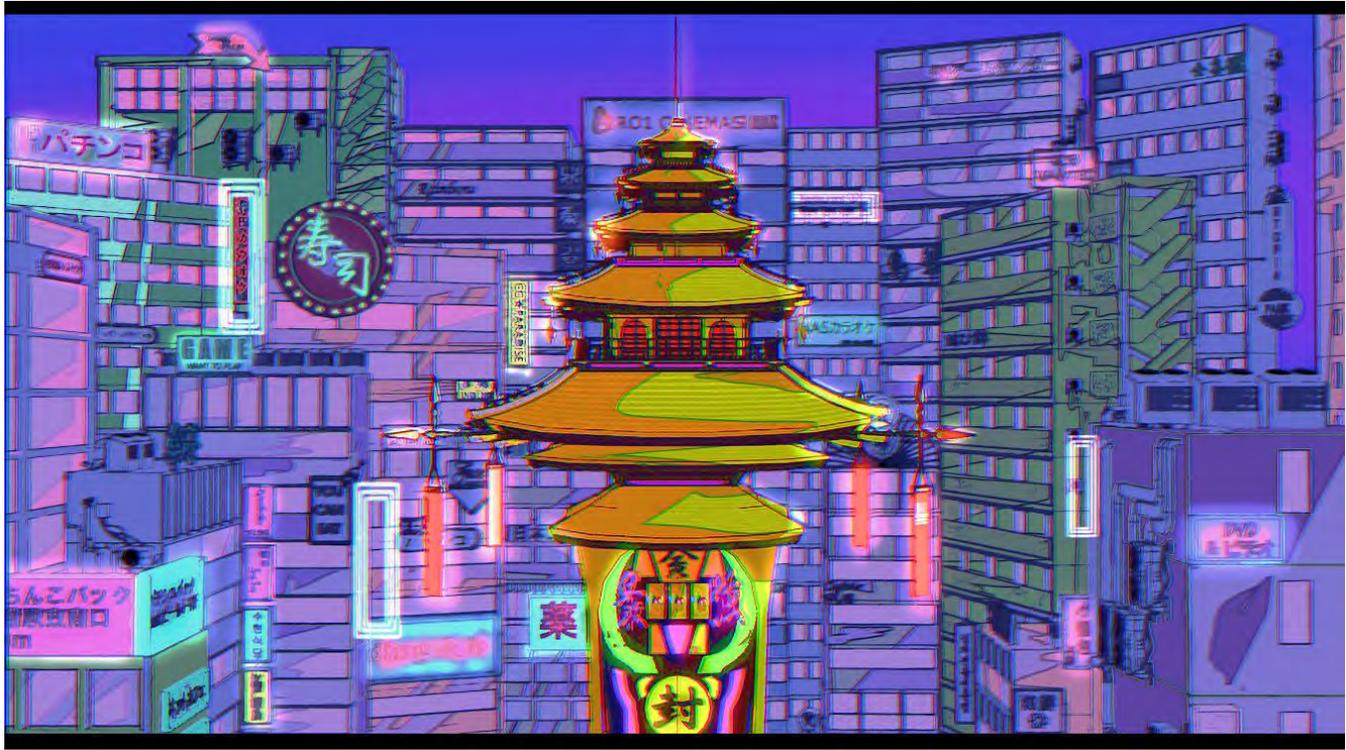
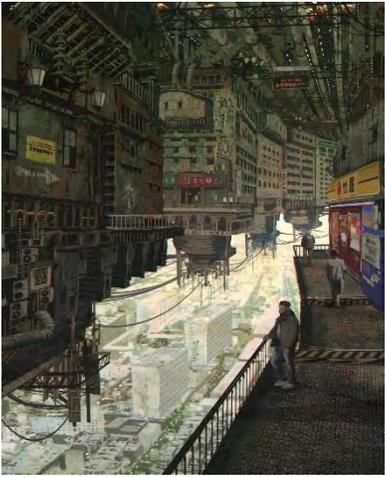
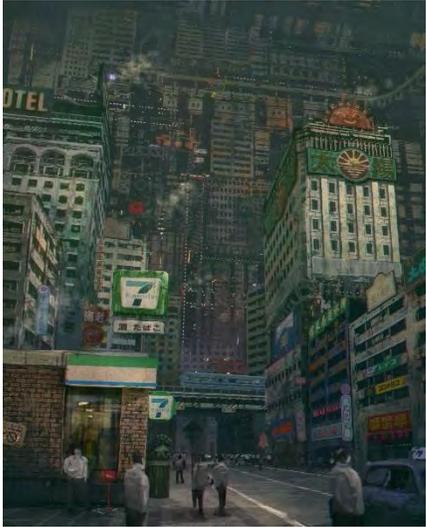
パチンコ台のような下品な点滅&光り方(明度差強く)

建物の柱の彩度を上げる(赤・朱色)

全体的に空気に湿り気(ネオンがぼやっと反射する感じ。下の繁華街の光を空気に反射させたライティングしたい)



