診断テスト
&
業界マップ
掲載!!

アニメーション業界ガイドブック

アニメーション業界のヒミツや代表的な職種を徹底解剖!!

# アニメーション業界ガイドブック

ANIMATION
INDUSTRY
GUIDE BOOK

財団法人デジタルコンテンツ協会　デジタルコンテンツ業産業雇用高度化推進委員会　刊
（独立行政法人雇用・能力開発機構委託事業）

アニメーション業界ガイドブック

財団法人デジタルコンテンツ協会

# はじめに

皆さんはアニメーションが好きですか？　この本を手に取った方、そして2008年度版をご覧いただいた方はきっとアニメが好きなのでしょう。では皆さんはアニメーション業界で活躍したいですか？　「はい」と答えられた方、そして「そうなりたいな」と思われた方、我々はそんな方々にこのガイドブックを読んでいただきたいと思っています。夢と感動を与えるアニメーション業界ですが、業界で活躍し続けるには「裏づけられた技能」と「業界を知ること」が必要と考えます。それをないがしろにして「活躍できる！」と思い込むのは、いわば地図も作戦も持たずに、今まで踏み込んだことのない世界で冒険するのと同じ不安要素があるといえるのではないでしょうか？

本書はそうした不安要素をなくすべく、次世代を担う若手人材に向けた「アニメーション業界の職種やキャリアを知るための冊子」です。いわばアニメーション業界の「ゲーム攻略本」のようなもの。まず、アニメ制作をタイプ別に分類した上で代表的な職種の仕事内容やキャリアアップの道筋、求められるスキルなどを詳細に解説しています。業界内の多彩な仕事を理解し、「本当に自分に合った仕事は何なのか」、そして、本書を通じ「自分でも気づかなかった欠点や潜在的なスキル」を発見し、目指す職種をじっくり考えてもらうのが目的です。長くアニメ業界で活躍するためのおともに、ぜひ本書をご活用ください。

**2009年　春**

**財団法人デジタルコンテンツ協会**
**研究主幹**

**池上一郎**



学生がイラストを担当!!

# 表紙&挿絵のポイントと コンテンツ業界への思いを語る

本誌のイラストを担当してくれたのは、日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科の学生たち。コンテンツ関連の業界を目指して、日々勉強を重ねています。
そんなイラスト担当メンバー 11 人を代表して、4 人の学生に話を聞きました。

## みんなとの共同作業で 貴重な経験が得られました

**――本誌にイラストを、と話があったとき、皆さんはどんな感想を持たれましたか？**

**高松**　驚きましたよね？

**梶山**　最初は、僕らの絵でいいのかって不安でしたけど、すごくうれしかったです。

**石川**　とにかく、びっくりしました（笑）。

**増田**　他校の学生の目に触れる作品を描くのは、全員ほぼ初めてなので、これもいいチャンスだと思って頑張りました！



初回の打ち合わせの様子がこちら。みんな緊張した面持ちで、イラストの担当ディレクターの説明を熱心に聞いていました。

**――制作にあたって、皆さんが工夫や苦労された点を聞かせてください。**

**増田**　僕はキャラクターのデザインと表紙などを担当しましたが、ポイントは元気な感じ。ディレクターと相談しながら孫 悟空を題材に、制服姿で学生らしさを出しました。表紙ではダイナミックな構図を心掛け、小物にも孫 悟空らしさを盛り込んでいます。

**石川**　「編集」（P.69）のイラストは、フィルムを使ったグラデーションにこだわりました。「背景美術」（P.59）の構図は、家で絵を描くときにあぐらをかいている自分自身がモデルです（笑）。

**高松**　私が担当したのは「推薦図書一覧」の扉ページ。特定の職種ではないので構図に苦労しましたが、如意棒（にょいぼう）とガッツポーズで、スポーティな元気さを出しました。短髪の女の子は普段描かないタイプのキャラクターなので、かなり試行錯誤しました。



一通り説明を聞き終わったら、早速ラフの作成に挑戦。増田さんがデザインしたキャラクターに合わせて、次々と線画が描かれていきます。



打ち合わせの場で修正を重ね、ついにラフが完成しました。イラスト担当者の個性やアイデアが盛り込まれ、何とも独創的な雰囲気！

**梶山**　それぞれの個性が、髪型や色使いに出ていて面白いですよね。僕は「原画」（P.57）と「色彩設計」（P.39）でしたが、イメージ作りは結構難しかった。そこで浮かんだのが、鉛筆を如意棒に見立てるアイデア。なるほどと思ってもらえたらうれしいです。

**――学校の課題とは違う共同作業で、皆さんはどんなことを感じましたか？**

**増田**　同じ学科にいても、みんなと共同作業で絵を描く機会は少ないので、とても勉強になりました。自分の苦手な部分もよく分かったので、卒業して業界で働くときに、今回の反省点を生かして良い仕事をしていきたいです。

**梶山**　構図の作り方、人物の描き方と、各自の表現を見るだけでも勉強になります。僕は実際に、アニメーターが絵を描く現場も見せてもらったことがあるんですが、人の作品作りから学べることは多いですね。

**石川**　私も同感です。他人がデザインしたキャラクターを描く難しさと楽しさを知ることができたし、自分の個性が発揮できたかどうかも、作品を並べるとよく分かります。将来はキャラクターデザイナーを目指しているので、アニメ化されるような絵が描けるように頑張ろうと、気持ちを新たにしました。

**高松**　テーマとキャラクターありきの作業はとても楽しく、やりがいがありました。今後、仕事として絵を描くようになると、自分の苦手なジャンルの絵も要求されると思うんです。そこでどう作品を作ればいいかのヒントが、ちょっとつかめた気がします。



ラフをもとにして描かれたブラッシュアップ前のイラスト。陰影がなく単調で、クオリティもまだまだ十分ではありません。



教員の高嶋先生やディレクターの指示を受けながらブラッシュアップが進められ、最終的にグッと華やかなイラストができ上がりました！



躍動感あふれる増田さんのイラスト。ほかの皆さんのイラストもプロ顔負けの仕上がりで、本誌をにぎやかに盛り上げてくれています。



▲ イラストを担当した学生と高嶋先生。

### 学生プロフィール



**増田栄一郎さん**

キャラクターのデザイン、表紙ほかを担当。得意な絵のジャンルは日常的な心象風景を描いたスケッチ。将来の目標はデザイナーになること。好きなアニメ作品は『プラネテス』。



**梶山直人さん**

原画（P.57）、色彩設計（P.39）ページを担当。得意な絵のジャンルは、美少年・美少女キャラクターとメカニック。好きなアニメ作品は『少女革命ウテナ』。将来はデザイナーを志望。



**高松彩乃さん**

「推薦図書一覧」の扉ページを担当。得意な絵のジャンルはファンタジー系、成人男性。将来の夢はキャラクターデザイナー。好きなアニメ作品は『メジャー』。



**石川 彩さん**

背景美術（P.59）、編集（P.69）ページを担当。得意な絵のジャンルは元気な少年キャラクター。好きなアニメ作品は『マクロスFRONTIER』『天元突破グレンラガン』。キャラクターデザイナーを志望。

## イラスト担当者のメッセージ

インタビューに参加した４人のほかにも、本誌のイラスト作成には、たくさんの学生に協力してもらいました。そこで、皆さんが描いたイラストのポイント、見どころを聞きました。

**石川 彩さん**　みんなに好きだと思ってもらえるようなかわいさが出るように意識しました。顔の表情や雰囲気にもこだわっています。

**女部田ゆりさん**　仕事の内容がよく分かる絵を目指しました。女の子キャラクターなので、かわいくなるように気を遣いました。

**小島明奈さん**　仕事をする上で「楽しさ」は重要なものだと思い、キャラクターを笑顔にしました。色味や空気感も意識して描いています。

**高松彩乃さん**　テーマである元気な女の子のイメージを崩さないようにしながら、自分の絵らしい色使いができるように描きました。

**遠井あすかさん**　ひと目見て何の仕事かが分かるように、構図全体のバランスに気を付けて、色の使い方も工夫しました。

**宮岡達也さん**　重視したのはやはり、女の子らしいかわいさです。2種類のイラストがあるので、似ないように描き分けました。

**岩崎翔平さん**　キャラクターがメインとなる絵ではありますが、背景のオブジェクトも手を抜かず、丁寧に描くようにしました。

**梶山直人さん**　色彩感を明るめにして、観る人の目に入ったときに「キレイだな」と思ってもらえる色使いにこだわりました。

**増田栄一郎さん**　自分の得意なテクニックは彩色だと思うので、色の付け方や塗り方をポイントに見ていただけたらと思います。

**藤井達也さん**　いつもは描かないアングルの絵だったので苦労しました。ぜひそこを、皆さんにも見てもらえたらと思います。

**張 敏姫（チャン ミンヒ）さん**　孫 悟空らしく如意棒（にょいぼう）と筋斗雲（きんとうん）、分身、猿というアイテムを使って、面白い絵になるように意識しました。

**教員・高嶋 啓先生からのコメント**

イラストに参加させていただくことで、“仕事としてイラストを仕上げていく工程”と“クライアントの期待に応えるという概念”を学んでくれたと思っています。いつにも増して真剣に取り組んだ彼らに拍手を贈りたいですね。

ANIMATION INDUSTRY GUIDE BOOK

# CONTENTS


2 学生インタビュー
表紙＆挿絵のポイントとコンテンツ業界への思いを語る

CHAPTER 1

## アニメーション業界への入り口

自分に合った職種を考えてみよう!

6 アニメーション業界適職診断テスト
8 アニメーション業界適職診断結果
12 アニメーション業界の構造をチェック!!
14 Question & Answer

CHAPTER 2

## アニメーション制作のワークフロー

アニメーションはどうやってでき上がる?

18 制作ワークフローについて知っておこう!!
22 コラム　アニメーション制作の流れ

CHAPTER 3

## それぞれの職種分析

代表的な職種をピックアップして徹底解剖!

24 制作進行
30 プロデューサー
34 監督
38 色彩設計
42 作画監督
44 キャラクターデザイン
46 美術監督
48 撮影監督
50 音響監督
52 3D監督
54 動画
56 原画
58 背景美術
60 3DCGクリエイター
64 脚本家
68 編集
72 職種のまとめ
74 コラム　アニメーション業界を目指す君たちへ!

CHAPTER 4

## 推薦図書一覧

アニメーション業界の第一線で活躍したい人のための書籍29冊を一挙紹介!

76 PERSON / SUBCULTURE – 人物／サブカルチャー
77 TECHNIQUE – 技術
78 BUSINESS – ビジネス

80 関連団体・協力会社




イラスト：増田栄一郎

CHAPTER 1

# アニメーション業界への入り口

自分に合った職種を考えてみよう!


6 アニメーション業界適職診断テスト
8 アニメーション業界適職診断結果
12 アニメーション業界の構造をチェック!!
14 Question & Answer

あなたにぴったりの職種が見つかる?

