



ANIMENOTANE 2022



制作を通じた人材育成及び技術研究  
報告書



弊社には、「セル作画スタッフ」と「Animate(Flash)作画スタッフ」がおります。

これまでは、コンテンツの特性に応じて作品を分けて制作してきました。  
そのため大型作品に取り組み辛い弱みがありました。

今回の事業では双方の強みを生かし  
1つの作品作りに共に取り組める体制を築きたいと考えました。

## 【本事業を通じての具体的な狙い】

- ①中堅スタッフから若手スタッフへの技術継承  
(日頃のシリーズ制作のみでは行き届き辛い、細やかな指導)
- ②新ツール導入による作業効率化
- ③1つの作品を通じ、各スタッフ陣に  
他専門分野も学習させ視野を広げさせる

→ 作品のクオリティ向上、制作行程の効率化

## ①中堅スタッフから若手スタッフへの技術継承

## 育成対象

監督・中堅演出 ⇒ 演出

監督・作画監督・指導アニメーター ⇒ アニメーター

監督・キャラクター原案 ⇒ プロップデザイン・設定制作

プロデューサー ⇒ 制作デスク  
制作進行

## 育成目標：演出

- ・ 監督指示や絵コンテの演出意図を理解し、より効果的な画面が作れるようにする。
- ・ より魅力的な作品にするための要素を考え、提案できるようにする。
- ・ 各作業工程の内容を把握し、理解を深め、的確な打ち合わせ、指示出し、相互調整ができるようにする。
- ・ アフレコ、ダビングに立ち会う。
- ・ 音響等の後工程がスムーズに行えるような最適なカットティングができるようにする。
- ・ 制作の各工程への知識と理解を深め、工程間のフローを円滑にするための合理的な指示や作業、コミュニケーションができるようにする。

## 育成目標：アニメーター

- ・ 演出意図や芝居に沿ったレイアウト、原画を起こせるようにする。
- ・ 目標カット数を掲げて作画の工数調整やスピードアップを意識する。
- ・ 日常芝居から自然現象まで様々な作画にトライする。
- ・ 後工程に配慮した合理的な原画の作り方を覚える。
- ・ デジタルツール、デバイスでの作画を行い、原画作業（2原まで）をフルデジタルで完結できるよう目指す。

## 育成目標：プロップデザイン/設定制作（兼務）

- ・制作行程全貌を理解する。（アニメ業界外でのデザイン歴が長いスタッフのため）
- ・打ち合わせで監督・演出の意向を正しく把握し、適切なアウトプットには何が必要か思考できるようになる。
- ・作品の世界観を深く理解できるようになる。
- ・前後の行程、全体の行程も見渡して自分のポジションが及ぼす影響を理解し行動できるようになる。










## 育成目標：制作デスク

- ・ 作品の最新状況を常に正確に捉えていられるようになる。
- ・ カット単位にとらわれ過ぎて、スケジュール全体像を見失ってしまわないようになる。
- ・ 問題発生時に、最速で適切な解決ができるようプロデューサー、スタッフ陣との日頃からの関係値作りを心掛けた行動ができるようになる。
- ・ 作品の収支も意識した行動ができるようになる。

## 育成目標：制作進行

- ・ スケジュール通りの進行ができるようになる。
- ・ 社内外問わず、全スタッフ陣から頼っていただける制作進行になる。
- ・ 受け身の姿勢でなく、先回りして遅延やトラブルを防げるようになる。

