



ANIMENOTANE 2022

アニメーション人材育成調査研究事業
「ロックンおヨネ」
事業報告



■本事業に対しての弊社の目的

本事業の目的でもある「技術継承」を主とし、以下セクションにおける「技術継承」を行うのが弊社の目的であります。

～「技術継承」を行うセクション～

- ・監督 ➡ 演出
- ・プロデューサー、制作デスク ➡ 設定制作、制作進行
- ・ベテラン(中堅含む)アニメーター ➡ 新人アニメーター
- ・動画検査 ➡ 動画アニメーター

上記、セクションにて「技術継承」に取り組みました。



■TVシリーズとの違い

本事業に取り組むにあたって、本事業での作品づくりとTVシリーズでの作品づくりの違いを定義させていただきます。(弊社視点での意見)

●本事業における作品づくりの目的

「技術継承」を行うためにスケジュール・クオリティ配分含め考慮しながらつくる。

●TVシリーズにおける作品づくりの目的

「納品」を行うためにスケジュール・クオリティ配分含め考慮しながらつくる。



■各セクションでの取り組み

～育成プラン～

●演出編

- ・作品を通じて演出技法の継承

●制作編

- ・プリプロダクションからポストプロダクションまでの作業理解
- ・作品進行における改善

●作画編

- ・アニメーターとしての一般的な演技、表現方法の技術継承
- ・ベテランアニメーターの技術の中堅、新人アニメーターへ継承



■育成プランへの取り組み方

●演出編

作品を通じて演出技法の継承

- ・特別フローの導入
- ・演出補佐でチェックしたカットへの指導
(演出補佐の上りに対して全カット行う。)
- ・コンテ作業時における、シナリオ意図の説明
(監督➡演出補佐へ)
- ・各打ち合わせに対して、事前に打ち合わせを行う
(監督、演出補佐で事前打ち合わせ)



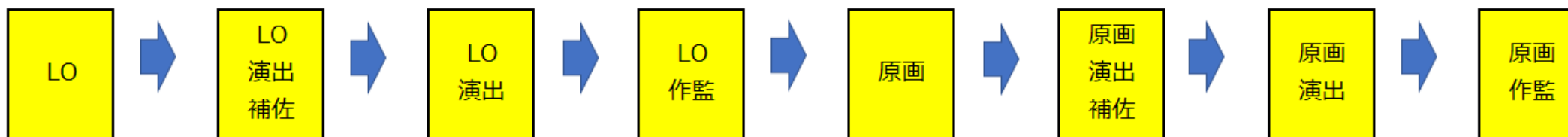
■演出編の取り組みの詳細①

●特別フローの導入

通常フロー



特別フロー



■演出編の取り組みの詳細②

●演出補佐でチェックしたカットへの指導

全カットに対して、特別フローに準じて演出補佐上がりを、監督にチェックをしていただく。

また、そのチェックしたカットで監督から演出補佐へ内容の指導・フィードバックを行う。



■演出編の取り組みの詳細③

- コンテ作業時における、シナリオ意図の説明
コンテ作成時に意識した、意図した内容を、
演出補佐への説明を行う。
- 各種打ち合わせに対して、事前に打ち合わせを行う。
各種行う打ち合わせに対して、監督・演出補佐で事前に打
ち合わせを行い打ち合わせ内容の把握をさせる。



■ 育成プランへの取り組み方

● 制作編

- ・プリプロダクションからポストプロダクションまでの作業理解
- ・作品進行における改善



■制作編の取り組みの詳細①

- プリプロダクションからポストプロダクションまでの作業理解
プロデューサー・制作デスクよりプリプロダクションからポストプロダクションの作業工程の説明を行う。
- 作品進行における改善
設定発注点数の適正性を検討する。
(キャラクター点数、美術設定点数等)
作品進行における改善点を見つけられるように指導する。



■育成プランへの取り組み方

●作画編

・原画アニメーター

- ・アニメーターとしての一般的な演技、表現技法の技術継承

- ・指導アドバイザーの技術の中堅、新人アニメーターへの継承

・動画アニメーター

- ・動画の基礎を動画検査が指導



■作画編の取り組みの詳細①

- アニメーターとしての一般的な演技、表現技法の技術継承
全カットに対してチェックを行い、指導する。
- 指導アドバイザーの技術の中堅、新人アニメーターへの継承
特別フローの導入。
作画指導アドバイザー、作画監督が各カットの
チェックを行い、指導する。