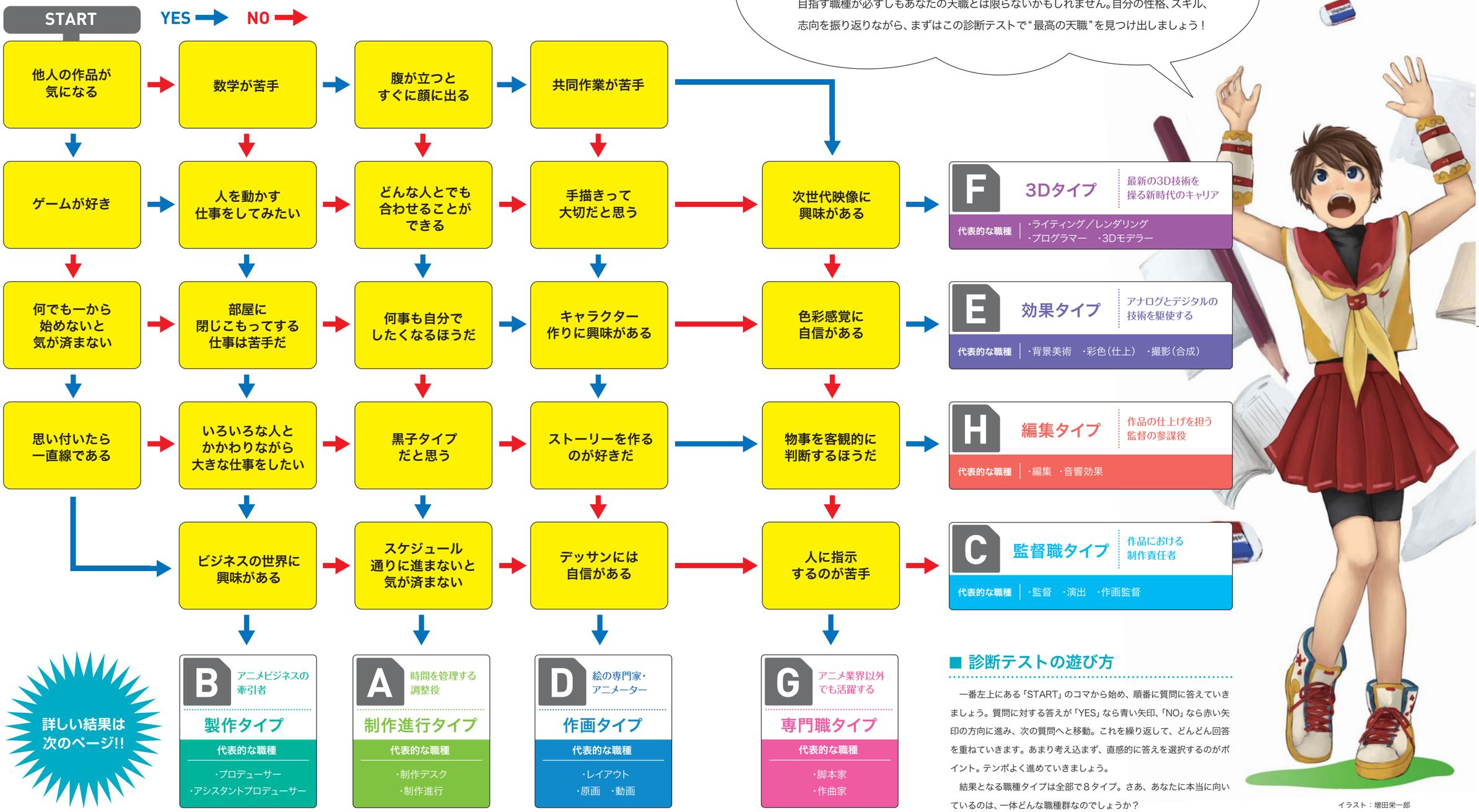
# アニメーション業界適職診断テスト

診断テストで楽しみながら、「自分に合った職種」を探してみよう!

## “最高の天職”を見つけるために

アニメーション業界には、実に多彩な職種が存在しています。監督やアニメーターはもちろん、脚本家や音響といった専門職、そして、一見アニメとは無関係に見えるシステム設計まで……。数え上げたらきりがないほど、幅広くバリエーションに富んだ仕事が皆さんを待っているのです。

そこで考えてほしいのが「自分に本当に合う職種は、一体何なのだろう」ということ。目指す職種が必ずしもあなたの天職とは限らないかもしれません。自分の性格、スキル、志向を振り返りながら、まずはこの診断テストで“最高の天職”を見つけ出しましょう!




詳しい結果は次のページ!!

**B** アニメビジネスの牽引者
**製作タイプ**
代表的な職種
・プロデューサー
・アシスタントプロデューサー

**A** 時間を管理する調整役
**制作進行タイプ**
代表的な職種
・制作デスク
・制作進行

**D** 絵の専門家・アニメーター
**作画タイプ**
代表的な職種
・レイアウト
・原画　・動画

**G** アニメ業界以外でも活躍する
**専門職タイプ**
代表的な職種
・脚本家
・作曲家

**F** 3Dタイプ　最新の3D技術を操る新時代のキャリア
代表的な職種 ・ライティング／レンダリング ・プログラマー　・3Dモデラー

**E** 効果タイプ　アナログとデジタルの技術を駆使する
代表的な職種 ・背景美術　・彩色(仕上)　・撮影(合成)

**H** 編集タイプ　作品の仕上げを担う監督の参謀役
代表的な職種 ・編集　・音響効果

**C** 監督職タイプ　作品における制作責任者
代表的な職種 ・監督　・演出　・作画監督

## ■ 診断テストの遊び方

一番左上にある「START」のコマから始め、順番に質問に答えていきましょう。質問に対する答えが「YES」なら青い矢印、「NO」なら赤い矢印の方向に進み、次の質問へと移動。これを繰り返して、どんどん回答を重ねていきます。あまり考え込まず、直感的に答えを選択するのがポイント。テンポよく進めていきましょう。

結果となる職種タイプは全部で８タイプ。さあ、あなたに本当に向いているのは、一体どんな職種群なのでしょうか?

イラスト：増田栄一郎

# アニメーション業界適職診断結果 A B C D

## A 制作進行タイプ

### 時間を管理する調整役



イラスト：チャン・ミンヒ

#### ◉「制作進行タイプ」ってどんなタイプ？

制作進行とはその言葉通り、制作のスケジュール（進行）をつかさどる重要な仕事です。アニメの制作スタッフが作業に集中できるようスケジュールをしっかりと管理し、良い作品を生み出すための徹底したバックアップをしていくのです。制作にかかわるさまざまな部署と連絡を取り、状況を確認し、制作スケジュールや予算を管理する制作進行。この職種がなければ、作品は完成しないといっても過言ではありません。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

制作進行という職種に就いた後は、さまざまな方向へとステップアップしていくことが可能です。

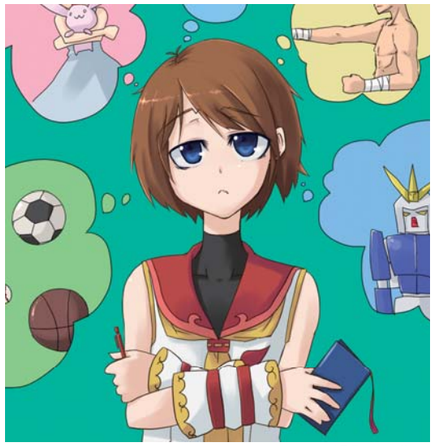
最初は素材管理などのアシスタント業務から始まりますが、その後、時間の管理、原価管理などの技術が高くなれば、上級職のデスクという役割も見えてきます。また、制作の全工程を理解することになるため、企画そのものを学び、演出方面に向かうことも可能です。あわせて、資金調達や販売戦略などのビジネス知識を身に付ければプロデューサーの道へと進むこともできます。

**「制作進行タイプ」の全職種**

- 制作進行 詳細は P.24
- 制作デスク
- 文芸進行
- 美術進行
- 3D 進行
- 音楽制作（進行）
- 音響制作（進行）
- 海外進行

## B 製作タイプ

### アニメビジネスの牽引者



イラスト：岩崎翔平

#### ◉「製作タイプ」ってどんなタイプ？

「アニメは大好きだけど、絵を描いたり、話を作ったりするのが得意なわけでもない。けれども、話の大まかな構図を描いたり、アニメをいろんな人に見てもらう方法を考えるのは得意だな」。そう考えているあなたにぴったりなのがこの職種です。

プロデューサーは、アニメの企画を立て、スタッフやキャストを決め、場合によっては製作資金を調達してきます。そして今度は、でき上がった作品を一人でも多くの人に見てもらうために、販売先と提携したり、海外に売り込んだりします。その活動範囲は非常に多岐にわたり、とてもやりがいのある仕事です。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

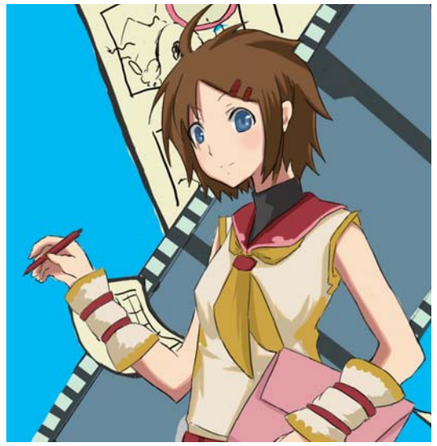
「製作タイプ」の職種に就くには、アニメ制作全般を俯瞰（ふかん）して見る力が必要です。制作進行として業務全般を見ることや、編集として作品制作の最終工程をまとめ上げることなども役立ちます。また、資金調達や著作権に関することなど、コンテンツビジネスとしての知識を身に付け、仕事に生かすことも必要です。今、一番求められている人材でもありますので、能力次第ではほかのクリエイティブ職種よりも早い段階で活躍できるかもしれません。

**「製作タイプ」の全職種**

- プロデューサー 詳細は P.30
- アシスタントプロデューサー

## C 監督職タイプ

### 作品における制作責任者



イラスト：宮岡達也

#### ◉「監督職タイプ」ってどんなタイプ？

「チームをうまくまとめて一つのゴールに向かわせる」というチームリーダー的な性格を持つ人には、このタイプの職種が向いているでしょう。しかしながら、「リーダー的な性格を持っている」というだけでは監督業は務まりません。自分自身の中に「これだ」という強いクリエイティブへのこだわりを持ち合わせていることが必要です。また、各パートの監督においては、総監督の意向に合わせて制作を進めるというバランス感覚も要求されます。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

監督という役割には、原画からのルート、編集からのルート、演出からのルートなど、さまざまなルートを通して就くことが可能です。まずは何らかの職種・技術を極め、その過程で演出に関連することに携わるのが近道のようです。

**「監督職タイプ」の全職種**

- 監督 詳細は P.34
- 演出
- 演出助手
- 絵コンテ
- 色彩設計 詳細は P.38
- 作画監督 詳細は P.42
- キャラクターデザイン 詳細は P.44
- 美術監督 詳細は P.46
- エフェクト監督
- 撮影監督 詳細は P.48
- 音響監督 詳細は P.50
- 3D 監督 詳細は P.52
- 音楽監督

