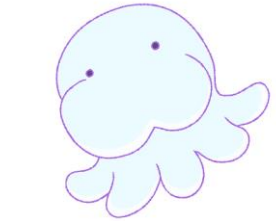
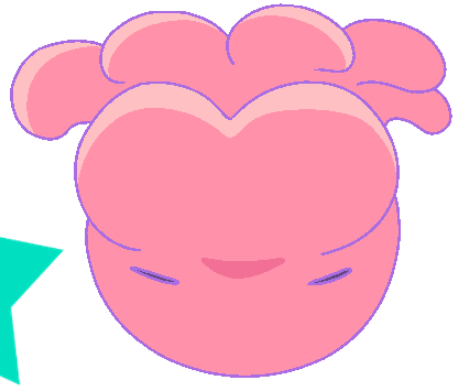
あにめのたね
ANIMENOTANE 2025

ギャラクシーアパート★コスモヒルズ!





事業報告

Seven Arcs

あにめのたね
ANIMENOTANE 2025

ギャラクシーアパート★コスモヒルズ!

銀河の最果ての小惑星。そこにポツンと見た目昭和レトロなアパート。
一人しか居ない店子で家賃滞納しているキャスは今日もロボット大家チャミから働けと言われ、口喧嘩。
そんな日常に囚人服を着た赤ちゃんが入った「荷物」が届く。
赤ちゃんを追いかけて来た凶悪な集団にアパートが囲まれてしまい…。

ジャンル：SF×コメディ
作品時間：10分

育成プラン①

「表現力の高い良質な丁寧なアニメーションを長く安定した環境で続けていくアニメ制作会社」を目指し、

①アニメーションの基礎技能の向上、良質なアニメーション素材
「レイアウト」「芝居」「素材の構築」の３点にそれぞれに担当者をつけ、原画の指導を行いこれからの育成地盤を築きつつアニメーションノウハウの吸収と技術の向上に努めました。

②デジタル技術のフォーマットの構築、作業の効率化
アニメーションの制作工程全てを社内での内製化を目指しているため、各セクションの意見を取り入れたデジタルフローの構築を行い、全体の作業の効率化を行いました。

育成プラン②

③プリプロ～作業の完成まで視覚的に「見える」化を務めていく。
Seven Arcsには、演出、作画～編集まで全てのセクションがあるので今後の内製化に向けて各部署の連携力の強化と理解を深めることにより各セクションのパフォーマンス上昇を目指しました。

④コロナ渦や今後の人材の流動性を鑑みた場合の育成ノウハウの構築
人材リクルートや育成にも着眼点を当て齟齬のないコミュニケーションと連携を行えるように構築しました。

育成プランに準じた作品作業フローの構築①

スケジュール・難易度を鑑みた上で原画育成対象者に習得していただきたい技能を考えて範囲の振り分けの相談。

前工程で作打ちを受け、原画作業者自身で構図や芝居を考え、演出や芝居監督に身振り手振りでカットのプランをプレゼンをしていただく打ち合わせ。擦り合わせを行う。

大まかな構図と芝居が判別出来る状態で提出する。

①範囲の相談
(制作)

②作打ち
(演出)

③身振り手振り打ち
(原画)

④芝居実撮影
(原画・芝居監督)

⑤大ラフ
(原画)

演出・作画監督・芝居監督・制作・原画作業者を集まっての案を出し合いながら密な打ち合わせを行った。

シーンの繋がり意識のため、他範囲の原画マンも打ち合わせを作業をしながら聞いていただける状態を作った。

芝居打ちを行い、日常芝居など「実際にやってみる」ことが出来るものをカメラで撮影し、より明確なプランと芝居へと昇華していく。

育成プランに準じた作品作業フローの構築②

大まかな構図と芝居が判別出来る状態で提出する。

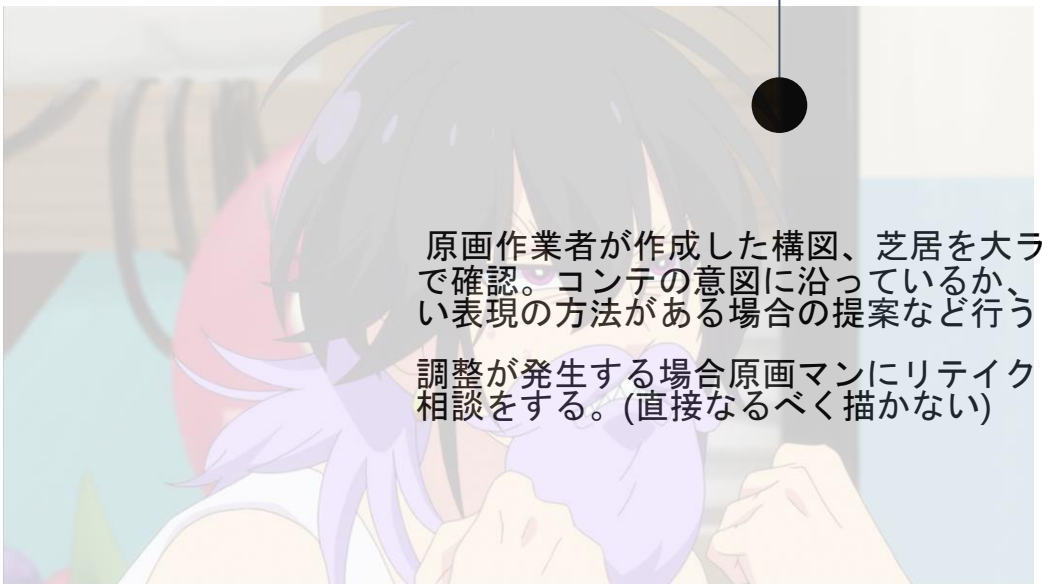
芝居監督チェック後の素材で演出意図に沿っているかの確認。

調整が発生する場合原画マンにリテイクとして相談をする。(直接なるべく描かない)