■作画編の取り組みの詳細②

- 安部の技術の中堅、新人アニメーターへの継承
上記取り組みの特別フローの補足。

通常フロー



特別フロー



①各指導アニメーターのチェック

②作画指導アドバイザーチェック（安部）



■作画編の取り組みの詳細③

● 動画の基礎を動画検査が指導

アニメーションの基本的なフローを教える。

基本的なトレス作業、中割作業、シート打ちなどのアニメーターの基礎を教える。



■ 取り組み（実践）

● 演出編

- ・コンテ作業時における、シナリオ意図の説明
- ・各打ち合わせに対して、事前に打ち合わせを行う

右記の様に1対1で打ち合わせを行いました。



■ 取り組み（実践）

● 制作編

- ・プリプロダクションからポストプロダクションまでの作業理解
各工程での作業を説明しました。
オープン講座などの情報も取り入れながら説明することが出来ました。
- ・作品進行における改善
キャラクターデザイン、美術設定等の設定発注数の確認を各セクションに確認を行いながら進めていきました。



■ 取り組み(実践)①

● 作画編

- ・アニメーターとしての一般的な演技、表現技法の技術継承

中堅アニメーターと新人アニメーターを1対1で教えていく予定でしたが、中堅アニメーター自身も作画指導アドバイザーに指導をいただく予定のため、前述した特別フローの①におけるチェックを②の作画指導アドバイザーのチェックのみに変更をいたしました。



■ 取り組み（実践）①の補足①

特別フロー



①各指導アニメーターのチェック

②作画指導アドバイザーチェック（安部）



■ 取り組み(実践)①の補足②

● 指導アドバイザーのみのチェックに変更した理由

中堅アニメーターより新人アニメーターへ指示を行い、その指示のもと修正を行い、その後に指導アドバイザーへと行った際に、指示内容の齟齬や工数増に対してスケジュールに収まりきらないと判断したためです。基本的に、1対1での作業は変わらず行いましたが、指示する内容の削減を行いました。中堅アニメーター・新人アニメーター間での育成は、シートチェック・絵コンテ、指導アドバイザーの意図に沿ったLOなのかをチェックを行いました。



■ 取り組み(実践)②

● 作画編

- ・指導アドバイザーの技術の中堅、新人アニメーターへの継承
取り組み①を行いながら、LO作業前に新人アニメーターに対して、指導アドバイザーがコンテから読み取ったニュアンスで大ラフを作成し、育成対象者へ大ラフを見せ指導を行いました。