## D 作画タイプ

### 絵の専門家・アニメーター



イラスト：宮岡達也

#### ◉「作画タイプ」ってどんなタイプ？

アニメが好きで、なおかつ絵を描くのが大好きなあなたにぴったりなのが、この「作画タイプ」です。その名の通り、アニメにかかわる絵を描く仕事で、デッサン力、スピード力が求められます。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

アニメ業界を代表する職種、アニメーター。そのキャリアはほとんどのケースで動画スタッフから始まります。その後、作画、作画監督と進んでいくわけですが、必ずしも上流工程の職種に進むのがすべてではありません。動画のスペシャリストや原画のスペシャリストも存在します。絵の動かし方や、どのようなジャンルの絵を得意とするかなど、ある程度キャリアを積んでからは、自分自身の得意なジャンルと作風を持つことが重要で、そこからは自分の望む分野へとその範囲を広げていくことが大切です。

作画からさらに上に進むと作画監督というキャリアが存在します。ほかの作画スタッフが制作してきたものをチェックし、修正するという仕事がメインですが、作品によってはキャラクターのデザインを描き起こすことも。作画系の仕事には、ほかのスタッフの絵を修正する仕事と描く仕事、二つの側面があるのです。

**「作画タイプ」の全職種**

- レイアウト
- 動画 詳細は P.54
- 第一原画
- 第二原画 詳細は P.56
- インターン

# アニメーション業界適職診断結果 E F G H

## E 効果タイプ

### アナログとデジタルの技術を駆使する



イラスト：石川 彩

#### ◉「効果タイプ」ってどんなタイプ？

作画から受け取った生のセルに対して、特殊効果・仕上げ・撮影という作業を加えて、色や光といった映像効果をまとめていくテクニックを持った人材です。また、色彩を決定し、彩色をしていくという基本的な作業も含まれています。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

学校などで学んだ技術を生かしやすい職種群ですが、効率的な作業が求められるため、現場で経験を積み、技術を習熟させることが必要です。多くの作品を手掛けて経験を積んだら、アシスタントから一般のスタッフ、そして各パートの監督へとステップアップ。そのまま各部門の仕事を極めるケースが多いようです。

なお、この分野では、実写で使われる技術を使用することも多いので、実写映像をよく観てアイデアを取り入れる努力をすることも必要です。また、色彩は、キャラクターの心理描写や性格と深い関係を持っているもの。こうした関連性を理解した上で、最新のデジタル技術を利用するようにしましょう。

背景美術の場合は、絵のうまさだけでなく、構図の決め方など、何げない街角の構図などに目を留める興味や注意力も必要です。

**「効果タイプ」の全職種**

- 背景美術 詳細は P.58
- 背景原画
- 彩色(仕上)
- 特殊効果
- 撮影(合成)

## F 3Dタイプ

### 最新の3D技術を操る新時代のキャリア



イラスト：藤井達也

#### ◉「3Dタイプ」ってどんなタイプ？

最新のデジタル技術を使いこなし、PC上で巧みに立体世界を生み出すのが、このタイプの人たちです。新しい技術を身に付けることにどん欲で、建物などの立体物に強い興味を持つ人に最適。緻密な作業を苦にしない忍耐力と細やかさも必要とされます。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

まず何らかの3D関連職種に就き、その分野でチームリーダーとなるのが基本的なキャリアアップのパターンです。その後は実務経験を積みながら、上級の3D監督を目指していくこととなります。3D技術全般を把握しながら、得意分野を伸ばすことが業界へ入るための必須ポイント。業界に入ってからは逆にほかの分野への理解を深めることが、3D監督への道を開くことになります。また、この分野は実写との融合が非常に進んでいる分野。海外の映画などから広く3D技術・技法の収集に努めることも重要です。

**「3Dタイプ」の全職種**

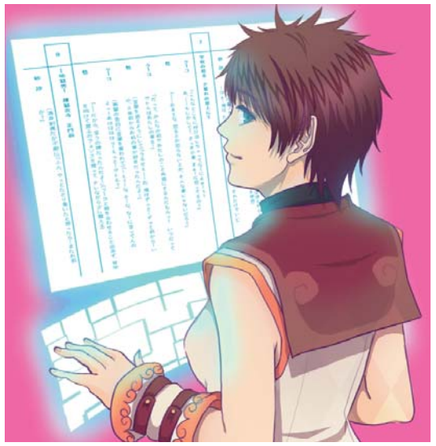
- (3D)アニメーター
- リギング(リガー)
- 3D モデラー
- マットペインター
- ライティング／レンダリング
- 3D シーン構築
- テクスチャーデザイナー
- エフェクト
- プログラマー
- モーションキャプチャーエンジニア

3D 関連の全職種の詳細は P.60



## G 専門職タイプ

### アニメ業界以外でも活躍する



イラスト：女部田ゆり

#### ◉「専門職タイプ」ってどんなタイプ？

脚本家や作詞家・作曲家など、その道のスペシャリストとして活躍するのがこのタイプの人材です。企画段階や重要な編集段階で作品制作の中核にかかわることも多く、高い専門的知識と技術力が求められます。なお、監督や関連パートのリーダースタッフとかかわる機会は多くありますが、原画や背景美術といった、アニメ制作の現場スタッフとかかわることはあまりないようです。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

アニメ関連の学校には、このタイプの仕事内容だけを専門的に学ぶコースはあまり存在していません。学生の間にほかの学校に通うことなどによって、技術を身に付けることが必要です。また、実写映像や放送・広告業界などほかの業界で仕事をしながらアニメの仕事をしている方もいますが、実際にはアニメ分野専門のスペシャリストとして活躍している方が多いのも実情です。

また、基本的にフリーランスで仕事をしていくことが多いので、仕事を取るための人脈が大きな鍵となります。当人のクリエイティブセンスが優れていることはもちろんですが、意外と人脈形成のための社交性などが必要な職種でもあります。

**「専門職タイプ」の全職種**

- 脚本家 詳細は P.64
- オリジナルキャラクターデザイン
- システム
- 作詞家
- 作曲家

## H 編集タイプ

### 作品の仕上げを担う監督の参謀役



イラスト：石川 彩

#### ◉「編集タイプ」ってどんなタイプ？

大きく分けて、映像系と音響系があるのがこのタイプ。音響系は音楽とセリフ、効果音の総称です。でき上がった映像に曲をつけたり、声優のアフレコや、効果音の制作などを担当します。

一方、映像系の場合は映像を扱う編集担当として、論理づけされた考えを持って、作品を仕上げていく能力が要求されます。エキスパートになると、監督やプロデューサーの参謀としてファイナルカットを行うことがあり、非常に重要な業務となります。

#### ◉キャリアアップの道筋は？

このタイプの職種には、大きく分けて二つのキャリアアップルートが存在します。一つは、スペシャリストとしてキャリアを積んでいく道。もう一つは、監督やプロデューサーの参謀として作品を仕上げていき、その経験をもとに監督やプロデューサーとして活躍する道。

どちらの道を進むかは個人の志向次第ですが、いずれの場合も高いコミュニケーション能力が欠かせません。音や映像という感覚的なもののイメージを人に伝え、形にしなければならないので、論理立った説明ができるとよいでしょう。

**「編集タイプ」の全職種**

- 編集 詳細は P.68
- 音響効果
- 録音
- 編集助手(オン／オフ)

職種同士の関係やキャリアアップの道筋を考えよう!

# アニメーション業界の構造をチェック!!

適職診断テストで自分に向いているタイプや職種を導き出したら、次は各職種の相関関係やキャリアアップについて考えてみましょう。目指す職種になるにはどの職種からスタートすればよいのか、どのような職種とつながりが深いのか……。なりたい職種だけでなく、その周辺の職種についても知ることで、就職後のビジョンがさらに明確になります。

憧れの職種に
就くためのルートは
どうなっているのかな?

## キャリアアップのルートは あなた次第で決まる!

下図はアニメ業界のキャリアアップについて表しています。

まず、赤や緑などのブロックの色はおおまかな職種群を示し、ブロックが高くなるほど権限や責任が大きくなることを示しています。30歳前後から「アシスタントプロデューサー」、40歳前後から「プロデューサー」というように、奥行き方向は各職種に到達するおおよその年齢を目安として表しています。ただし、高い所にある職種が単純に地位が高いというわけではありません。ブロックが一番奥まで延びている「背景原画」や「色彩設計」などのように、同じ職種を継続して専門性を高めることも可能なのです。

青ブロックのCG関連のように業界の歴史が浅い職種は、これから明確なキャリアパスが構築されていくでしょう。また、「マットペインター」や「音響監督」などがある右側のブロックの島は、一般映像業界や音楽業界など他業界から参入するケースが多い職種群です。重要な職業ではあるのですが、業界の入り口がアニメ系だけではないのが特徴です。

キャリアアップを考える上で大事なことは、どのようなルートをたどって目指す職種へ到達するかということです。各職種の上位には赤ブロックの「監督」職がありますが、「演出助手」→「演出」→「監督」と演出系統から歩む道もあれば、そのほかの専門職から「監督」職につながるケースもあります。例えば「エフェクト監督」を目指したときに、「エフェクト」の技術を極めて「エフェクト監督」となる道もあれば、「エフェクト」と「撮影」など相互の技術を身に付けて到達する道もあるということです。また、「制作進行」の経験を生かして「演出」職に移動するといったジョブチェンジも可能です。ブロックの色が同じでないとしても、「プロデューサー」と「監督」のように密接な関係の職種もたくさんありますので、横のつながりやどのような職種が自分の目指す職種と近いのかを知っておくとよいでしょう。

皆さんが憧れる職種はどのあたりにありますか? そこに到達する道筋をぜひ考えてみてください。

アニメーション業界の
構造が分かる!

## キャリアアップ詳細図

アニメーション業界の職種関係やキャリアアップの道筋をまとめた図を大公開。これを見て、将来目指す職種を考えておきましょう。




### 色の見方

適職診断テストで導き出されたA〜Hの職種タイプと、図の中に表示してある吹き出しアイコンの色は、それぞれ対応しています。自分の目指す職種は何色で、どのタイプかを意識しながら確認するとよいでしょう。

- A 制作進行タイプ
- B 製作タイプ
- C 監督職タイプ
- D 作画タイプ
- E 効果タイプ
- F 3Dタイプ
- G 専門職タイプ
- H 編集タイプ

みんなのギモン

# Question & Answer

P.12〜13の
キャリアアップ詳細図の
疑問はここで解決!