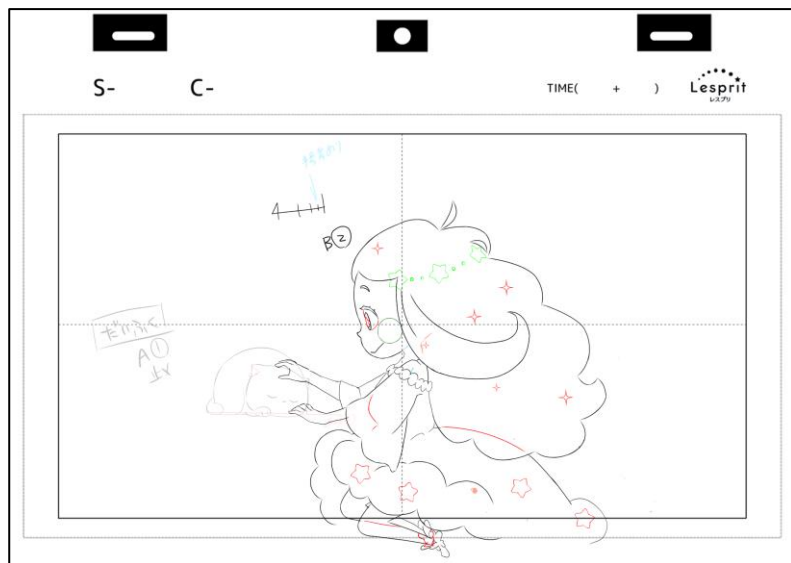
# 新人アニメーター用 育成メニューを作成

-  ①枚数の少ないカットのシート作成・綺麗な原画をトレス ▶
-  ②同上 口パク・目パチ・合成を追加 ▶
-  ③原画作監修正が入った原画のトレス ▶
-  3.5大判版權トレス ▶
-  3.7簡単な中割りが入るモノ ▶
-  ④綺麗なレイアウト修正から2原作成 ▶
-  ⑤作監修正をトレス,ラフ原を調整して2原作成 ▶