ラフ原後に指導役に確認してもらう。

実際に撮影出来る素材になっているかをここで確認、また調整が必要な場合は本に戻すことで素材の理解をより深めてもらう。

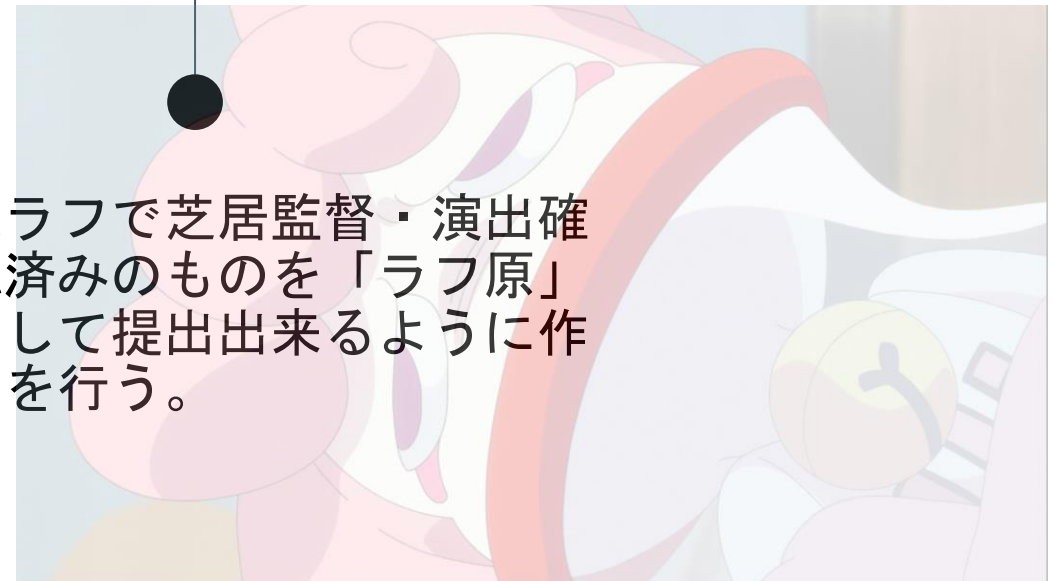
⑤大ラフ (原画) → ⑥芝居監督CH (芝居監督) → ⑦大ラフ演出CH (演出) → ⑧ラフ原 (原画) → ⑨ラフ原育成CH (指導側)



原画作業者が作成した構図、芝居を大ラフ状態で確認。コンテの意図に沿っているか、よりよい表現の方法がある場合の提案など行う。

調整が発生する場合原画マンにリテイクとして相談をする。(直接なるべく描かない)

大ラフで芝居監督・演出確認済みのものを「ラフ原」として提出出来るように作業を行う。



育成プランに準じた作品作業フローの構築③

LO演出CH
(演出)

LO作監CH
(作画監督)

LO総作監CH
(総作画監督)

原画
(原画)

原画育成CH
(指導側)

原画演出CH
(演出)

原画作監CH
(作画監督)

動画出し前CH
(動監)

動画
(動画)

動画育成CH
(指導側)

動監CH
(動監)

仕上げ
(仕上げ)

仕上げ検査CH
(仕上げ検査)

撮影
(撮影)

撮影監督CH
(撮監)

作打ち

■本来の作打ちは演出→原画に対しての打ち合わせだが、芝居監督・作画監督・総作画監督も全員参加の元、それぞれのセクション間のカット内容の認識の齟齬をなくすべく打ち合わせを執り行った。

【成果】
カットのセクション毎の情報伝達の齟齬をなくすために有効な手法に感じた。
作画監督がこういう部分を質問しているなど、原画視点からも学ぶべき点が多かったように感じる。

【反省点】
予定していた時間より大幅に打ち合わせの時間を要してしまったため、効率化を考えたい。

参加者：原画・演出(監督)・芝居監督・作画監督・総作画監督・制作

身振り手振り打ち

■従来のアニメ制作フローにはない打ち合わせ。
原画作業者が作打ちを受け、演出や芝居監督、作画監督へ向けてどのような芝居付けや素材構築を行う予定かを提案および擦り合わせを行う場。
芝居のプランが演出と芝居監督や作画監督で齟齬が出ないように全員出席の打ち合わせとした。

【成果】
原画作業者のプラン事前を聞き、以降の育成チェックや作業の効率化を図ることが出来たと考える。

【反省点】
予定していた時間より大幅に打ち合わせの時間を要してしまったため、効率化を考えたい。

参加者：原画・演出(監督)・芝居監督・作画監督・総作画監督・制作

芝居撮影

■アニメ制作の中で日常芝居は必要な技能になるため、「実際にやってみる」ために撮影を執り行った。
実際に原画作業者自身が身振り手振り打ちで提案したプランに合わせて指揮を取り、撮影をした。