仕事についてあらためて考えると、いろいろな疑問が浮かび上がってくるもの。ここでは、アニメーション業界を目指す学生の皆さんから寄せられた質問に対する回答をまとめてみました。P.12の図と合わせて確認してみましょう。



イラスト：高松彩乃

## Q 職種と役割って違うものなの?

A P.12の図の中には、“職種名”と、“作品の中でクレジットされる役割”が混在しています。

例えばキャラクターデザインの場合。“キャラクターデザイン”という名称自体はアニメ作品のクレジットでよく見かけますが、実際の制作現場では、作画監督や作画の人がキャラクターデザインを手掛けるケースが大半です。一般的にいう“キャラクターデザイナー”という名称が職種として使われるのは、ゲームデザインの世界や、オリジナルキャラクターデザインとしての漫画家やイラストレーターのことを指すようです。

もし、「あくまで自分はキャラクターデザインの仕事にこだわりたい」とか「キャラクターデザイナーとしての仕事を見つけたい」という場合は、アニメ業界に限定することなく、広く可能性を探ってみるのもいいかもしれません。



「キャラクタータウン・キャラパル」(http://charapal.com/)。こうしたWebサイトにキャラクターを投稿したりして、世間の反応を見てみるのも一つの手といえるでしょう。

## Q 制作進行とプロデューサーってどう関係してるの?

A プロデューサーになるには、制作進行の仕事を経験していることが役に立ちます。制作進行のキャリアを積むと、制作デスクといったラインプロデューサー※としてのキャリアを進むことになります。このラインプロデューサーの経験がプロデューサーになる上で役に立ちます。ではラインプロデューサーとプロデューサーの違いはどんな点にあるのでしょうか?

ラインプロデューサーは監督の裏でプロジェクト管理の専門家として働きますが、プロデューサーは監督と二人三脚で企画を考えたり、パッケージセールスを行ったりと、外部との活動が多くあります。制作進行やラインプロデューサーの経験を生かしてプロデューサーになるには、現場の知識に加え、ビジネスの専門知識が必要です。(プロデューサーの詳細はP.30)



アニメに関する幅広い情報が手に入る「アニメ！アニメ！」(http://www.animeanime.jp/)。プロデューサーを目指すなら、業界に関する情報は常にチェックしておきましょう。

※予算や制作スケジュール全般を管理するスーパーバイザー

## Q たくさん監督がいるのはどうして? 必要なスキルは?

A 監督は作品全体の指揮者の役割を果たしますが、作画監督や音響監督など、監督のもとでパートの責任者の役割を果たす人もいます。

監督というと現場の人に指示をしながらリーダーとして仕事を進めているというイメージがありますが、特にアニメ業界の場合は、指示をするだけでは監督は務まりません。自らが先頭に立って指示を出し、チームをリードしていくとともに、実際に手を動かして作品を生み出す優れたクリエイターとしての能力も欠かせないのです。両方のスキル・性質を兼ね備え、なおかつその二つを切り替えながら仕事をしていくのは、ほかの業界でも難しいところ。アニメ業界の監督、またはパートの監督になるには、そのような“切り替え能力”も必要かもしれません。(監督の詳細はP.34)

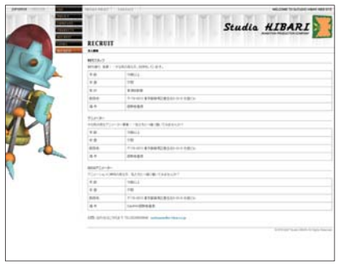


アニメ系のスクールや監督のブログなどからも“監督の心構え”を学ぶことができる。「東映アニメーション研究所」(http://info.toei-anim-inst.jp/)。

## Q 監督、演出になるにはどうすればいいの?

A 演出になるのにこれといって決まった道筋はありません。会社によっては企画演出として人材採用をしているところもありますが、制作進行の人が演出を担当するようになるケースや、原画の人が移っていくケースもあるようです。

作画を目指す人が「絵を動かしたい」という欲求を持っているのと同じように、演出を目指す人は「面白い話を作りたい」という欲求を強く持っているようです。こうした情熱を原動力に、脚本の学校に通いながら演出を勉強するという手もありますが、まずはどんな職種でもよいので制作会社に就職し、担当の仕事を把握しつつ演出にかかわる機会を待ったほうがよいでしょう。「小さな仕事でもきっかけさえあればかかわってみる」という意志を持ち続ける人が、結果的に演出家、監督になっているのです。



アニメ業界を目指すなら、積極的に情報を探しましょう。制作会社のWebサイトの求人コーナーはこまめにチェックを。「株式会社スタジオ雲雀」(http://www.st-hibari.co.jp/)。

## Q 3D職種を目指す場合でもアナログの知識は必要なの?

A 2Dのキャリアは、ほとんどの場合動画から始まり、原画、作画監督と一本道に進んでいきます。それに比べて3Dは、モデリングからリギング、アニメーターと、いろいろな入り口があり、並列型のキャリア形成といえるでしょう。

2Dと3Dの職種を目指す人が学校などで学ぶツールはそれぞれまったく異なるようですが、その基盤となるアナログの知識や経験はどちらにとっても欠かせないもの。デッサン力はもちろん、ものの動きの特性など、実際の現象や映画から学ぶことも数多くあります。

キャリアが上がるにつれて差が出るのが、アニメ制作技法以外の経験だといわれています。ツールを学ぶだけでなくアナログの多彩な技法にも興味を持ち、内なる力を磨いておきたいものです。(動画、原画の詳細はP.54〜57、3DはP.60〜63)



アニメだけでなく、ゲーム、実写など、さまざまなクリエイティブ関連情報が集まる「CREATIVE VILLAGE」(http://www.creativevillage.ne.jp/)も参考になります。

## Q 制作チームって何のこと?

A 監督やプロデューサーは、決して万能ではありません。作画系の監督は演出が苦手だったり、企画系のプロデューサーは細かな効果のことが分からなかったりします。また、現場スタッフの間でも、幅広い知識を持つ人材や専門的な知識を持つスペシャリストなど、さまざまな人が存在します。

そこで必要になってくるのが、チームの“組み合わせ”です。各スタッフの足りない部分を考え、それを補うチーム編成を考えなければなりません。もちろん、個人の資質や性格を考慮することも大切です。冒険的な人に保守的な人を組み合わせる安定型もあれば、革新的な人を組み合わせて挑戦的な作品を作ることも考えられます。人をアサインするプロデューサーはそのあたりも考えなくてはならないのです。



組織作りに役立つ技術“コーチング”なども、時間のあるときに学んでおくとよいでしょう。コーチング情報サイト「コーチの森」(http://www.coachnomori.com/)。

みんなのギモン
# Question & Answer

## Q アニメーション業界の仕組みについて詳しく教えて!

### A 制作会社とスタジオの違いや関係について理解しましょう

“アニメにかかわる会社”といわれて多くの人がイメージするのが、東映アニメーションやサンライズなどの大手制作会社でしょう。プロデューサーや監督、アニメーター、撮影まで、一通りの職種をそろえており、非常に多くのスタッフが働いている点が特徴です。また、外部のメーカーに対する交渉力やブランド力が強く、積極的に企画を提案したり予算を取ってきたりできるのも、大手制作会社の強みといえるでしょう。

しかし、こうした大手制作会社以外にも、アニメ業界にはさまざまな会社が存在します。その一つが“スタジオ”と呼ばれる小さな制作会社。大手制作会社からの発注を受けて業務を行っており、仕事内容は各スタジオによって異なります。原画だけを請け負っているスタジオもあれば、動画～仕上までを手掛けているスタジオもあり、大手制作会社で人手が足りない部分をフォローする役割を担っています。

アニメ業界で実際に作品を手掛ける制作の仕事がしたいなら、まずは大手の制作会社かスタジオに入社し、現場のノウハウを身につけることが先決。実務を通して、学校などでは学ぶことのできない“現場の仕事”を覚え、じっくり時間をかけて一人前のアニメ制作スタッフへと成長していくことになります。

### フリーランスは実力が問われるワークスタイル

大手の制作会社やスタジオに所属せずに個人で仕事をするのが“フリーランス”(フリー)の人たちです。フリーランスの原画スタッフや監督など、さまざまな職種のフリーランススタッフが存在し、そのほとんどが制作会社から仕事をもらって生計を立てています。

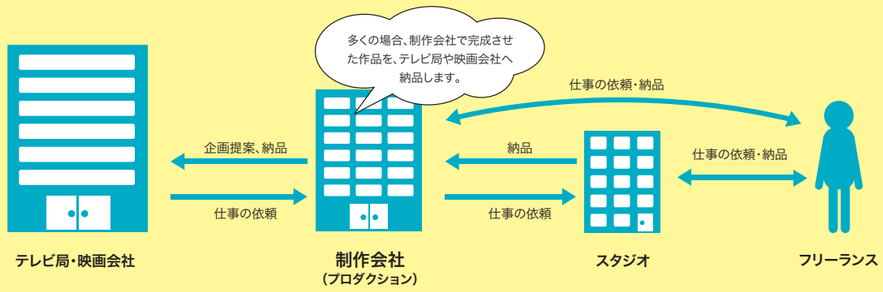
フリーランスで仕事を受ける際の最大のメリットは、自分で自由にスケジュールが立てられる点。例えば「夏の間に1ヵ月旅行に行きたい」と思ったら、仕事をすべて断って、自分の判断でまるまる1ヵ月休みを取ることなどもできるのです。逆に「この時期は積極的にどんどん仕事をしたい」と思ったら、いろいろな制作会社に働きかけて、通常より多くの仕事をこなすことも可能です。自分の腕次第で、フレキシブルに仕事ができるのが特徴です。

ただしその分、仕事がなければまったく収入が得られないというデメリットも。いい加減な仕事をして制作会社の信頼を裏切ってしまったり、身体を壊して仕事を休まなければならなくなってしまったら、最悪の場合、生活ができなくなる可能性も否定できません。

リスクの大きいワークスタイルではあるので、フリーランスを目指すのなら、まずは制作会社などで十分な経験を積み、実力と人脈を培うようにしておきましょう。「あの人なら安心して仕事を任せることができる」「ぜひあの人に仕事をお願いしたい」と思ってもらえるようになれば、フリーランスでもキャリアを重ねていくことが可能です。

多少の制約はあるものの安定している会社勤めを選ぶか、リスクは高いけれども自由度の高いフリーランスを選ぶかはその人次第。しかしどちらも、職人的なスキルが必要なのはいうまでもありません。会社勤めを続けるにせよ、フリーランスになるにせよ、真摯に仕事に取り組み、腕を磨くという姿勢を持ち続けることが大切です。

**アニメ制作にかかわる代表的な企業は、テレビ局・映画会社、制作会社、スタジオの3種類。**
**このほかにも、脚本家や声優の事務所、ポストプロダクションなど、多くの企業が関係しています。**










イラスト：チャン・ミンヒ

CHAPTER 2

# アニメーション制作のワークフロー

アニメーションはどうやってでき上がる?