→本作実務スタート前に研修期間を設け、課題として行いました

具体的な課題内容は弊社過去制作作品素材を用いたものでしたので、権利関係上 掲載を割愛させていただきます。

# 実際の新人アニメーターの作業カット



新人LO



演出

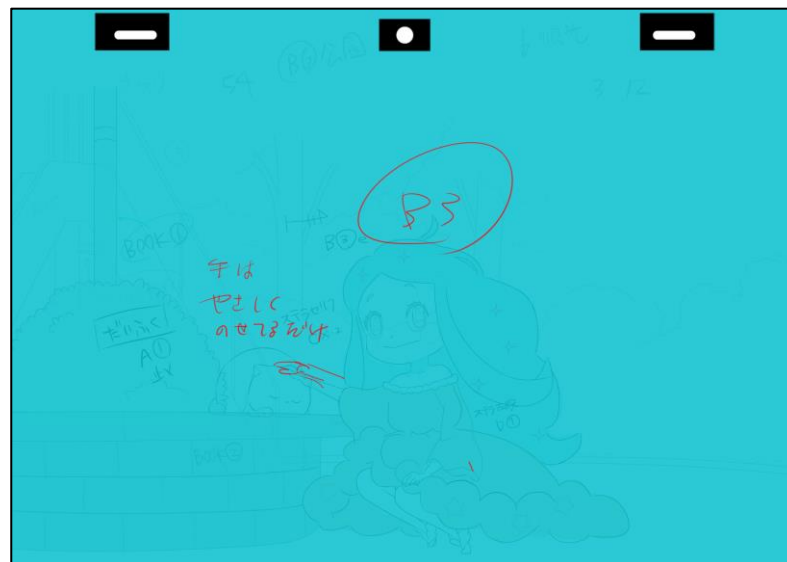


作監

# 実際の新人アニメーターの作業カット



新人LO