チェック時にはラフなどを入れてコンテの意図を組むフォローを行いました。



■ 取り組み②に対しての補足

・絵コンテ時

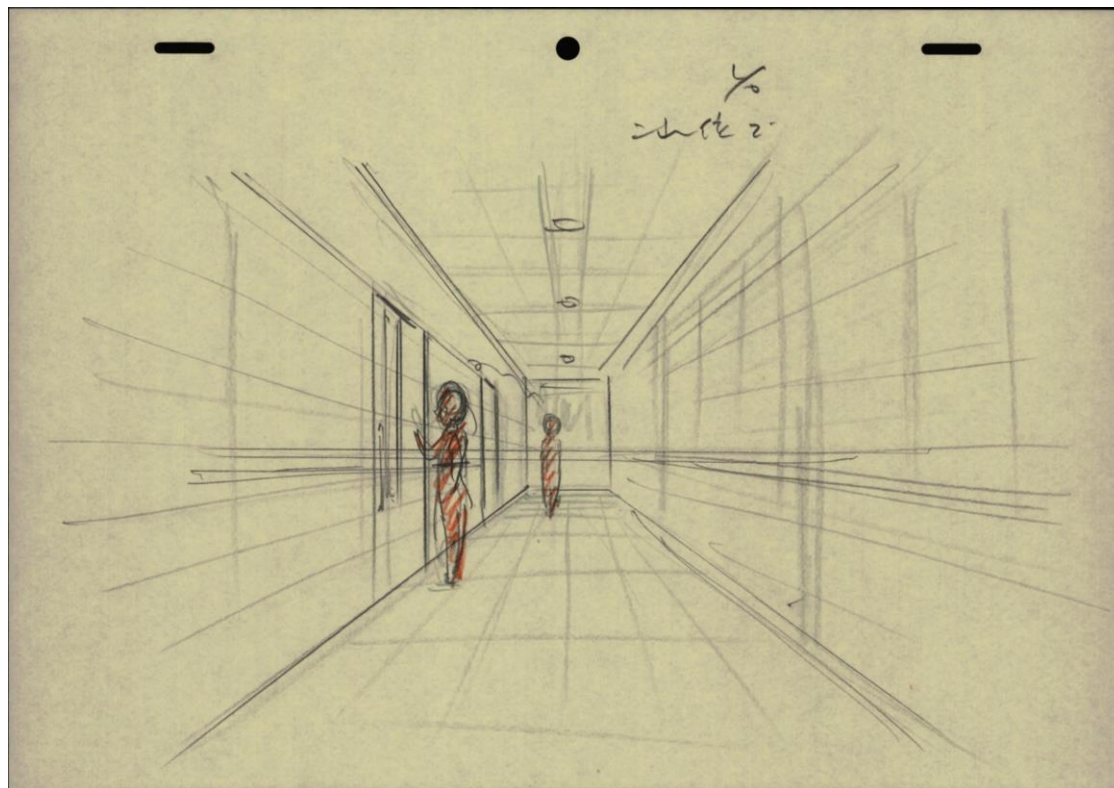


有限会社スタジオエル



■ 取り組み②に対するの補足

- ・絵コンテに対して、LO作業前に指導アドバイザーが大ラフを描き、絵コンテ意図を説明しました。

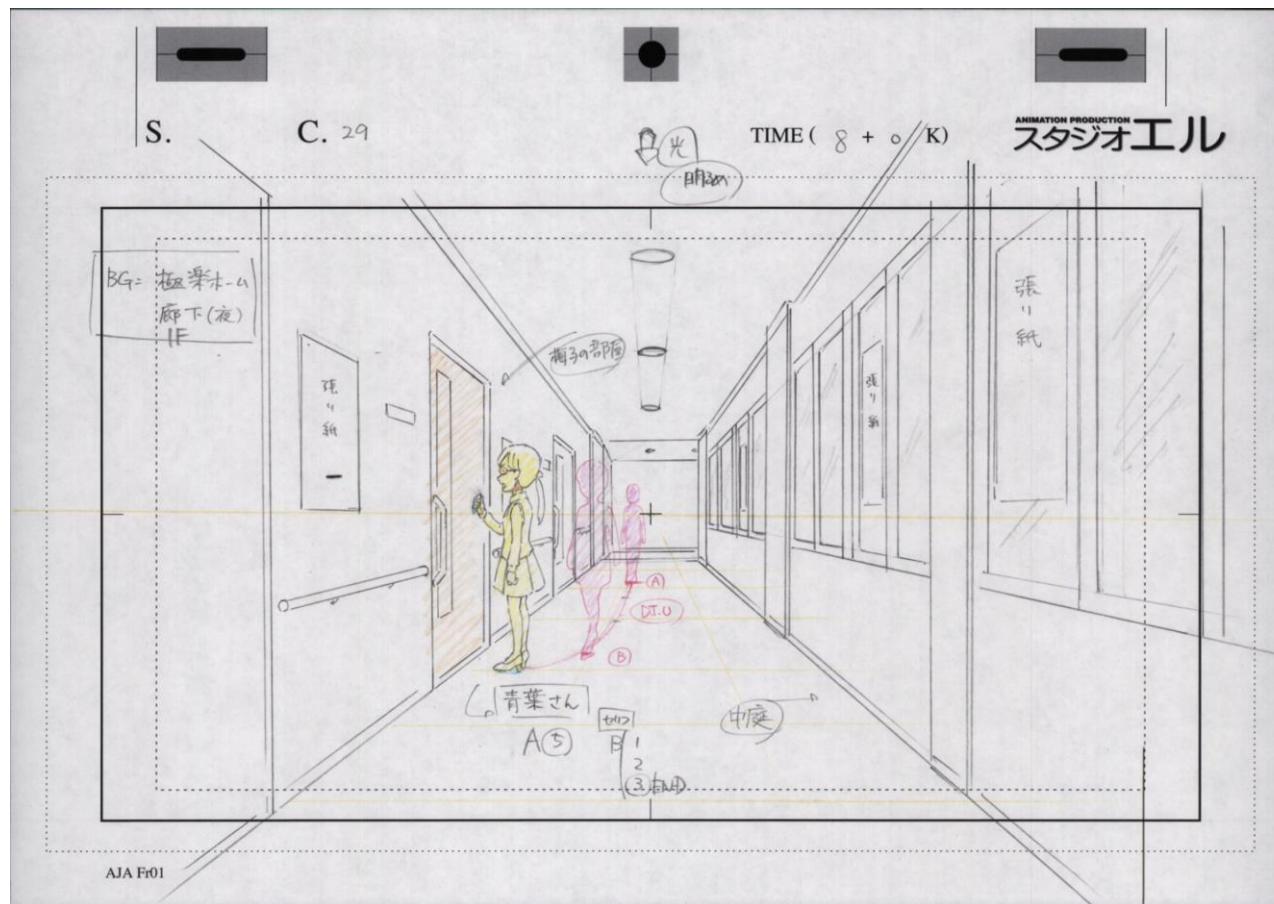


有限会社スタジオエル



■ 取り組み②に対しての補足

- ・育成対象者は指導アドバイザーの大ラフをもとにLO作業に入りました。



■ 取り組み（実践）③

● 動画編

- ・ 動画の基礎を動画検査が指導

作業前に動画検査にて指導する動画アニメーターの力量にあったカット選びを行い、動画アニメーターが作業したものに対して、指導を行いました。



■ 結果

● 演出編

・ 作品を通じて演出技法の継承

演出技法の継承ができたかどうかの確認は次のステップになると思われませんが、1対1で学んだことは、今後の作業に生きてくると思われれます。シナリオからコンテを考えるための読み取る能力、コンテの内容を各セクションに説明するなど、事前打ち合わせを行うことで、各種打ち合わせに対して、演出補佐が主導で行える機会もありました。



■ 結果

● 制作編①

・プリプロダクションからポストプロダクションまでの作業理解

設定制作、制作進行にはプリプロダクションの打ち合わせから、ポストプロダクションまでの納品までにすべて関わっていただき、十分に知識として作業を教えることができました。



■ 結果

● 制作編②

・ 作品進行における改善

今回、スケジュールが続くにつれて美術点数での問題は出ませんでしたでしたが、キャラクター点数の多さにキャラクターデザイン、作画監督が苦勞をしました。ここは、スケジュール、シナリオ内容の時点でもう少し抑えるべき点だと感じました。



■ 結果

● 作画編①

・アニメーターとしての一般的な演技、表現技法の技術継承

指導者・育成対象者が全員同じ場所で作業をしたこともあり、細かなアニメーターとしての基礎的な疑問はコミュニケーションを取りながら解決が出来たと思います。演技や表現技法に関しましては、作画指導アドバイザーの指導のもと、カットに応じて1対1で説明・指導を行ったことにより一般的な演技、表現技法を会得できたと思っております。