18 制作ワークフローについて知っておこう!!
22 コラム アニメーション制作の流れ

制作工程と仕事内容をチェック！

アニメーション作品はこうしてできる！

# 制作ワークフローについて知っておこう!!

アニメーション作品ができるまでの流れを紹介します。皆さんが目指している職種が、アニメーション制作の工程の中でどんな役割を果たしているのか、どんな作業をするのかを、大まかに把握しましょう。

## 制作は専門スタッフによる分業で行われている

アニメ作品の制作工程は、大まかに３段階に分けられます。第１段階は、企画、設定、脚本、絵コンテの作成といった実作業の準備段階となるプリプロダクション。第２段階は、実際にアニメ映像を作る作画、彩色、撮影などの作業で、これはプロダクションと呼ばれます。そして最後に、編集や音響制作、ダビング作業を行うポストプロダクションを経て作品が完成します。ここでは、一般的なアニメの制作現場の工程を紹介していますが、作品によっては異なる作業が行われる場合もあります。

資料提供：東映アニメーション株式会社 ©ABC・東映アニメーション




### ● プリプロダクション

① 作品内容を決め、スタッフ編成や作業工程を決める。
② シリーズ構成、各話の筋立て、セリフを決める。
③ 登場人物や背景舞台などの造形や色合いを決める。

### ● プロダクション

④ 脚本をもとに人物の演技や構図、演出などを決める。
⑤ 大まかな背景とキャラクターの動きを決める。
⑥ キャラクターの動きのポイントとなる絵を作成。
⑦ 原画の指示をもとに、さらに細かい動きを作成。
⑧ 各話特有のキャラクター、アイテムの色を指定。
⑨ 仕上がった作画（原画・動画）を彩色する。
⑩ 彩色済みの作画に質感表現を加えてチェック。
⑪ キャラクター以外の背景絵を作成する。
⑫ キャラクターと背景絵を合成して動画化する。

### ● ポストプロダクション

⑬ 各カットの動画を順番につなぎ、時間内に収める。
⑭ セリフ、効果音、音楽を作成する。
⑮ 映像とセリフ、効果音、音楽を合成して編集。



**製作現場** 東映アニメーションをはじめ、多くの現場では複数の専門スタジオと協力して作業しています。

### ● プリプロダクション

## 1 企画

深くかかわる職種
**プロデューサー、監督**

アニメ作品の制作工程で、第１段階となるのが企画の発案、提示です。その大もととなるのが、企画書の作成作業です。

企画書の作成は主に制作プロダクションが行います。一方、制作プロダクションに「こんな企画書を書いてくれ」と発注するのは、テレビ局、広告代理店、スポンサー、企画会社など作品によってさまざま。中にはスポンサーが広告代理店を通じて発注するというケースもあるようです。企画書には作品の意図、内容などがまとめられ、これが承認されると、各工程にかかわるスタッフィングが決定して実作業がスタートします。

企画書は、その後の作品作りにおいて、すべての指針・原点となるもの。テレビ放映などが決定した場合や実作業のスタート時に限らず、いろいろな場面で、非常に重要な役割を果たします。

## 2 脚本

深くかかわる職種
**脚本、プロデューサー、監督**

企画が決定すると、それにもとづいてテレビ局や制作プロダクションのプロデューサー、監督、脚本家など作品作りの大もとにかかわるスタッフが集まり、全体のストーリー展開、演出プランなどを決めるアイデア会議が開かれます。

この会議には、作品によって美術スタッフやキャラクターデザイナーも参加し、さらに具体的な意見が出されることもあります。そして、ここで決められた内容を踏まえて、脚本家が脚本を書くことになります。なお、テレビシリーズの場合は、監督やシリーズ構成担当者の指示のもと、複数の脚本家が参加して執筆するため、制作期間中は、ほぼ毎週にわたってシナリオ会議が行われるのが一般的です。脚本は、主要スタッフ間で何度もやりとりが行われて完成することになります。



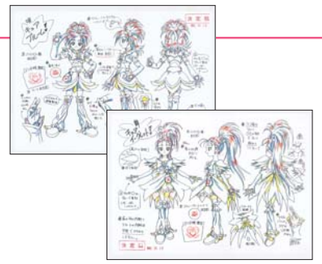

各話ごとのストーリーの流れやシーンの雰囲気、セリフが書かれた脚本は、作品の骨格を作り上げる大切な役割を果たします。

## 3 設定

深くかかわる職種
**監督、作画監督**

作品カラーの統一を図るために作成されるのが各種の設定です。映像を制作するスタッフの指針となるもので、ほとんどの場合、脚本に沿って作られます。

主な設定として挙げられるのが、登場キャラクターの容姿や性格、特徴ある表情、人間関係などを描き込んだ「キャラクター表」、主要キャラクターのカラーリングを決定した「色指定」、脚本の中から重要なシーンやイメージカットを選び出した「美術設定」です。こうした設定を土台にしながら、作画・動画スタッフはキャラクター描写の統一を図り、仕上スタッフは色を塗り、背景美術スタッフは特徴的なシーンのイメージ画に着色を施した「美術ボード」を作成することになります。アニメ作品は多くのスタッフによる共同作業なので、意志統一のために設定を決めることは非常に重要です。



登場人物の全方位からの特徴が描かれたキャラクター表の一例。ほかにも表情が描かれた表なども作られ、作画の指針となります。

### ● プロダクション

## 4 絵コンテ

深くかかわる職種
**絵コンテ、演出、監督**

脚本が決定すると、監督がその内容をもとに具体的な映像の演出プランを描いた「絵コンテ」を作ります。絵コンテは、カットの構成、話の展開、キャラクターと背景の組み合わせのイメージや雰囲気などが、コマ漫画のように絵と文章で描かれるのが一般的。そこにはカメラワーク、キャラクターの動き・速さや間合い、セリフや効果音、BGMの入り方など、各話の映像表現にかかわるすべての指示がカットごとに書かれ、“作品の完成形”が見えるようになっています。

絵コンテができ上がると、作画監督、原画スタッフを中心に、背景美術や撮影スタッフを交えた作画打ち合わせが行われます。ここではさらに練り込んだ映像表現のプランが出され、監督から映像作りのより具体的な指示が伝えられます。



東映アニメーションのテレビシリーズでは、シリーズディレクターが作品全体を統括し、各話の演出担当者が絵コンテを作成します。

## 5 レイアウト

深くかかわる職種
**レイアウト、3D 監督、美術監督**

作画打ち合わせが終わると、大まかな背景とキャラクターの動きを描き込んだ「レイアウト」が作成されます。レイアウトを描くのは原画スタッフの仕事ですが、現場によっては専門の原画スタッフが担当する場合も。レイアウトは、絵コンテにもとづいたカメラアングルと遠近感、キャラクターの効果的な演技、背景とのマッチングなどが正確に描かれることが重要。必要に応じて、撮影時の指定なども書き込まれます。

## 6 原画

深くかかわる職種
**原画、作画監督**

監督（演出）や作画監督のチェックを通ったレイアウトは、原画スタッフに戻されます。その後レイアウトから、キャラクターの部分だけをピックアップ。キーポイントごとにキャラクターの動きを描く「原画」の作業に移行します。

原画作業では、キャラクターの動きや演技のポイントを監督（演出）のプランに沿って効果的に表現することが求められます。また、絵の動きのタイミングや何コマごとに撮影したらいいかといった指示、セリフを挟むタイミングなどをタイムシートに書き込むことも大切な作業です。完成した原画は再び、監督や演出、作画監督のチェックを受け、よりクオリティの高い映像となるように修正され、動画スタッフへ送られます。


原画・動画の作業は基本的に動画用紙に鉛筆での手描きで行われていますが、一部の作品ではペンタブレットによるデジタル作画も導入されています。

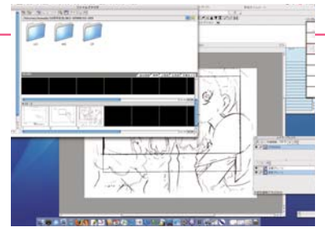
## 7 動画

深くかかわる職種
**動画**

完成した原画は、動画スタッフへ回され、動画スタッフが1枚の原画から次の原画に移るまでの中間をつなぐ絵を描いていきます。これは通常、「中割り」と呼ばれ、原画スタッフが細かく指定している場合はそれに応じて、指示のない場合は動画担当者が自ら考えて描いていきます。

こうした作業に入る前に忘れてはいけないのが、タイムシートの完成です。動画スタッフは、原画スタッフが記入した、シート左側の「ACTION」欄のタイミングを見ながら正確な数値を書き込み、それに合わせて動画を描きます。

描いた動画はパラパラ漫画のようにしてチェックし、動きに抜けがないかなどを確認して完成。彩色スタッフのもとに送られます。


動画をパソコンに入力して動きをチェックし、より完成度の高い作画を目指します。

## 8 色指定

深くかかわる職種
**色彩設計、彩色**

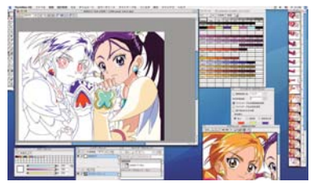
基本的なキャラクターの色指定は、設定の段階で行われますが、制作が長期にわたるテレビシリーズの場合は、作画が完成するタイミングで、新しく色の指定が必要となる場合があります。例えば、シリーズの途中から登場するキャラクターや1話しか出演しないゲストキャラクター、1話の特定のカットにしか描かれないようなアイテム類は、完成した原画上に色の指定が書き込まれ、彩色スタッフに送られます。

## 9 仕上

深くかかわる職種
**彩色**

線画で描かれた作画に彩色を施す作業を、多くの現場では「仕上」と呼んでいます。彩色の作業は、現在ほぼすべての現場でデジタル化されているため、手描きの作画をスキャナでPCに取り込む「トレス」作業を経て、PhotoshopやRETAS!PROなどのデジタルツールを使って「彩色」されます。また東映アニメーションのように、トレス、彩色に加えて、特殊効果や検査などの作業を同じスタジオ内で行う場合は、それらを総称して「仕上」と呼ぶ場合もあるようです。




キャラクター表の指示、色指定の指示に従って彩色を行います。この工程は現在、ほとんどの現場でデジタル化されています。



## 10 検査・特殊効果

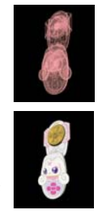
深くかかわる職種
**エフェクト監督、特殊効果**

彩色までの作業が完了したデータは、彩色の間違いや色の抜けがないかなどのチェックを経て、撮影スタッフに回されます。

また、検査に回る前に専門スタッフによって、風、砂ぼこり、水のしぶき、虹などの自然現象や、ロボットなどのボディ、車のヘッドライトやサーチライトといった質感を加える「特殊効果」の工程が行われる場合があります。

この作業は多くの場合、特殊効果専門のクリエイターによって行われますが、場合によっては撮影の段階で撮影スタッフの手によって処理されることもあり、作品やスタッフィングによってケースバイケースです。


手描きの作画に質感を加える、光を表現するなど、平面絵だけでは処理できない映像表現は、特殊効果スタッフが担当します。



## 11 背景

深くかかわる職種
**背景美術**

作画打ち合わせ後にはレイアウトが描かれ、キャラクターの動きと背景絵を含んだ構図が決定します。ここから、キャラクターを動かすための絵を描く作業は原画・動画スタッフの担当となり、背景部分を描く作業は背景美術スタッフの担当となります。

背景美術の現場では、美術監督からの色彩・色調の指示に従って、美術デザイナーがレイアウトの画にディテールを加えた背景原画を描き、それを参考に背景美術スタッフがシーンに必要な背景を描きます。その際、絵コンテに同じカメラアングルの同一シーンがあった場合は、背景絵が流用できるように大きめに背景を描くなどの工夫をします。キャラクターが大部分を占めるシーンなどでは、必要な部分だけが描かれたりもします。