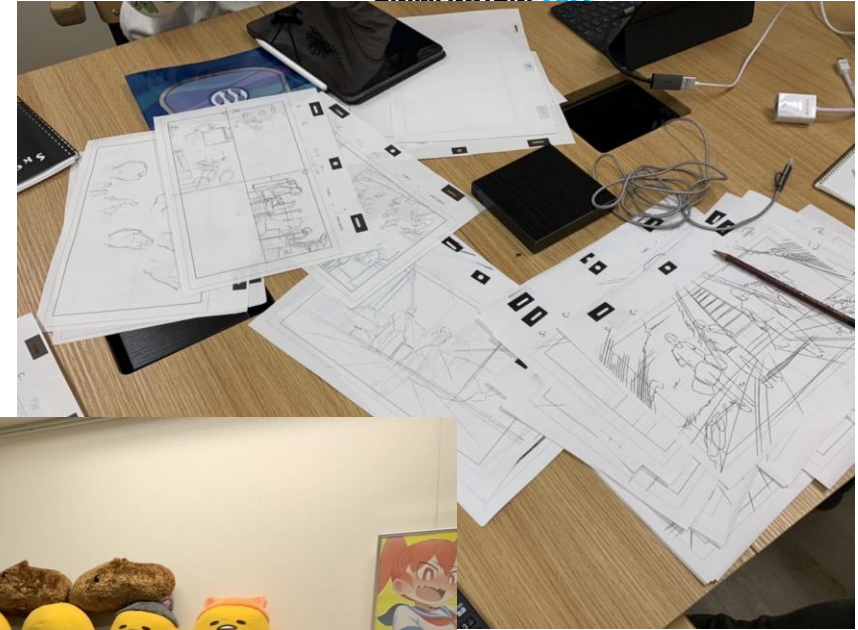
演出



作監

→本事業前は完全なセルアニメーション未経験者でしたが  
本事業を通じてセルアニメの行程を学び、自身でLO→原画まで終わられるカットも出てきました。

# 作品外でも 画力向上のための指導会を開催

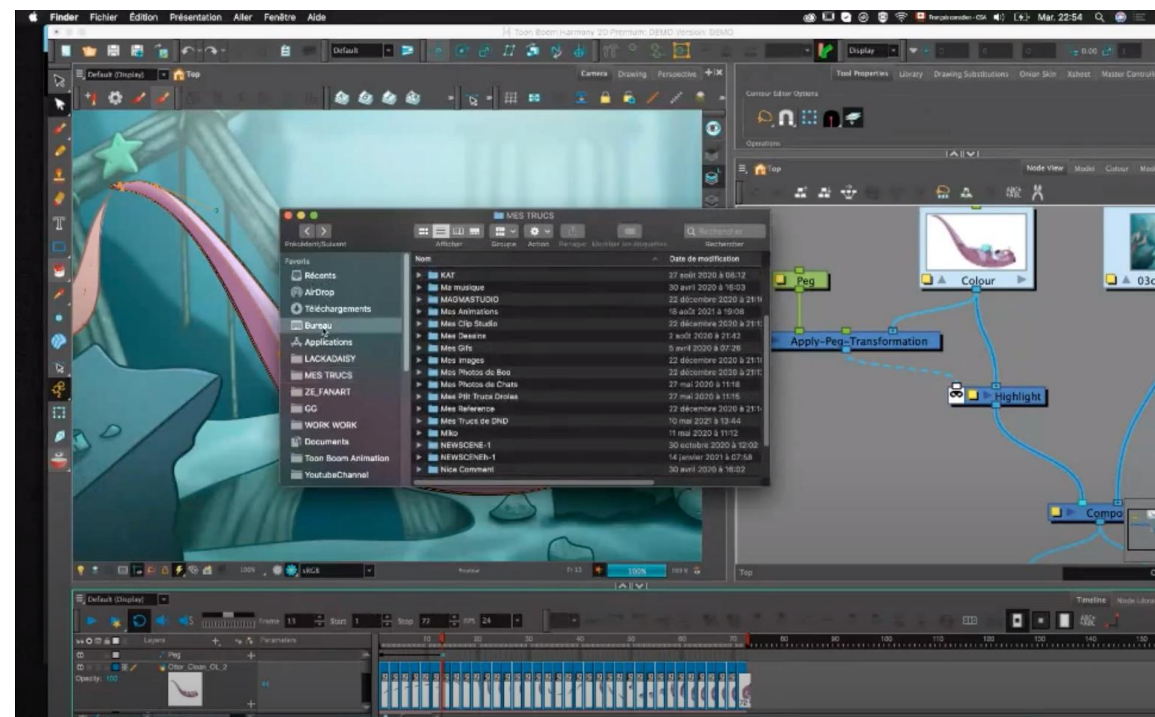
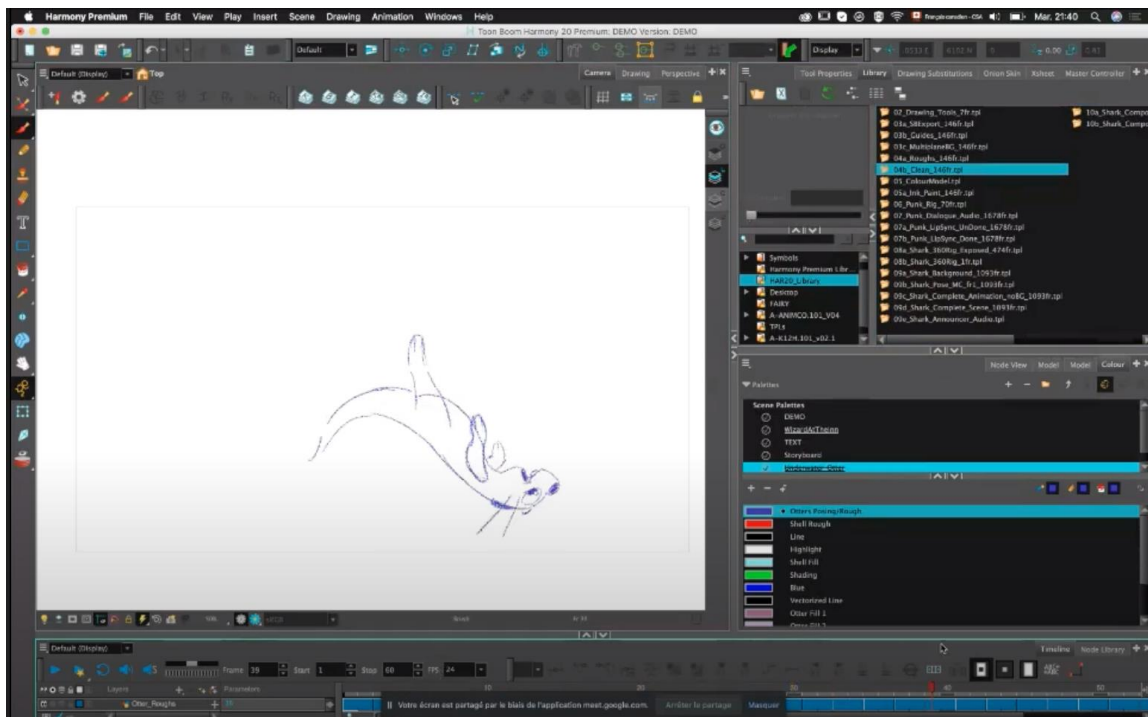