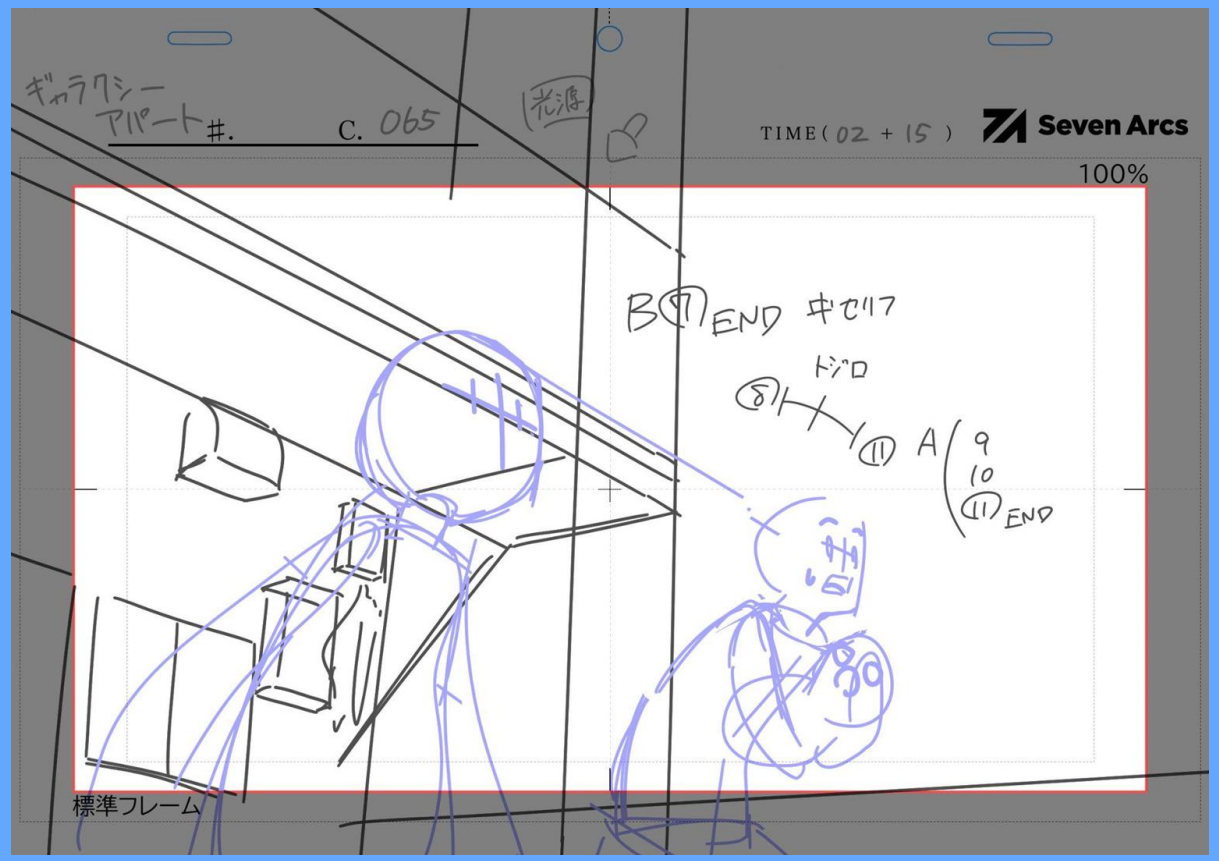
【成果】
実際にやってみて、やってみたものをカメラに収めるということが「大事」ということを理解してもらえたように思う。
今後も「大事」なこととして続けていきたい。

【反省点】
特になし。

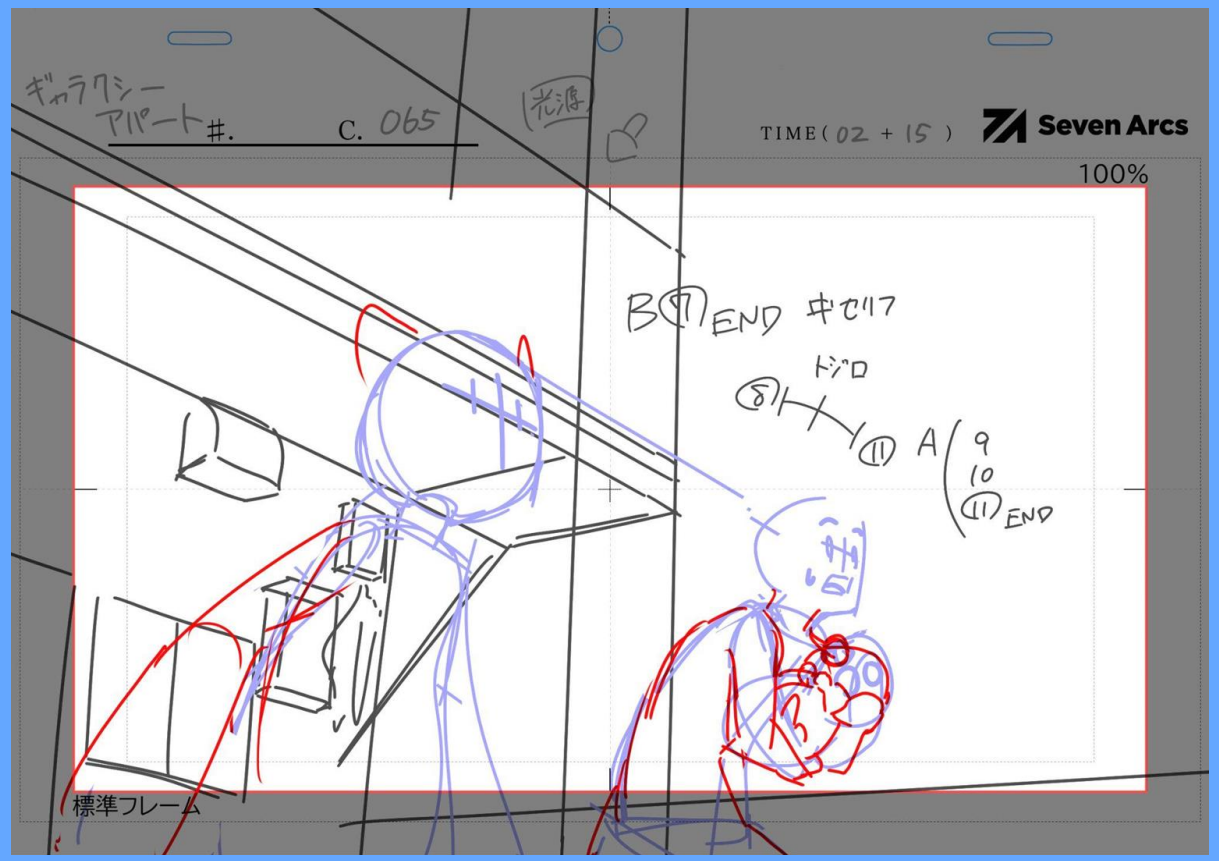
参加者：原画・演出(監督)・芝居監督・作画監督・総作画監督・制作

大ラフ・芝居監督チェック

原画作業者大ラフ



大ラフ芝居監督修正



【成果】
育成CHの負荷が分散することが出来た。

【反省点】
チェックの工数が増加し、スケジュールの管理が難しかった。

コミュニケーション・管理

あにめのたね
ANIMENOTANE 2025

あにめのたね　レイアウト状況表

工程
①大ラフ 原画マン
②芝居監督 (柴田・立岩)
③大ラフ演出チェック (青木)
④ラフ原 原画マン 原図自体の清書 キャラクターの清書
⑤ラフ原チェック(青木・木下)
⑥アップ済み