美術ボードや作画レイアウト、絵コンテを参照しながら背景が描かれます。背景美術はコンピュータと手描き作業を並行して行うことが多いようです。

### ● ポストプロダクション

## 12 撮影

深くかかわる職種
**撮影**

作画や背景美術から上がってきた絵は、タイムシートの指示や設定に従って撮影スタッフが合成します。絵をぼかす、光を作るといった画像効果の作業もここで行われます。


撮影は、カットごとにPCの動画編集ツールなどを用いて作成されます。

## 13 編集

深くかかわる職種
**編集、監督**

撮影スタッフから上がってきたカットごとの画像は、編集スタッフの手によって脚本通りの順番に並び替えられ、1本の映像として完成します。ここまでの作業で、映像のみの制作にまつわる作業は一段落します。


編集作業はこのような「編集ルーム」で行われます。

## 14 音響制作

深くかかわる職種
**音響監督、音楽監督**

完成した映像は音響制作スタッフの手にわたり、声優によるセリフが録音され、効果音、BGMが作られます。作品によっては、映像制作前にセリフを収録する通称「プレスコ」の手法が使われる場合もあります。




アフレコ用の録音台本の作成、音楽制作はもちろん、特殊な効果音を自然音の合成やシンセサイザーなどを使って新たに作成するのも音響制作の仕事です。

## 15 ダビング

深くかかわる職種
**編集、監督、プロデューサー**

でき上がった映像に、ミキサーがセリフ、音楽、効果音をダビングすると、ついに作品は完成を迎えます。音の演出によって作品の雰囲気も一変するので、この作業は演出プランに合わせて慎重に行われます。

ANIMATION COLUMN 1

# アニメーション制作の流れ

アニメーション作品は、あらゆる工程と多くの人の手を経て作り上げられます。
ここでは、近年の主流となっているデジタルアニメーションの工程を中心に見ていきましょう。

東京工科大学 メディア学部 講師　三上浩司

## 日本と海外における アニメ制作工程の違いとは

アニメの制作工程には「プリプロダクション（準備段階）」、「プロダクション（制作段階）」、「ポストプロダクション（活用段階）」の三つがありますが、デジタル化により、その内容は変わってきました。

デジタル化は1990年代から始まり、プロダクション（制作会社）では「セル」に色を塗る代わりにコンピュータ上で彩色する技術が普及。従来1コマずつセルや背景画を重ねて撮影した「撮影」は、コンピュータ上での画像合成（デジタル撮影）へと変化しました。ポストプロダクションでは、フィルムを切り貼りする編集が映像データをコンピュータ上で編集するノンリニア編集となりました。米国では1995年にPixar社が制作した『Toy Story』を皮切りに3Dアニメが広まり、現在ではハリウッドを筆頭に海外の劇場アニメ作品のほとんどが3Dアニメとなりました。

一方、日本のアニメ制作工程には特徴があります。2000年前後から急速にデジタル化が普及し、表現手法として一部に3Dを利用した作品が登場しました。しかし、その3Dの使い方は海外のようなフル3Dアニメではなく、手描きを模した表現技術「セルシェーディング」を用いたもの。手描きアニメの質感になじませ、組み合わせる方法が中心です。

3DCG利用の目的は、主に“制作の効率化”と“表現の向上”の二つ。後者はセルの質感になじませるだけではなく、背景の水彩の質感や爆発や煙のエフェクトの質感に合わせて利用することもあります。

## 表現手法の選択肢が広がり さらに「魅せる」作品ができる

2Dをベースとしたデジタルアニメ制作では、手描きの素材をコンピュータ上で処理します。基本的な制作の流れは以前と似ていますが、作業順序・工程の境界に自由度があるため、会社や作品ごとの制作ルールを理解して制作しなければなりません。

作品中に3Dを利用する場合、手描きとは工程が異なるため、フローの一部分だけを3Dに置き換えることはできません。そのため、手描きの2Dと3D素材とを調整する「すり合わせ」が生じます。手描きの素材に3Dを合わせるか、3Dの素材に合わせて手描きをするのか、作品や表現によってさまざまな選択肢があります。2Dと3Dを組み合わせるには、高いスキルと十分な制作期間が必要です。

近年は日本でもフル3D作品が増えましたが、プリプロダクションやポストプロダクションの作業の多くは共通です。フル3D作品でも動きのタイミングなどは手描きの2D素材を参考に制作する場合もあります。

## 進化し続けるデジタルアニメ制作 はあらゆる知識が必要とされる

今後も表現技術は作品ごとに進化を遂げるはず。しかし、新しい表現を用いる場合は、事前に十分なテストやワークフローの検証が必要となります。

また、制作にはコンピュータを利用するので、基本的な知識、デジタル画像データや映像フォーマットに対する知識が必要です。制作ワークフローの中では、デジタルデータの受けわたしも頻繁にありますから、ルールを決めておかないと破綻をきたします。近年は、データの受けわたしにネットワークを利用することも増えてきたため、円滑なワークフローを維持するために、ネットワークやセキュリティなどについても理解が必要です。







イラスト：チャン・ミンヒ

CHAPTER 3

# それぞれの職種分析

代表的な職種をピックアップして徹底解剖！


24 制作進行
30 プロデューサー
34 監督
38 色彩設計
42 作画監督
44 キャラクターデザイン
46 美術監督
48 撮影監督
50 音響監督
52 3D監督
54 動画
56 原画
58 背景美術
60 3DCGクリエイター
64 脚本家
68 編集
72 職種のまとめ
74 コラム アニメーション業界を目指す君たちへ！

スケジュールを管理して作品を完成へ導く

# 制作進行 PRODUCTION MANAGER

animation industry type **A**

さまざまな職種のプロたちの手で作り上げられるアニメーション。
だからこそ、そのまとめ役となる人材が重要な役割を果たします。

question

## 制作進行ってどんな仕事？

アニメの制作は、演出、作画はもちろん美術や仕上、撮影など、一つの作品が完成するまでに非常に多くの人がかかわります。こうしたプロの人たちとの間に立ち、スケジュールが滞ることのないように見守り、管理しながら、一つの作品を完成に導くのが制作進行の仕事です。特定の作業のみに特化されたほかの職種とは異なり、アニメ制作のすべての工程にかかわるため、作品全体を俯瞰することができる仕事だといえるでしょう。

アニメ制作の進行スケジュールは、完成予定日から逆算され、細かく決定されています。各素材が現時点で、どの部署で作業されているか、どれだけの分量が完成しているかなど、日々刻々と変化する情報を管理し、完成したら回収して次の各担当部署へと引き継ぐのが制作進行の仕事です。もし作業に遅れがあれば、各担当部署に連絡して状況を確認し、調整を図り、作業をスピードアップするよう促したりもします。

決められた日程の中で進行するアニメ制作の現場ですので、スケジュールを管理し、制作をスムーズに進める制作進行の責任は重大です。特にテレビアニメの場合、何話もの作業が同時に進行するので、一度に複数話の進行状況を把握していなければなりません。各担当部署との潤滑油となりながら、作品を完成に導くのが制作進行の仕事です。

**必要なスキル**

アニメ制作に携わる多くの人とかかわる仕事ですから、高度なコミュニケーション能力が要求されます。また、突発的な事態にも対処できる柔軟性や、スケジュール通りに事を進める真面目さも必要です。

question

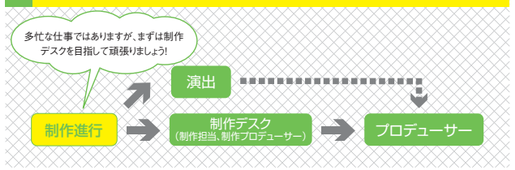
## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

制作会社によって組織体系が異なるため一概にはいえませんが、多くの場合、制作進行の直接の上司は、制作担当、制作デスク、制作プロデューサーなどと呼ばれています。彼ら制作部門の責任者が立案したスケジュールに沿って、演出、作画、美術、仕上、撮影などの進行状況を見守るのが仕事。演出や作画監督など、各工程のリーダーはもちろん、各部門のスタッフたちともかかわりながら仕事を進めていきます。

制作進行という仕事に就くための一般的なルートは、制作会社に制作進行として入社する道。入社した後は経験を積むことで、制作部門の責任者へとキャリアアップしていくことになります。また、制作進行の経験を生かし、監督やプロデューサーに進む道も開けているので、まずは制作進行から始めて、じっくり監督などの演出系リーダー職を目指すという手もあるでしょう。なお、制作会社によっては、演出助手という職種で人材を募集していることもあるようです。

制作進行は各作品のスタッフの中心となってスケジュールをこなす職種。やる気さえあれば、アニメ制作の全工程、すべてのノウハウを幅広く手に入れることが可能です。

**制作進行/キャリアアップイメージ**




アニメ制作のさまざまな工程にかかわるため、努力次第では演出やプロデューサー職に転身することも。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

制作デスク、制作担当などと呼ばれる上司のもと、各部門の担当者とかかわります。監督とも連携しながら、作画監督、美術監督など、制作に携わるあらゆる工程の責任者、そしてスタッフとコミュニケーションを取りながら仕事を進めていきます。

演出　作画監督　美術監督



question

## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

制作進行はアニメ作品制作のすべての工程にかかわる仕事。ですから、制作進行経験者は分業化されたアニメ制作の現場全体を見わたす目と管理能力を身に付けることができます。いかに創意工夫をして、スケジュール通りに現場を切り盛りするか。責任ある立場だけに苦労も多いですが、醍醐味も大きい仕事。日ごろの心掛けと努力をうかがいました。

creator's voice

### 制作進行を目指す学生　三林 悠さん
東京工科大学

#### 将来の夢が広がる制作進行の仕事

現在、大学で3DCGを学んでいます。大学入学当初はアニメに限らずCG映像制作にかかわる仕事を目指していました。そんな僕がアニメ業界を志望するようになったのは3年生のとき。『プラネテス』を鑑賞し、ドラマ性、演出技術の深さと表現力に感銘を受け、僕もこんなアニメ作品を作りたいと考えるようになりました。

アニメをはじめとする映像制作の醍醐味は、工程を重ねるにつれ、一つのアイデアがかたちになる様を間近で見られること。制作進行は全工程にかかわりますから、数あるアニメの職種の中でもやりがいがありそうです。

将来の夢は、僕のアニメの理想像を形にすること。制作進行となって経験を積み重ね、いつか作品そのものを企画・表現する演出や監督にも挑戦したいです。

creator's voice

### 制作進行２年目　久田 学さん
有限会社ゼクシズ

#### 忙しいけれど毎日が充実しています

この職種に就こうと思ったのは、映像関係の専門学校でアニメの勉強をしていたときです。もともと演出の仕事に興味があったのですが、制作進行から演出へと進むケースが多いと聞き、現在の会社に制作進行として入社しました。

今はテレビシリーズの制作進行をやらせていただいています。進行が佳境に入ると深夜でも原画集めに奔走したり、会社に泊まり込んだり……。大変なこともありますが、絵コンテをチェックしたり、どのシーンをどの原画スタッフに割り振るかを考えたりと、良いフィルムを作るお手伝いができて毎日が充実しています。