- ・ 作画監督から日々の鍛錬の仕方を教わる
- ・ 始業時に任意の課題でデッサンを行い、先輩アニメーターに見てもらおう



## ②新ツール導入による作業効率化

# 当初の目論見 . . . Toon Boomの活用



スタッフ全員で研修を受け、技術検証を行いました。

## 当初の目論見・・・Toon Boomの活用

### →結果：導入できず終わる

試験的に作業してみたが導入は失敗に終わりました。

#### 【導入に至らなかった理由】

- 制作会社として導入コストのハードルが非常に高い
- 1つのソフトで多様な行程が完結することは魅力であるが、セル作画、Animate、3DCGを活用すれば機能としては同様のことができるかと判断したこと
- また、Toon Boom制作を導入してしまうと、導入していない他社（特に国内）と連携が困難  
→コンパクトに体制を組めるショートアニメ作品での活用の道は有りそう



新たな社内技術研究として

# Blenderの活用



初期イメージボード



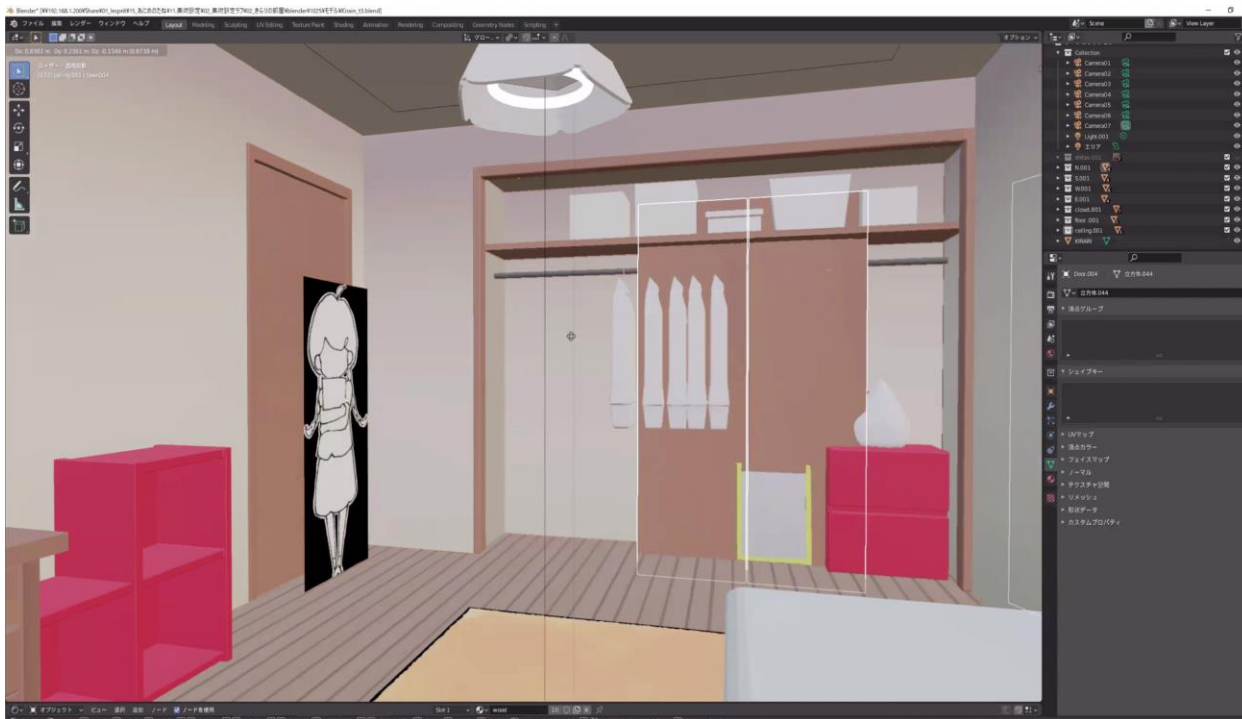
美術設定



3DBG

美術監督・3DCGチームも連携し、主人公の部屋室内を3D化

# ① Blenderを使用し、3Dモデルから原図作成



Blenderを使用し**アニメーター自身が3Dでカメラ位置を決め、原図を作成**する行程を試みました。

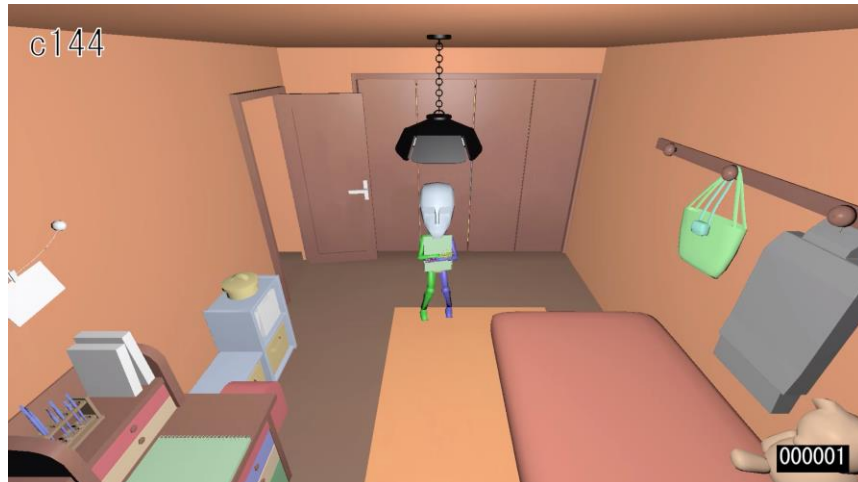
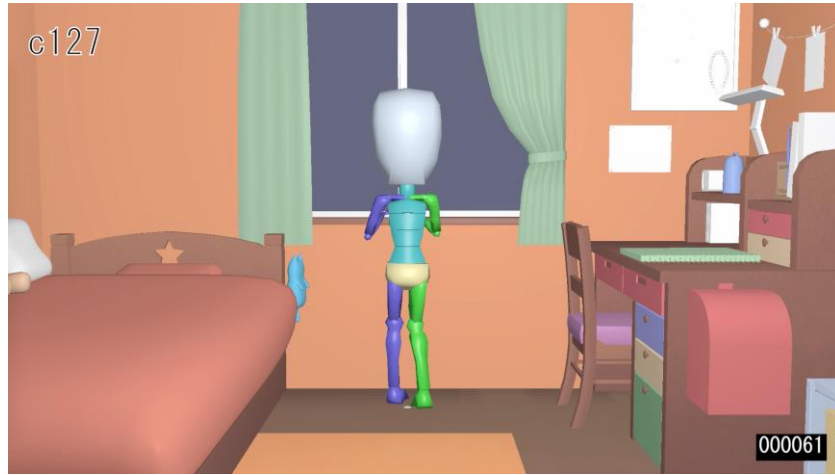
→原図作成の効率化が実感でき、