更新情報
9/9必要そうであれば各工程の集計表を追加します
9/9大ラフ、ラフ原アップで行塗りつぶし追加しました
9/10右の工程足しました　立岩

カット番号	作業者	in (※大ラフin日)	up (※ラフ原アップ日)	状況	備考
1	大下	2024/09/12	2024/10/25	ラフ原アップ済み	
2	大下	2024/09/12	2024/10/25	ラフ原アップ済み	
3	大下	2024/09/19	2024/10/25	ラフ原アップ済み	
4	大下	2024/09/19	2024/10/28	ラフ原アップ済み	
5	大下	2024/09/19	2024/10/25	ラフ原アップ済み	
6	大下	2024/09/19	2024/10/28	ラフ原アップ済み	
7	大下	2024/09/19	2024/10/28	ラフ原アップ済み	
8	杉田	2024/09/12	2024/10/09	ラフ原アップ済み	
9	杉田	2024/09/12	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
10	杉田	2024/09/12	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
11	杉田	2024/09/18	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
12	杉田	2024/09/18	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
13	杉田	2024/09/18	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
14	杉田	2024/09/12	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
15	杉田	2024/10/02	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
16	杉田	2024/10/02	2024/12/03	ラフ原アップ済み	
17	杉田	2024/10/02	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
18	杉田	2024/10/08	2024/11/01	ラフ原アップ済み	
19	杉田	2024/10/02	2024/10/10	ラフ原アップ済み	
20	杉田	2024/10/08	2024/11/29	ラフ原アップ済み	c21に合わせてBG調整あり

■全体のコミュニケーションツールとして全体のチャットを用意し、そこで情報の伝達を行い、意思の疎通の効率化を図った。

木下由衣　11月13日, 15:41

由衣

木下由衣
https://105.gigafile.nu/1118-iccfb12018237cfeda7688fa3724b33b2
GigaFile（ギガファイル）便

お疲れ様です
チェックバックになりますダウンロードよろしくお願いいたします🙇
C50は出して頂いて大丈夫です
C56は少しだけ修正よろしくお願いいたします
C49は前カットと合わせてみたいので48が上がって来た時に改めてチェックさせて頂けると幸いです、申し訳ありません、、
何卒よろしくお願いいたします！

大下香代子　11月13日, 15:45

大下

木下由衣
お疲れ様です
チェックバックになりますダウンロードよろしくお願いいたします🙇
C50は出して頂いて大丈夫です...

お疲れ様です。
チェックありがとうございます🙇‍♀️確認させていただきます！

カット49、かしこまりました！何卒よろしくお願い致します🙇‍♀️

🙇 1

大下香代子　11月13日, 18:14

大下

@木下由衣
お疲れ様です。
ラフ原(育成チェック)リテイクの1カットアップさせていただきましたので、ご確認よろしくお願い致します🙇

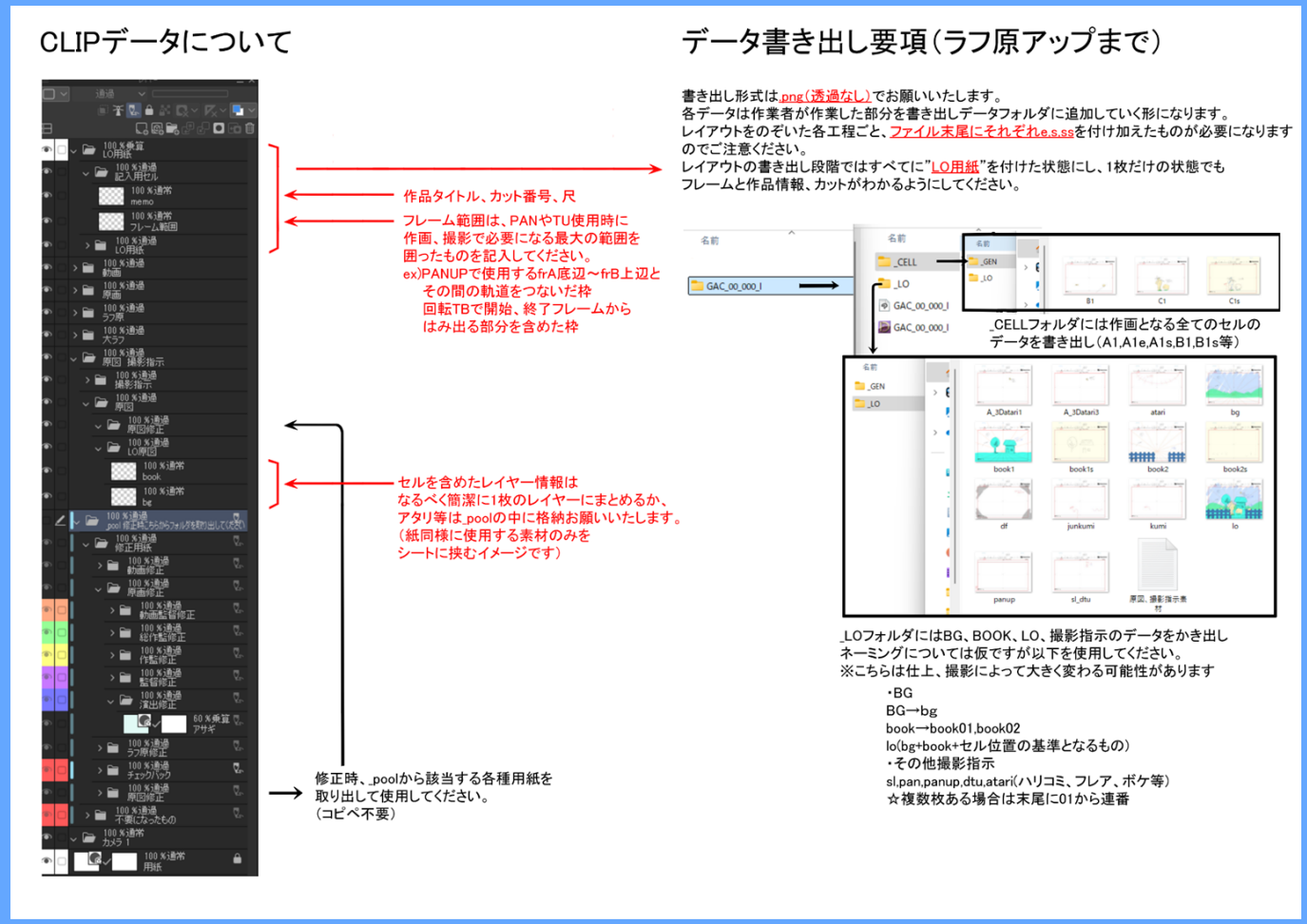
■大ラフ工程の際はチェック表をクリエイター自身が付け、制作や指導側が各自の作業工数を把握出来るようにスプレッドシートを使用した。