制作進行はスケジュールのズレが出たとき、ほかの方に迷惑をかけてしまう責任ある仕事。「人のせいにしない」「忙しいを理由にしない」を常に心掛けています。

creator's voice

### 制作進行６年目　SALTさん（仮名）

#### スタッフとの信頼関係を築くことも大切

各種設定用の資料集め、担当の作画スタッフのスケジュール管理、でき上がった画稿の整理など、制作進行の仕事は多岐にわたります。そのため、全体のスケジュールを把握してうまく動かさないと、全工程に影響が出ますし、自分の休憩時間すら取れません。実際にこの仕事に就いてからの3年ほどは、休日の予定をキャンセルせざるを得ない事態もありましたね。

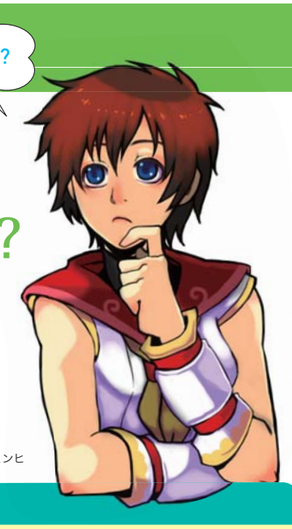
そこで大切なのが、作画スタッフの癖を知り、作業の進め方を先読みすることです。制作進行は実作業にあたりませんが、すべての工程と接し、作品の質を管理するのが我々の仕事。ですから各スタッフが100%の力を出せるように段取りを考えなければいけません。そのために、各工程の作業内容を理解したり、スタッフとの信頼関係を築くことも大切にしています。



イラスト：チャン・ミンヒ

# 制作進行 PRODUCTION MANAGER

animation industry type A




イラスト：チャン・ミンヒ

## 制作進行の未来は プロデューサー？ それとも監督？

作品やプロジェクト全体にかかわる制作進行という職種からは、さまざまな職種にキャリアアップすることが可能です。ここでは代表的なキャリアアップパターンである「制作進行からプロデューサー」「制作進行から監督」へのステップアップの道筋を、経験者のお話を交えて紹介します。制作進行の未来について、しっかりイメージしておきましょう！

## 制作進行▶プロデューサーへのステップ

### STEP 1 制作進行

テレビシリーズの場合は、一つのシリーズに3～4人の制作進行がつくのが一般的です。順番に1話ずつ制作進行を担当し、各々が自分の担当話数を、責任を持って管理します。作品によってはCG専門の制作進行がつく場合もあるようです。プロデューサーを目指すなら、ここで作品全体を俯瞰する目を養い、各職種の仕事内容や制作工程をよく把握しておきましょう。

### STEP 2 制作デスク

制作進行のスキルが上がると多くの場合は、複数の制作進行スタッフを管理・指揮する制作デスクを任されます。制作デスクは各制作進行を、技術やメンタルなど多彩な面でフォローします。

### STEP 3 ラインプロデューサー

プロデューサーの決定事項に沿って、実作業の現場でスタッフ、予算、進行を管理するのがラインプロデューサー。プロジェクト全体を統括するプロデューサーのアシスタント的な役割を果たします。

### STEP 4 プロデューサー

作品全体の最高責任者であるプロデューサーには、制作に関する幅広い知識や、プロジェクトを牽引する指揮・管理能力が求められます。制作進行で培った知識・経験が大いに役立つ職種です。

### 制作進行の経験を積むことで プロデューサーへの道が見えてくる

作品制作の現場だけではなく、企画決定までの過程や広告宣伝など、外部スタッフとも密に交流するプロデューサー職には、多くの制作スタッフにかかわる制作進行の経験が非常に役に立ちます。大手制作スタジオではプロデューサー部を設けて新人育成を行っていますが、そこでも最初に手掛ける仕事は制作進行です。

### どんなふうにキャリアアップしていった？

トップクリエイターのメッセージ

僕はCGデザイナーとしてオー・エル・エム・デジタルに入社しました。プロデューサーを目指していたというより、業界の成長に伴って会社も大規模になり、徐々に管理側に回るようになったというのが実情です。僕の年代はそういう方も多いのですが、今は業界全体で分業体制が確立してきているので、もしプロデューサーを志望するなら、すべての制作工程にかかわることができる制作進行からステップアップするのが一番の近道だと思います。

制作進行はいろいろな職種や工程に触れることができるので、「今回は演出のつもりで絵コンテに注目しよう」「次はプロデューサーのつもりでチームやお金の管理を考えてみよう」など、興味ある職種を掘り下げながら仕事に取り組むこともできます。また、プロデューサーには、広い視野と深い知識、コミュニケーション能力が求められますから、そうした意味でも制作進行は、スキルアップのチャンスに恵まれたマルチな職種といえますね。



近藤 潤さん

CGIプロデューサー。オー・エル・エム・デジタル所属。代表作は『デルトラクエスト』ほか多数。

## 制作進行▶監督へのステップ

### STEP 1 制作進行

制作進行の中でも特に重要な仕事が、現場のスケジュール管理です。スケジュールの管理は、演出、監督などにキャリアアップしてからも意識し続けなければならないので、まずはここでスムーズな進行を行うノウハウを身に付けておきましょう。また、現場で円滑に指揮をとるのも監督の大切な仕事ですから、原画スタッフへ連絡をし、打ち合わせをし、演出・監督に作画の上がりを届けて指示をあおぐという制作進行の仕事内容は、監督に求められるコミュニケーション能力を養う上で役立ちます。

作品の制作過程がすべて把握でき、各職種での問題点や作業の効率アップの方法に気づくことができるのも、制作進行という職種ならではのメリットです。こうした経験は、監督になった際に危機管理能力スキルの差となって表れることでしょう。

### STEP 2 演出助手

監督を目指す場合は、制作進行を経験した後に演出助手を経験しておくとよいでしょう。演出のアシスタントをすることで効率よく演出の仕事が覚えられ、作品の規模によっては、忙しい演出の手伝いとして部分的に映像演出を任される場合もあります。もちろん監督との交流も持てるポジションですので、監督の考え方、テクニック、知識を深く得られるという利点もあります。

### STEP 3 演出

監督が演出を兼任する現場もありますが、特にテレビシリーズや劇場版作品といった規模の大きな作品では、全体のクオリティを統括する監督のもとに、各話・各パートの演出が設けられます。絵コンテを描くことも多く、担当部分のクオリティを担う仕事で、監督へのステップアップに欠かせない重要なキャリアといえるでしょう。

### STEP 4 監督

演出が担当話数や担当パートのクオリティを管理する立場なら、さらに広範囲に作品全体のクオリティを管理するのが監督の仕事。監督はすべての主要スタッフと深くかかわるので、制作進行の仕事で身に付けた知識や経験が大いに役立つことでしょう。一般的には、同じ制作スタジオ内で演出、監督まで経験し、フリーランスになるパターンが多いようです。

### 制作進行で身に付けたノウハウを 監督になって生かす

監督は、作品全体の演出方針を決定し、各職種のチーフへの指示出しやクオリティチェックを行う、“アニメ制作の要”ともいえる職種。それだけに映像センスや想像力だけでなく、アニメ制作に対する深い知識と管理能力が求められます。

そこで役立つのが、制作進行の経験とノウハウです。一度制作進行の仕事を経験しておけば、制作現場全体を大きな視点で見通すことができ、スケジューリングや進行管理能力を養うことも可能に。また、制作進行は現場スタッフと直接やりとりする機会の多い職種ですので、スタッフの考え方や方法論を知ることもできます。多くのスタッフをまとめ上げなければならない監督という仕事をする上で、必ず役に立つでしょう。

### どんなふうにキャリアアップしていった？

トップクリエイターのメッセージ

以前から「演出になりたい！」と思っていた僕が制作進行になったのは、知り合いのひとことがきっかけ。「演出がやりたければ、まず制作進行を」と言われ、サンライズに制作進行として入社しました。その後、フリーランスの演出助手、演出を経験し、現在に至ります。

そんな僕の経験から言えば、制作進行とは、ズバリ「つらい仕事」（笑）。でもパズル感覚で効率良くスケジュールを管理する方法を考えたり、現場スタッフのやる気を維持する方法を模索したりすると、結果が出てきてつらい仕事も自然と楽しくなるんですよね。そうやって仕事をしているうちに、いつの間にかアイデアが豊富になり、スタッフとも仲良くなれた。厳しさを楽しみに変える努力、そして制作進行時代に培った人脈は、監督になった今も生かされています。

制作進行がいなければ絶対に作品は完成しません。これから監督を目指す人には、まず“良い制作進行”になるべく、プライドを持って仕事に臨んでほしいですね。



水島精二さん

監督。サンライズ入社後、制作進行を経てフリーランスに。監督代表作は『鋼の錬金術師』『機動戦士ガンダムOO』ほか多数。

INTERVIEW!

# 風間厚徳さん

## あらゆる部署を飛び回り、スケジュールを管理します



Atsunori Kazama ▌東映アニメーション株式会社

1983年アニメ制作会社の制作進行として就職。のち東映動画（現:東映アニメーション）で製作進行、製作担当を経て、現在は製作本部で次長兼編成課長。

### 1週間のスケジュール

製作本部次長の風間さんに、現役製作進行スタッフの１週間について紹介してもらいました。

**月曜日 monday**
10：00出社。回収した素材をチェックして次のセクションへ。仲間と東映東京撮影所の食堂で夕飯。車で外回り後、22：00帰宅。

**火曜日 tuesday**
担当話数の一つが予定通りに作監アップ。週明けのダビング時に撮影データが本撮になるよう再度関係スタッフと打ち合わせ。

**水曜日 wednesday**
通常の仕事の合間に、新しい話数の作画打ち合わせをする。スタッフが集まる前に、絵コンテや設定・参考資料を人数分用意。

**木曜日 thursday**
朝便で撮影から本撮収録済みの映像テープを回収。スタッフのチェック後、リテイクを各スタッフに回す。

**金曜日 friday**
昼に完成した放送用映像をスタッフと映写室で観る。夜、レイアウトアップ予定だったが少しこぼれた。明日アップを頼む。

**土曜日 saturday**
休日だけど夕方出社。昨日こぼれたレイアウトが上がったので、回収後、大急ぎで次のセクションへ回す。

**日曜日 sunday**
お休み。今日は自分の担当している作品の放映日！　自宅でテレビ放映をチェックし、今週も無事放映終了。安心して買い物へ。

### 数々の有名アニメを生み出してきた東映アニメーション。業界大手でステップアップしていくために大切なことは?

**■この業界に入ったきっかけを教えてください。**
もともと映像関係の専門学校に行く予定でしたが一身上の都合で急遽就職に切り替えることになり、たまたま友人が就職することになったアニメ制作会社に飛び込みで就職したのがきっかけです。その後、東映動画（現：東映アニメーション）に入社。現在は製作部門※で管理職を務めています。

**■どんなときに仕事のやりがいを感じますか？**
製作進行、製作担当、製作編成とキャリアを進めてきましたが、やはり自分が携わった作品が完成したときが、最もやりがいを感じますね。作品が完成すると、放送前にスタッフ試写（初号）を行いますが、そのときの達成感は非常に大きなものです。

