

この度はウェビナーのご視聴、ご意見ありがとうございます。

質問フォームにていただいた質問と回答をご紹介します。
ご参考としていただければ幸いです。

《質問》

パラツールの作成についてもう少し詳しく(参考になりそうな URL 等でも)知りたいのですが、難しいでしょうか？

それと、コメントに書いてしまいましたが、3dsMax のフィジカルカメラを使用した時に画にズレが生じる原因について、カメラのブリーズ値を 0 にするのは既にお試でしょうか？まだでしたら試してみてください。

今回は本当にありがとうございました！！

フリーランス

満足度:5

=回答=

早速プロジェクトデータにてブリーズ値の変更を検証させていただいたのですが、Max(オリジナル)をブリーズ値 1 でレンダリングしているため値を変更してしまうとズレが発生してしまう結果となりました。

また、今回問題となっている”少し右にズレている”現象については原因は不明のままとなっていますが別の要因によるものと思われるため、引き続き弊社内にて検証を続けさせていただきます。

ブリーズ値については不知だったため、有益な情報ありがとうございました。

パラツールに関しては開発途上ということもあり、まだ詳細な情報を公開させていただいておらず、こちらについても改めて機会があればご紹介させていただければと存じます。

《質問》

キャラクターのリボン部分など、ジオメトリベースのラインだと線が手描きよりゲームのような品質になっているのが気になります。

アニメ制作上はラインの品質より、リアルタイムの方がメリットが大きいのでしょうか？

CG ジェネラリスト

満足度:5

=回答=

今回紹介させていただいたものについては、時間の兼ね合いでご指摘いただいた通りになっておりますが、コストはかかりますが、やり方次第ではより手書きに近いラインを出していくことも可能とは考えております。ただ、ご質問いただいている通り、リアルタイムのメリットを活かすという点で、時間をかけてセルルックを追求することは現状ではメリットを活かせていないと感じているため、ゲームエンジンのメリットであるイテレー

ションの良さや平行な制作方式等を活かした作品やルックを追求していき、リアルタイムだからこそできる良い作品を確立していければと考えております。

《質問》

ポストエフェクトは UE4 より AE で作業する方が映像の品質が高くてできると思うのですが、ソフトウェアライセンス料以外に、UE4 を使うメリットはあるのでしょうか？

デザイナー

満足度:5

＝回答＝

上述させていただいている内容と重複してしまいますが、全ての作品をリアルタイムにするのではなく、作品の性質や制作期間、コストや人員など、様々な要件を考慮したうえで、選択肢の一つとしてリアルタイムを設定し作品に適した制作方法を策定していくことが大切だと考えております。

リアルタイムで作品を作るということは従来の作り方や考え方とは違うワークフローを取り入れるということになるため、以前に弊社がリアルタイムを導入して制作させていただいた作品ではトライ&エラーを繰り返して、リアルタイムだからこそできる表現を取り入れることに注力をさせていただきました。

《質問》

今後の展開について、Blender を使用するなら Blender のみで作業を完結した方が枠フローがスマートになるように思います。

Blender と UE を併用するメリットはどこにあるのでしょうか？

デザイナー

満足度:5

＝回答＝

Blender にこだわりがあるというわけではなく、理想の表現を目指す際に一つのツールで試行錯誤を繰り返すのではなく、様々なツールを知ることによって理想の表現、新しい表現を目指していければと考えております。

以上となります。

重ねてとなりますが、この度はセミナーのご視聴いただきありがとうございました。

今後ともグラフィニカをよろしく願いたします。