デジタルフォーマット

■「clip studio paint」「東映デジタルタイムシート」を使用したデジタルフローの確立を行った。

【成果】
社内の制作体制を鑑みた、データの取り回しの形式やレイヤー構造などをルール化することが出来た。
その際に社内のデジタルノウハウも向上することも出来た。

【反省点】
デジタル作業の際に使用するデータが重くなりがちなので、データの転送に時間がかかることが見受けられたので調整していきたい。



AR見学

■育成の一環として、セクション問わずアフレコへ参加。(計15名)

【成果】
アフレコ時に映像の大半に色が付いているため、原画・動画問わずに自身が作業したカットに声が吹き込まれていくのを見て、とても今後の作業の経験として得難いものになったと考える。
音響や声優の方から直接感想をいただけるいい機会になった。

【反省点】
特になし。

参加者：監督(演出)・作画監督・総作画監督・原画・動画・制作

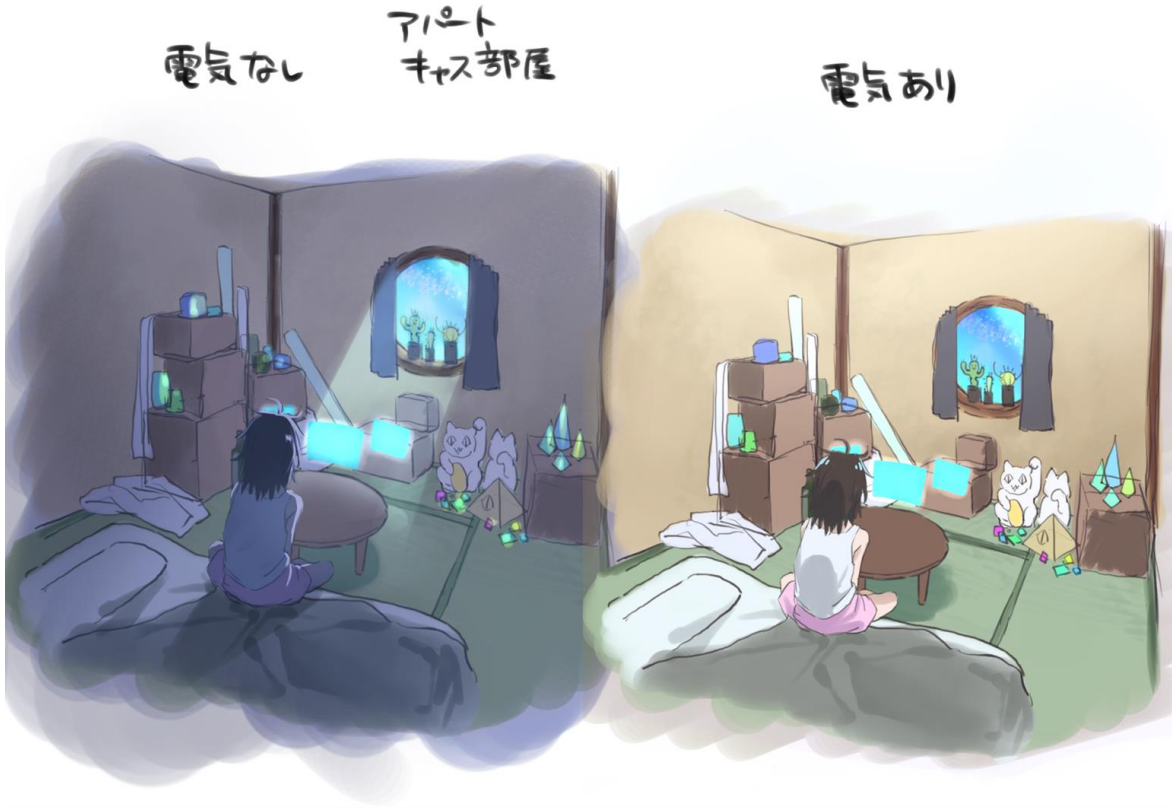
動画育成

■原画トレスチェック→中割りチェックの二段階に分けて育成を取り行った。
あらかじめチェックの時間を決め、効率化を図るように努めた。

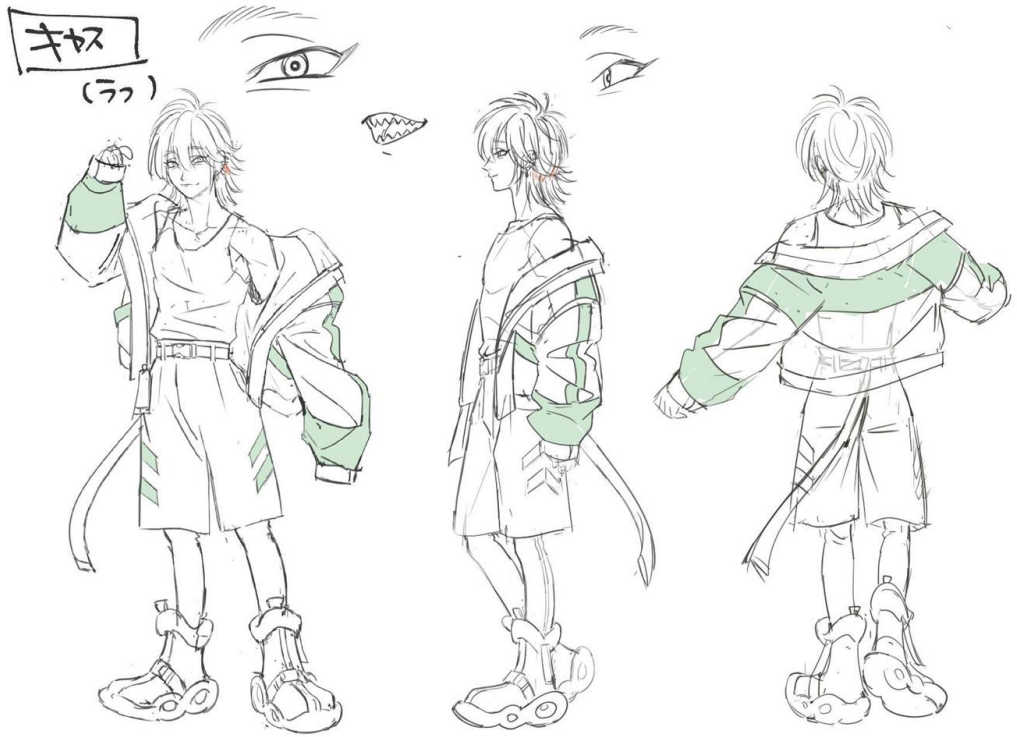
【成果】
動画の基礎となる原画トレスの重要性を理解しつつ、魅力的な中割りを作業出来るようになった。
生産性も事業前より大幅に向上した。