ConceptArt_Outside



コンプによる雑味・ヨゴレなどのリファレンス

ゴミ・チリ系の技法割(赤い点)

ブレ・ブラー系の技法割り3
ズレ等



パーティクル系の技法割
(集中線的使用方法)



ブレ・ブラー系の技法割り
(残像等)



ブレ・ブラー系の技法割り2
(ドットでのブレ表現)

グロー系の技法割り2(ドット
でのグロー表現)





卒制
2019

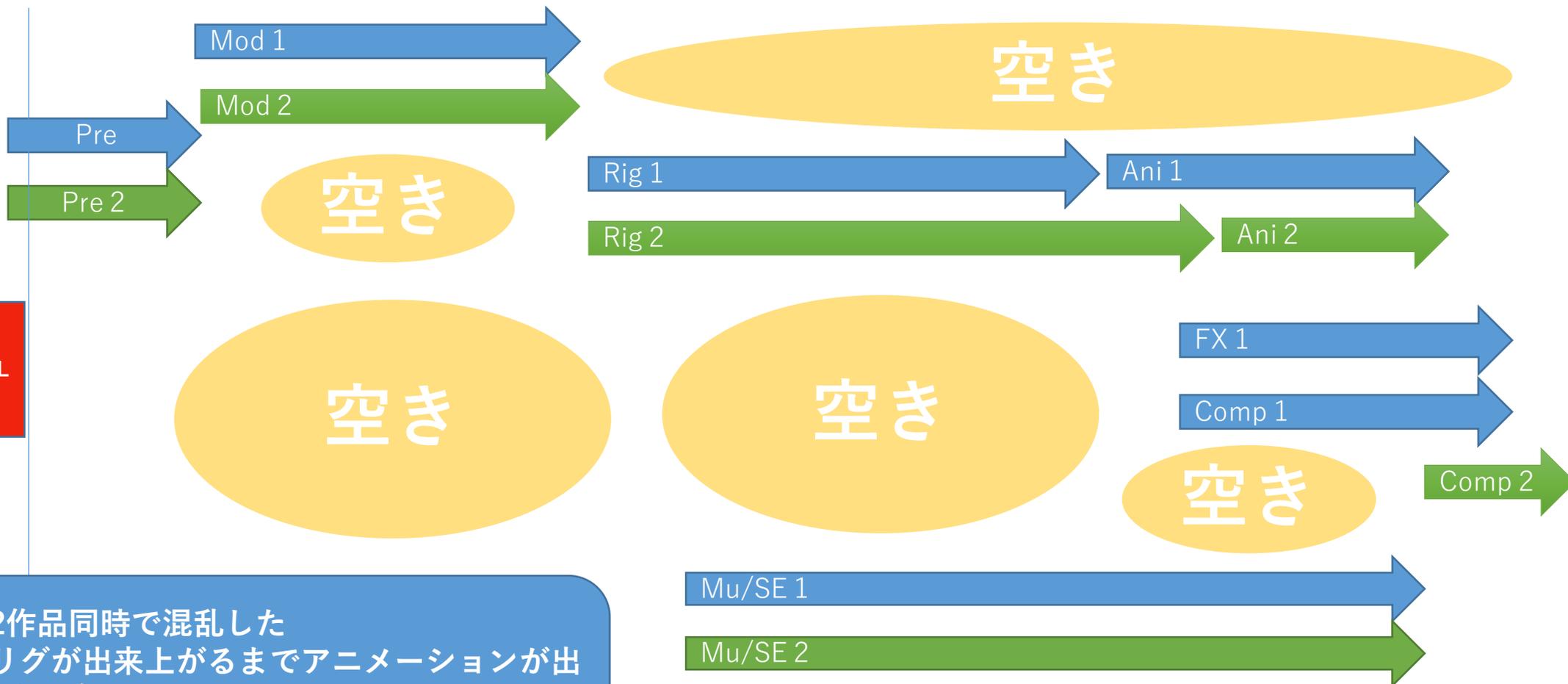
4
月

7
月

9
月

12
月

2
月



就職
(REEL
& PF)

- ✕ 2作品同時で混乱した
- ✕ リグが出来上がるまでアニメーションが出来なかった
- ✕ 就活でメンバーが抜けるため管理が難しい
- △ メンバーのやる気値にムラがある

2月頭
コンテスト
コンテスト出品のための提出

卒制
2020

4
月

7
月

9
月

12
月

2
月

アニメ・VFX通年

アニメ・VFX 2

Pre

リック
完成

Mod 1

Rig 1

Ani 1

FX 1

Comp 1

Mu/SE 1

Mod 2

Rig 2

Ani 2

FX 2

Comp 2

夏
休
み

冬
休
み

Pre

Mu/SE 2

2月頭 コンテスト コンテスト出品のための提出

2月終わり 最終提出 上映会

- ◎1つの作品に集中→タスク終了後、第2作品に移行
- ◎Mod/Rig/Ani/FX同時進行（工学院フロー）
- ◎リーダーはSV, REEL優先学生は「アーティスト」で参加