■ 結果

● 作画編②

・指導アドバイザーの技術の中堅、新人アニメーターへの継承

各カットに対しての作画指導を行うことができ、指導・修正をもとに会得できた技術はあるのではないかと考えております。

具体的に、前述でも記載した通り、絵コンテからどのようなLO描いていくかの技術をこの度の事業で継承できたのではないかと考えます。



■ 結果

● 作画編③

・ 動画の基礎を動画検査が指導

動画検査による各動画アニメーターの力量にあったカット選び、上がった動画に対する指導で、基礎の部分の向上を行えたと考えます。

具体的な成果につきましては、この度参加した動画アニメーターの経験年数の浅さもあり基礎的な部分の教育になっております。



■結果に対する課題

■制作編

スケジュールを圧迫してしまったキャラクターデザイン作業に対して、全体スケジュールを想定した発注点数の絞り方などが今後の課題として上がりました。



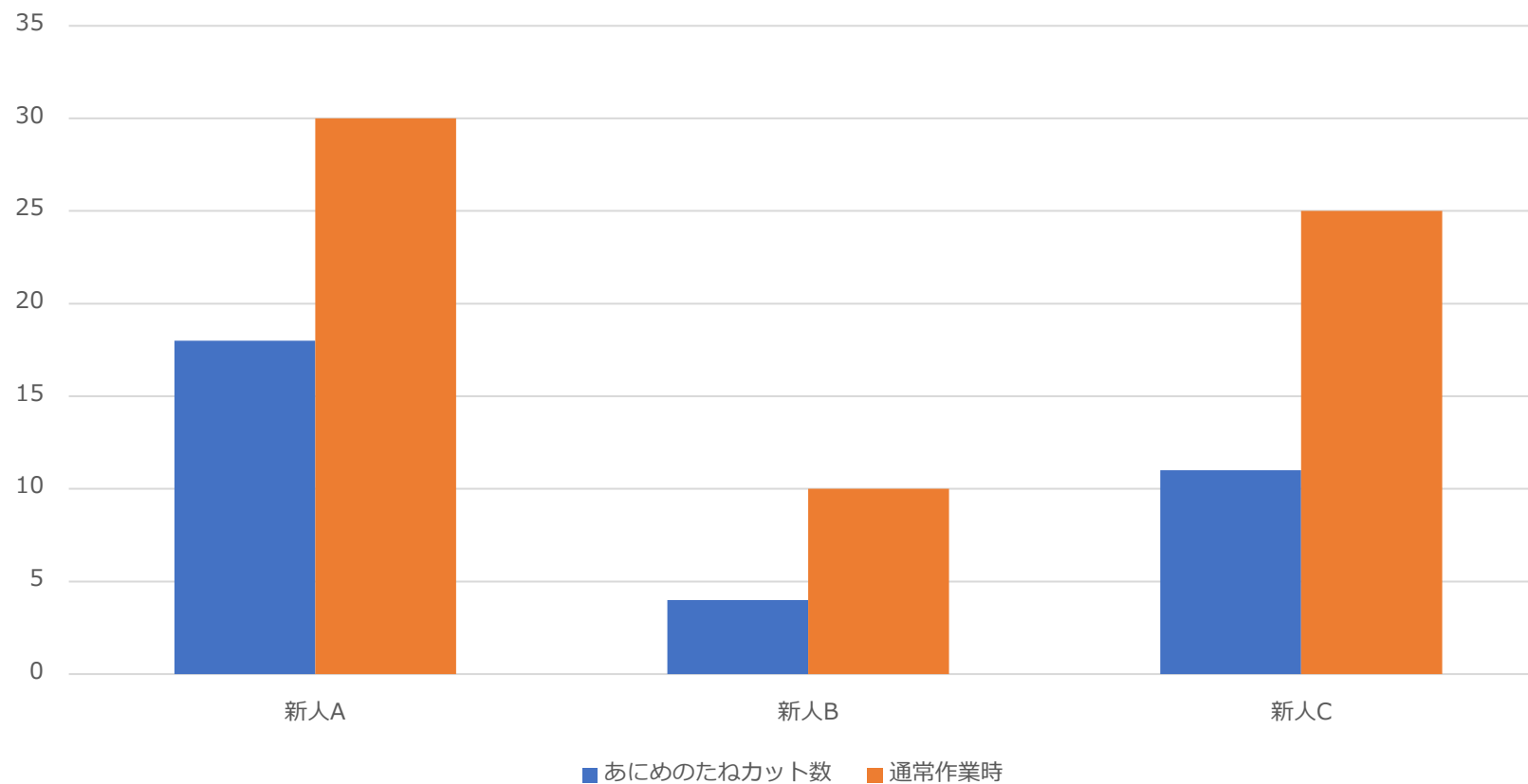
■結果に対する課題

■作画編

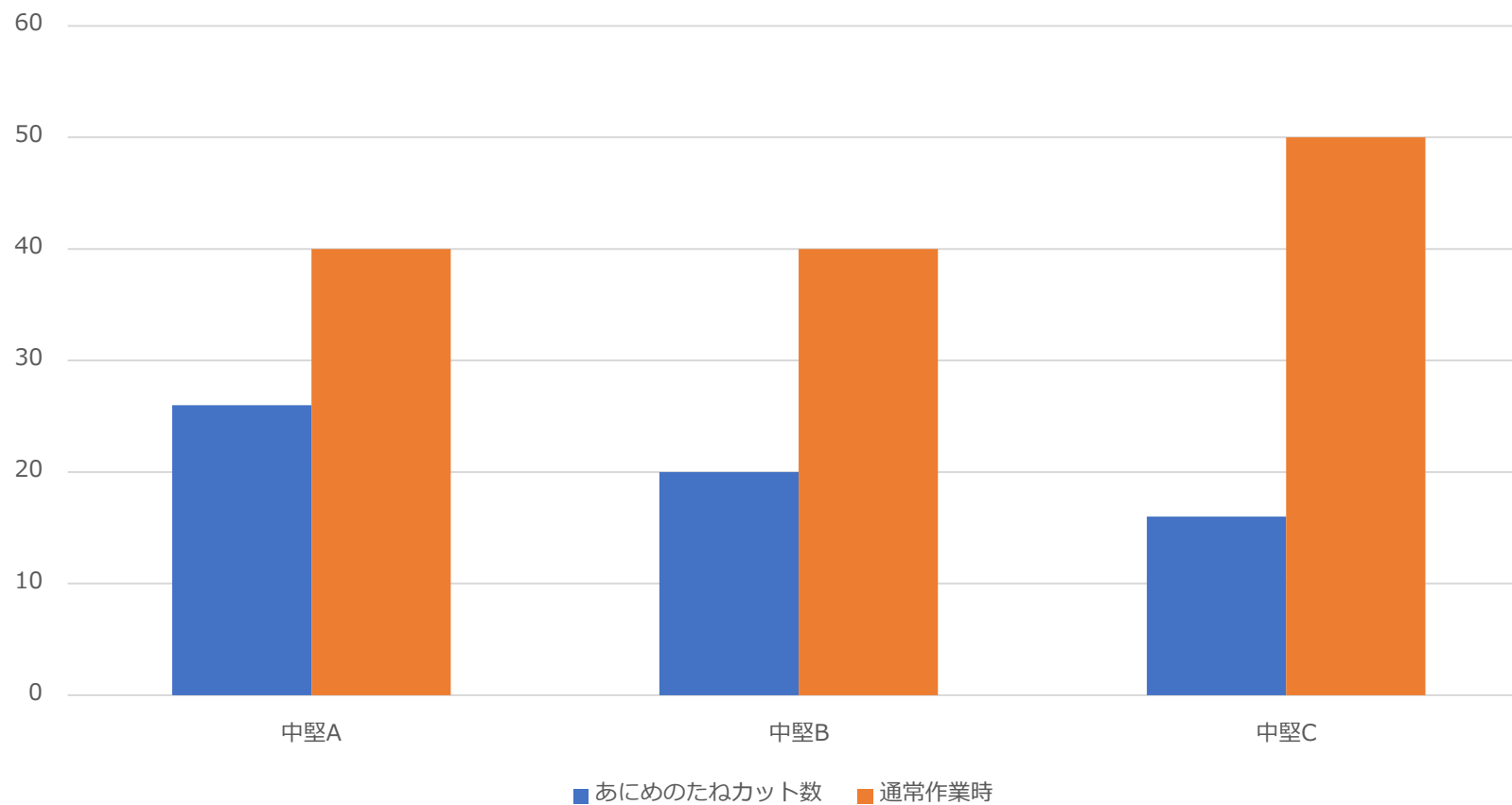
「技術継承」を目的とした場合の作業量は、どうしても1カットにかかる時間が増えてしまい、TVシリーズの通常作業量との格差が生まれてしまう課題が生まれました。