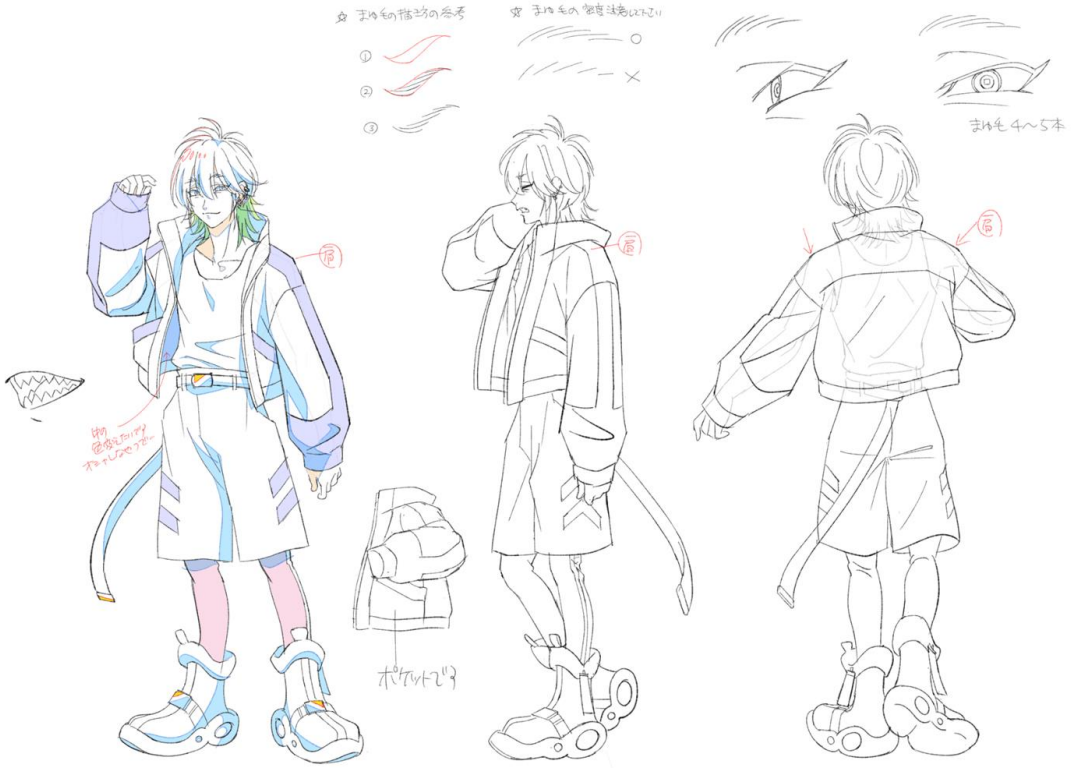
【反省点】
特になし。

成果物①　イメージボード

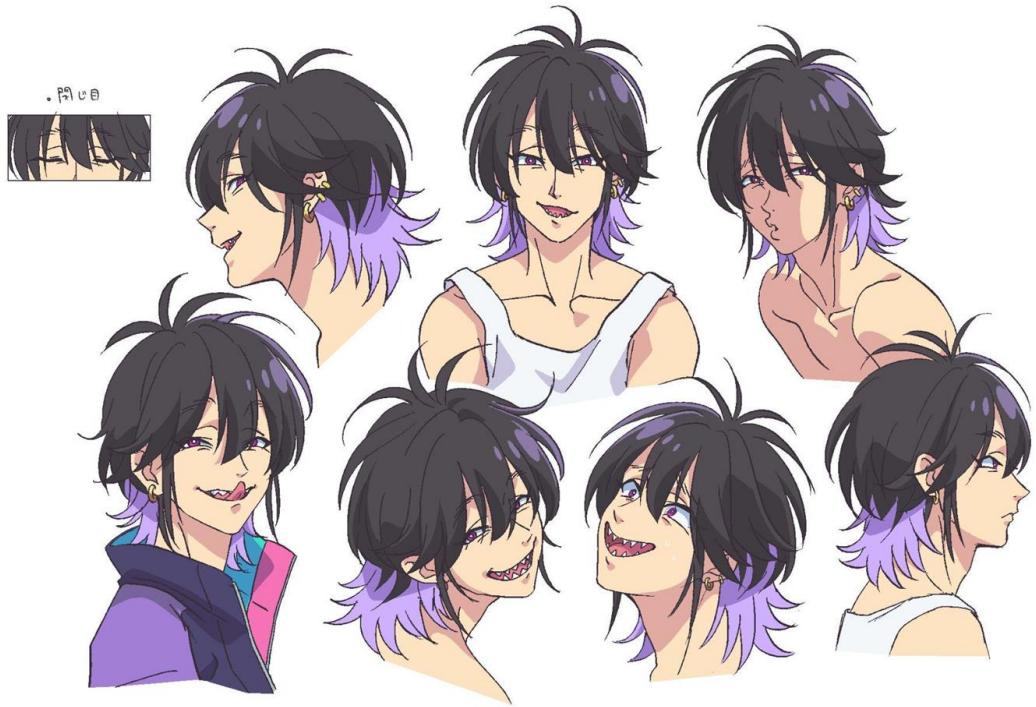


成果物②　※キャラクターデザイン
(ラフ・清書)



