

商業アニメーションにおける中間生産物デジタル保存と目次化

株式会社トリガー

概要／課題

商業アニメーションを完成されるまでに生成される素材を中間生産物という。日本の作画(手描き)アニメでは大量の紙素材とデータ素材で生成されており、作品完成後はそのほとんどを産業廃棄物として処理している。今後アニメ作品の需要が拡大化していく中で、素材が廃棄されることにより過去のアニメ制作スタッフの技術が次世代に継承されことなく失われている。また学術研究の素材としても活用される機会が無いため文化としての研究も遅れている。トリガーとしてはクライアント(主に製作委員会様)の許諾いただいたうえで、技術保管、技術継承、学術研究への提供を目的として中間生産物のデジタル保存を行っている。

体制／手法

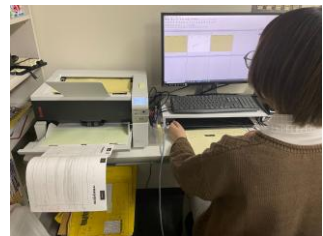
主に紙素材であるレイアウト、原画、動画を400dpi、TIFFデータにてデジタルスキャンを行っている。また現物はプラスチックケースや段ボールにまとめて保存し、目次化を行っている。大判と呼ばれる大型の紙素材は分割スキャンを行いデータを張り合わせてデジタル保存を行っている。



スキャンする紙素材



中間生産物全体



スキャン風景

成果

- ・福岡で開催された「CEDEC+KYUSYU」で「ダンジョン飯」の複製素材公開
<https://cedec-kyushu.jp/2024/special.html>
- ・各種アニメ系専門学校、大学、イベントで複製素材公開
- ・映画館での一般の方へのアニメ制作講義と素材展示
https://ccnews.cinemacity.co.jp/ac_01/
- ・関西大学との共同研究で制作現場で利用出る過去作品素材検索システムを開発中(2025年1月時点でプロトタイプ開発済み)



「CEDEC+KYUSYU」



映画館での講義と展示



作品企画展への素材提供

文化的・社会的意義

- ・アニメ制作における研究素材保存
- ・社内新人教育への活用が可能
- ・アニメ業界を目指す学生への技術公開
- ・アニメ表現技術の保存と継承

課題

- ・目次化の項目選出、整理
- ・紙素材の長期的保存方法検討
- ・制作現場で利用できる検索システム構築と運用