Blenderはコスト面でも導入障壁が低く業界的にも広がってきているので

今後の作品でも舞台・カットによって積極的に活用して行きたいと手応えを感じました。

## ② Blenderで作成した3Dモデルを作り込み、3DBGとしても使用

→制作した3DCGは、原図作成のみでなく3DBGとしても活用できました。



③1つの作品を通じ、各スタッフ陣に  
他専門分野も学習させ視野を広げさせる



## スタッフ陣の視野拡大を図るため試みた点①

- ① 設定類・作画・美術・撮影を全てGoogleスプレッドシートで進行管理し、全スタッフがオンタイムで進捗確認できるようにしました。

### 【感じたメリット】

- ・ スケジュール/カット進捗/設定類/その他各種進捗etc.. を一元管理できる
- ・ 制作進行スタッフの業務効率化が出来た  
(ある程度アニメーター自らで進捗確認でき、それによってスケジュールへの意識も強まる)
- ・ 社内のみでなく、関係他社との共有もタイムラグなく行える

### 【感じたデメリット】

- ・ 透明性の高さ故に、作業遅延やシート更新ミスへのプレッシャーが強い

→総合的には、ミスや遅延が減少できメリットが大きいと感じており  
今後の作品でも導入していきたいと考えています。

## スタッフ陣の視野拡大を図るため試みた点②

アフレコ、ダビング、ラッシュ、その他 各種打ち合わせに  
スケジュールが付き限り全スタッフにリモート参加してもらいました。

他工程で行われているリアルな会話を目の当たりにし、  
監督意図の理解が深まり、翻って自身の行程への気付きも少なからずあったと思います。

今後も、スケジュール等が許す場合はアフレコ・ダビングはアニメーター陣にも  
リモート見学してもらおう機会を作るのはアリと感じました。

その他、通常の商業作品ではなかなか実現困難な行程にも挑戦できました。

## ①フィルムスコアリング

一般的には**事前に制作した楽曲を、後から映像に貼り付けていく手法**が多いですが本作では、**事前にムービーコンテを作曲家様にお渡し完全にフィルムに合わせた作曲**を行なっていただきました。

シーンの細やかなタイミングの切り替えや、キャラクターの心情の機微に寄り添った展開を1曲の中で描いていただきました。

## ②テーマソングを作品コンセプトから作成

タイアップ曲などの商業的な縛りに一切捉われず、**作品コンセプトからイメージを描き、本作の脚本家様に作詞いただき、作曲家様に発注相談し、主人公のキャスト様に歌唱いただきました。**



## 終わりに



「キラキラきらり☆」は、アニメ業界の人材育成事業であることを意識して「絵を描く」ことをモチーフの軸に、また「小さな成長劇」であることを作品のテーマにしました。

普段の商業アニメではなかなか実現の難しい行程にも挑戦でき、時間を掛けて大切に制作させて頂くことができました。改めて感謝申し上げます。

絵を描くことから始まる奇跡、自分たちが秘めている創造する力による無限大の可能性、キラキラした憧れへの日々の一步一步の積み重ね、人生が少しだけ色づく瞬間のときめき…、今回の貴重な機会を通じ、そういった尊い感覚がスタッフ陣の中でも共有できていたら良いなと思っています。

ご静聴ありがとうございました