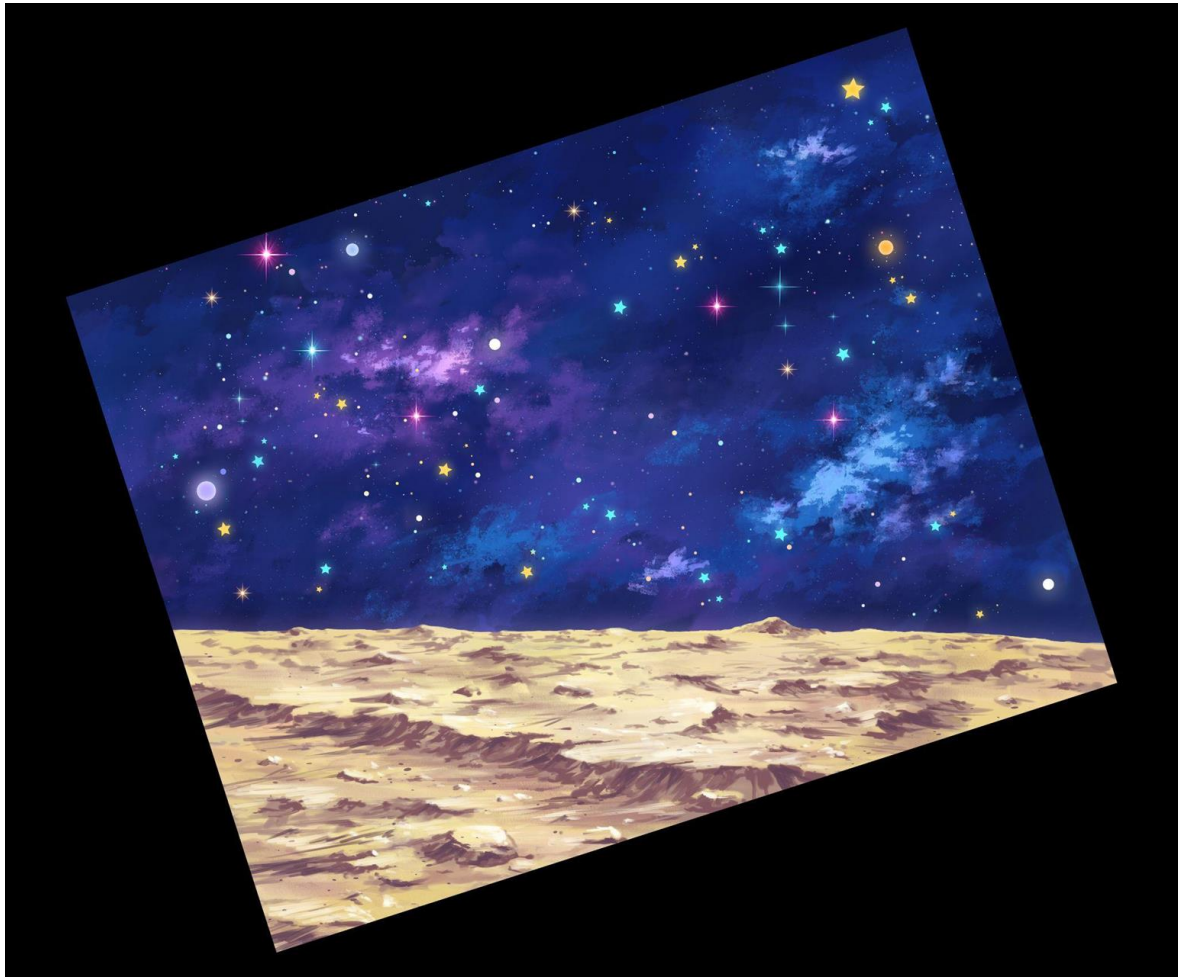


成果物③　※キャラクターデザイン①



成果物④　キャラクターデザイン②

成果物⑤　美術ボード①

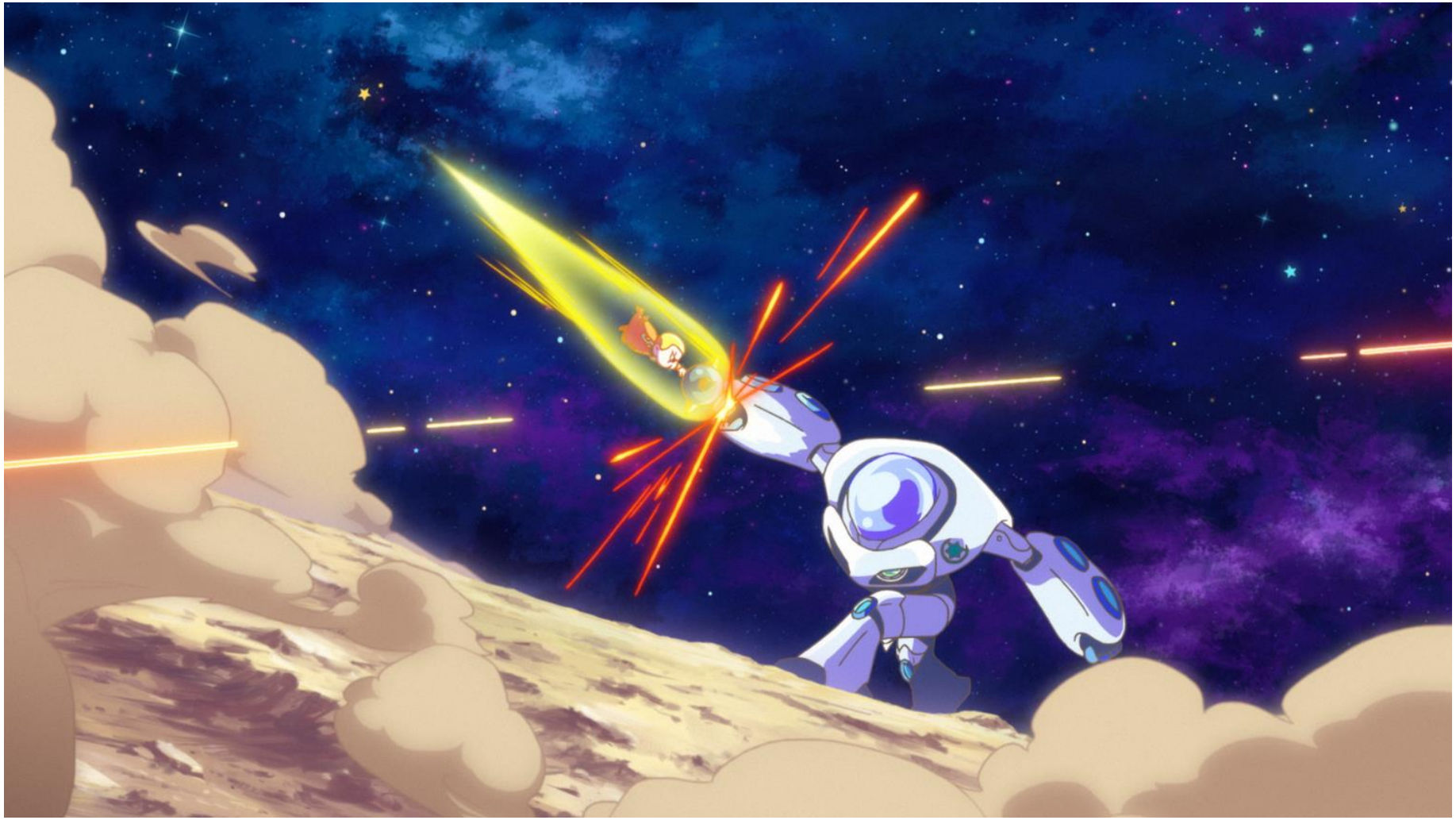


成果物⑥　美術ボード②

成果物⑦　本編スチール

成果物⑧　本編スチール

成果物⑨　本編スチール



成果物⑩　本編スチール

参加スタッフ

あにめのたね
ANIMENOTANE 2025

原作
株式会社Seven Arcs

脚本
御ます

CAST
キャス　小林千晃
チャミ　久野美咲
ダー様　坂本千夏
シガー大佐　東地宏樹
キャス父　岩田光央
キャス母　大塚みずえ
マザーシャーク　くじら
電話音　小若和郁那
タコチュー　蜜蜂ほのか
サメックA　菊地達弘
サメックB　佐々木拓真
サメックC　山下タイキ
サメックD　丸中康司
メガマウス　晴一ユウ
ヒトデ　田中亜矢子

STAFF
監督・コンテ・演出
青木香奈枝

キャラクター原案
キャラクターデザイン・総作画監督
木下由衣

カラーコーディネーター・イメージボード
塚越怜菜

作画監督
木下由衣　立岩優里

芝居監督
柴田由香　立岩優里

動画監督
吉田理紗

制作進行
本谷日香莉

原画
大下香代子　杉田真衣　古屋夏実
岩立秀之　柴田由香　立岩優里
青木香奈枝

第二原画
吉田理紗　塚越怜菜　立岩優里
木下由衣　ぶりすけ

動画
Seven Arcs 上井草スタジオ
飯田彩音　田中詩乃　望月綾乃
三津山明日香　吉田理紗　塚越怜菜
黒見太一　小林蒼生　中島あゆむ
吉川　翔

Seven Arcs
周点　木村仁美　小林大芽
小林優貴乃　住野芙弥　市川莉帆
岩田希美　萩野美優　藤井美岬
山本望鈴　阿部美月　安斉詩織
花形恭平　矢野美琴　大木江美子

株式会社マジックバス

色彩設計・仕上げ検査
福良宗大

仕上げ
Seven Arcs
上妻佳祐　西村　薫
福良宗大　水内　歩
服部円香

千崎美賀子　下澤奏予

株式会社旭プロダクション
スタジオギムレット
有限会社Wish