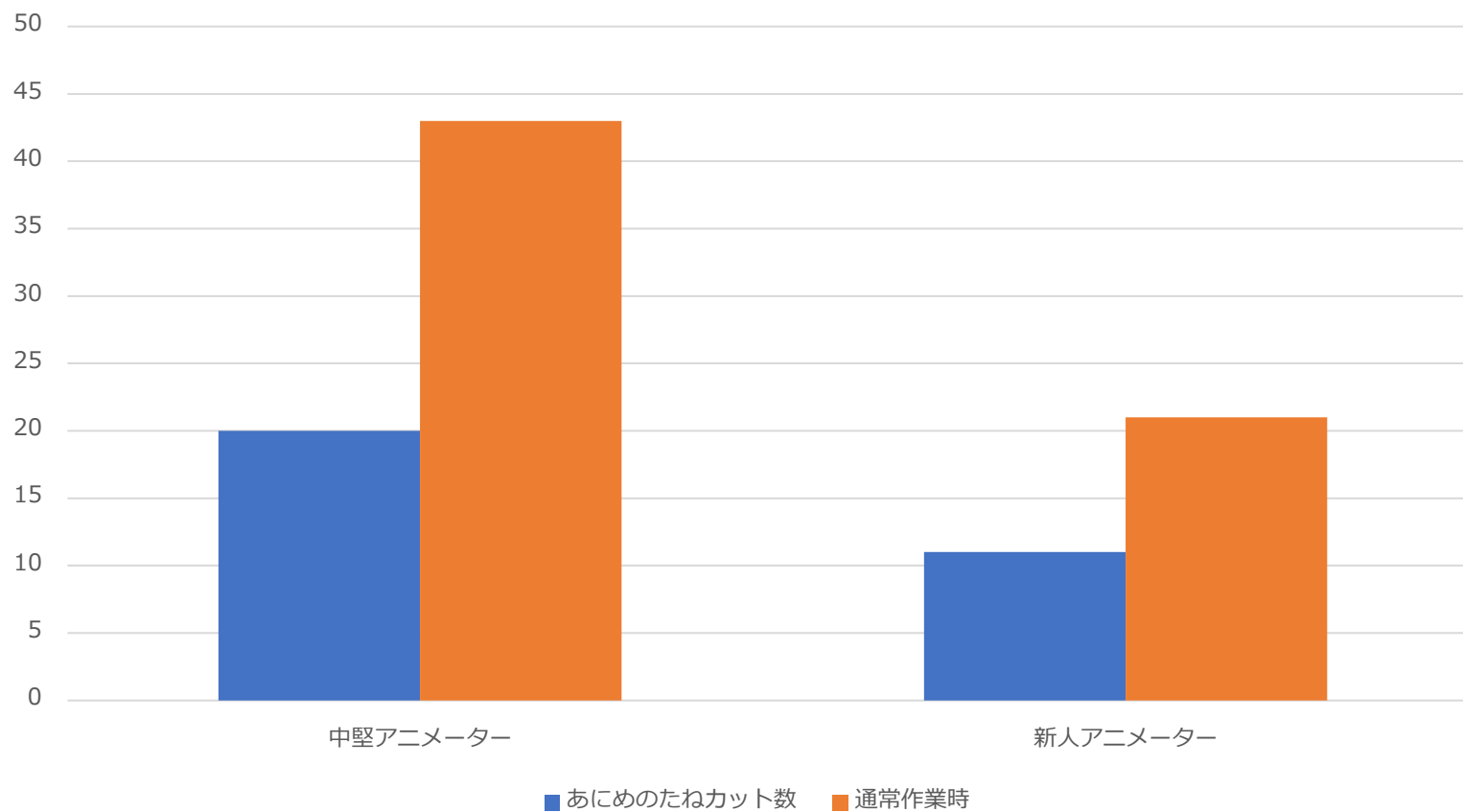
新人アニメーターのカット数



中堅アニメーターのカット数



アニメーターカット数のアベレージ



■ 課題に対する今後の取り組み

● 制作

想定スケジュール内に作業できる数を数値化し、数値に対して作業前にメインスタッフとの打ち合わせを行い、設定化するものに対して、優先度をつけていき作業数を調整を行います。



■課題に対する今後の取り組み

●作画

スケジュール・クオリティ・育成という観点からどれも考えないといけない課題であり、アニメーション業界通しての課題のように感じました。弊社では、今後の取り組みとして育成期間（作業できるカットが減ってしまう期間）におけるアニメーターへの補填を考えていきたいです。





ANIMENOTANE 2022

ご清聴ありがとうございました。

有限会社スタジオエル