有限会社オフィス フウ

美術設定
村山夏子

美術監督
樫川英司

美術
樫川英司　太田真琴

撮影監督・オフライン編集
中村慎太郎

撮影
Seven Arcs
森里真由美　松永優子
ドイェーリン　谷本玲奈
能代拓也

音響監督
鐘江　徹

音響効果
林　佑樹

録音調整
東田直子

録音助手
紺野乃愛

音響制作
グロービジョン

音響制作担当
郭祺然

音楽
作良弘平

演奏
金親清香
作良弘平
happy soulman

Mixing Engineer
湊　雅行

Recording Engineer
加藤侑作

Recording Studio
abRiR Studio

プロデューサー・設定制作
河中翔栄

制作スタジオ
Seven Arcs 上井草スタジオ

アニメーション制作
株式会社Seven Arcs

映像制作総括①

【成果】
・原画育成→LO・芝居はどういうものか理解を深めることが出来た。原画作業の精度を向上させることが出来た。事業以前と後では作業時の思考の幅が大きく広がった。
・動画育成→原画トレス・中割りについて理解を深めることが出来た。
事業以前と後では作業のクオリティや生産性が大きく違う結果になった。
・動画→前述の生産性も大きく向上し、最終的にはSeven Arcs社内で全体の95%の動画作業を行うことが出来た。
・全体で後の工程にどのように時間を残せるかを考えて作業することが出来た。(背景は100%Seven Arcs社内作業)
・CTを色付き75%以上で行うことが出来た。→アフレコ見学を行うことが出来た。
・DBはオールカラーで行うことが出来た。
・映像納品後にフィードバック会を行うことが出来た。

映像制作総括②

【大事】
各自が精一杯作業に向き合うことが出来、指導側・育成側問わずスタジオとしてOJTを通しての「オリジナル」の制作も経験出来たので、大きく成長したように考える。

【反省点】
・育成のスケジュールと制作のスケジュールのバランスがとても難しく、全体を予定通り育成しようとした際に制作スケジュールを圧迫してしまった。

あにめのたね
ANIMENOTANE 2025