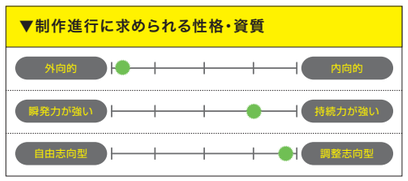
**■この仕事に向いているのは、どんな人でしょう。**
各部署のスタッフに接する仕事ですから、やはりコミュニケーション能力の高さは必須ですね。ときには理不尽なことを言われることもありますが、受け流せるだけの柔軟性を持っていることも大切です。作品完成までの流れをスケジュール管理するという仕事の性質上、真面目さも必要でしょう。挙げていくとキリがありませんが、これはどんな仕事でも同じかもしれませんね。逆に“制作進行に向かない人”を挙げるなら、“漠然とアニメが好きな人”です。現場の雰囲気に接するだけで満足して、長続きしないケースが多いですね。

**■これまで一番つらかったことはなんですか？**
忘れました（笑）。細かく思い出せばいろいろなことがありましたが、それをいちいち覚えているようでは、仕事にならないんです。製作は、日々たくさんの人とかかわり、多くの仕事を効率良く進めなければならない職種です。落ち込まないよう次の仕事に取り組んでいくという切り替えが大切なんですね。

**■製作を目指す学生へのアドバイスは？**
“自分の楽しみ”を見つけることをおすすめしますね。先ほどの“嫌なことは忘れる”にも通じるのですが、アニメ以外の自分の趣味に没頭して、気持ちをリフレッシュする時間も必要です。それから、アニメだけでなく映画や演劇などもたくさん観てほしいですね。表現の違いなどに目を向けることで、感性が磨かれるからです。忙しさに流されず、アニメとどうかかわりたいのか、自分で試行錯誤し、見極めていってほしいと思います。

※一般的には「制作」と表記しますが、東映アニメーションの場合は「製作」と表記します。

**▼制作進行に求められる性格・資質**




アニメの制作にどれだけ大勢の人がかかわっているかは、クレジットされている人数を見れば分かるでしょう。制作進行は、こうした大勢のスタッフの架け橋として、作品を完成に導く仕事です。当然、強い責任感や突発事態への対応力が求められます。「ですが一番大切なのは、自分らしいスタイルで、しっかりとスタッフとの信頼関係を築いていくことではないかと思います」。



『おジャ魔女どれみ』／キュートなヒロイン、魔女見習いの春風どれみが大活躍！　テレビシリーズは1999～2003年の４年間にわたって放映されました。アメリカ、ドイツ、フランス、韓国など海外でも放送された人気の高い作品。©東映アニメーション

### 仕事に欠かせないアイテム

仕事にはノートPCが必需品。打ち合わせなどの際、社内で持ち歩くのにも便利だとか。制作の進行状況は、会社独自の管理ソフトで共有しています。そのほかによく使用するツールはメールソフトなど。会社支給のノートになじんでいるため、プライベートでも同じ型のノートPCを購入し使用しているそうです。



風間さん愛用のノートPC。制作の進行状況などを常にチェックしています。

## 風間さんが携わった作品たち

風間さんは日本を代表するアニメ製作会社、東映アニメーションで長年にわたって製作に携わってきました。風間さんがかかわった作品とともに、製作現場がどのように変化したかを聞きました。「近年は作業のデジタル化がすっかり浸透しましたね。私のセルアニメ最後の作品は『花より男子』、その後に担当した『夢のクレヨン王国』が社として初のデジタルアニメでした。当時はコンピュータに慣れていないスタッフの方が多く、機器の処理速度も遅くてとまどうこともたびたび。しかし、次第にスタッフ全員が作業のコツをつかみ、シリーズの中盤からはスムーズに進行できました」。製作進行は大勢のスタッフのまとめ役。手法が変化しても冷静に対応できる力を求められることがうかがえます。

また、劇場版にも多くかかわっています。「中でも印象深いのは、製作進行として初めての劇場長編『三国志「第二部 長江燃ゆ！」』、それから製作担当をした『ドラゴンボールZ 危険なふたり！超戦士はねむれない』ですね」。ヒット作は製作進行の努力なくしては生まれません！

ANIMATION COLUMN 2

### 自分を支えてくれた制作進行の経験

小川洋一
株式会社白組 代表取締役副社長

白組入社以来、1000本以上のTVCMアニメーションおよびVFXに携わる。そのほかゲームムービー制作なども手掛ける。

とにかく映像関係の仕事がしたかった私は、専門学校を出てCM制作プロダクションに入社した。何の特技もなく右も左もわからない新人は、まず制作進行をやらされる。よくいえばプロデューサーのアシスト、実態は連絡係・使い走り・現場の雑用。プロデューサーと打ち合わせに参加し、制作スタッフ全員と接触し、最終試写に立ち会う。今思えばすべての制作現場を見る有意義な体験だったが、当時は面倒くさいだけ。各分野でプロフェッショナルな技術を持つほかのスタッフがうらやましくてしかたなかった。

そんなとき、あるアニメーションと実写の人物合成のCMを担当し、制作過程の面白さに夢中になった。技術を深く知りたくて、同じような仕事を積極的に担当した。そのうち社内でもアニメーションや合成に関しては私が一目置かれるようになり、初めて一芸を身に付けた気がしてうれしくなった。そこで将来性も考慮し、CMのアニメーションやSFX（当時はアナログ技術による特撮）が専門の今の会社に移った。

当時は『スター・ウォーズ』や『未知との遭遇』など画期的な特撮映画の公開が相次ぎ、CM界も一大SFXブームだった。その依頼に応えるべく必死で技術の修得に励んだが、プロとして一人前になれたと実感するまでには10年近くかかった。その間に何百本ものCMを作ってきたが、制作進行を経験したことはどれだけ役に立ったかしれない。制作現場を駆け回り、仕事と流れを見てきたことは、職種が変わっても大いに生かされたのである。

ヒットアニメの仕掛け人!

# プロデューサー PRODUCER

animation industry type **B**

アニメーションをクリエイティブとビジネスの視点からとらえ、
大勢のスタッフを導くキーパーソン。

question

## プロデューサーってどんな仕事？

アニメがゼロの段階から完成まで、すべてのプロセスをまとめ上げるのがプロデューサーです。仕事内容は幅広く、企画の立案、監督をはじめとするメインスタッフの任命、制作資金の調達、広告や宣伝、版権の管理などがあり、アニメを「商品」ととらえ、ビジネスとして成功させることが最大の使命です。

ストーリーや作画といった制作にまつわる部分を統括するのは監督ですから、プロデューサーは制作分野とはかかわりがないように思えます。しかし、シナリオや絵コンテをチェックし、作品のクオリティを保つのもプロデューサーの仕事の一つです。

作品の人気が高まればゲームやグッズへの展開も可能になります。どのような製品にするか、発売時期をいつにするかなどさまざまなプランを練り、関連商品でも利益を生み出せるビジネス感覚も大切です。また、アニメは主に子どもが観ますが、少子化が進む日本は市場として狭まる一方です。このため、国内でヒットさせるのはもちろんですが、今後は海外もターゲットに入れて世界的に市場を広げる戦略を立てることも必要です。

このように作品がヒットするかどうかはプロデューサーの腕にかかっているのです。良い作品を世に送り出すクリエイティブセンスと、グローバルな視野でビジネスを進められる人材が求められます。

**必要なスキル**

ヒット作を生み出すには時代の流れを敏感にキャッチすることが大切です。アニメだけではなく、世の中のことにも関心を持つとともに、海外の文化についても知っておきましょう。

question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

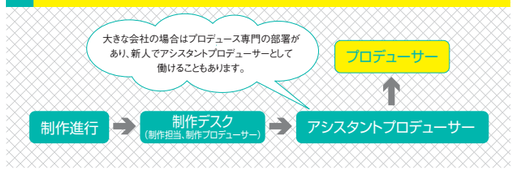
どのようなアニメを作るかを企画から考えるプロデューサーは、実際に制作が始まると、主に現場で総指揮をとる監督と密接にやりとりします。監督は作品の内容をつきつめてより良い作品にするために案を出し、それに対して内容はもちろんのこと、「商品」として魅力的なものになっているかをプロデューサーが判断するのです。

漫画原作をアニメにする場合には出版社や原作者とかかわることもあります。出版社や原作者に承諾してもらえなければアニメ化はできませんから、コミュニケーションを取りながら相手の意見を聞き、アニメとしてどう展開させるかを調整する仕事が重要になってきます。

ほかにもテレビ局や映画配給会社、広告代理店、おもちゃメーカーなど、さまざまな専門分野の人々と連携し、アニメをコンテンツとしたビジネスプロジェクトを進めていきます。

プロデューサーになるにはスケジュールや予算管理を行う制作部門を経験し、そこからステップアップするというルートが一般的ですが、監督などの演出部門を経験した人がなるケースもあります。

**▼ プロデューサー/キャリアアップイメージ**




どのプロセスもプロデューサーとしてなくてはならない力。関連分野の人脈を作ることも大切です。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

プロジェクトの中心的存在であるプロデューサーは幅広い分野の人々とかかわりますが、アニメ制作においてはやはり監督がメイン。ただし、全体のテイストをチェックするために監督以外のメインスタッフとのやりとりもあります。

監督 | 制作進行 | 社外を含むすべての関係職種



question

## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

プロデューサーにはアニメ作品に関する幅広い知識とともに、それをヒットに結びつけるためのビジネスセンス、スタッフをまとめ上げるコミュニケーション能力が求められます。それらを身に付け、養うために、皆さんがどんな心構えで努力しているのかを、それぞれの立場からご自身の経験を交えて志望者へのアドバイスをいただきました。

creator's voice

**プロデューサーを目指す学生** **目良雄介**さん
東京工科大学

### 大学では進行管理の効率化を研究中

アニメや映画、ゲームが好きだった私。せっかくならば作者の考えた通りの絵が作れるリニアコンテンツで、ゼロから作品を作りたいと思い、すべての制作工程にかかわれるプロデューサーを目指すようになりました。まずは制作進行になって、キャリアを積んでいきたいです。

大学では、進行管理の効率化に関する研究を行っています。デジタル化で複雑になった制作工程のワークフローを視覚化し、工程間のデータのやりとり、スケジュール管理などを容易にするシステムを構築しています。実際に仕事でも役立てられたらいいですね。

プロデューサーにはさまざまな力が求められますが、中でも人間性は大切。アニメ業界に入ったら、「この人と一緒に仕事をしたい」と思ってもらえるような関係を築きたいです。

creator's voice

**プロデューサー１年目** **土田大亮**さん（制作を２年経験し、プロデューサーに）
株式会社マッドハウス

### スタッフが力を発揮できる環境作りを

現在は先輩プロデューサーのもとで制作現場の管理をするラインプロデューサーをしています。与えられたスケジュールと予算でいかにより良いものを作るか、それを管理するのが僕の仕事です。心掛けているのは、メンタル面、スケジュール面ともに、スタッフの方々が気持ちよく仕事ができる環境作り。円滑に作業が進められるよう、先読みして行動しています。

将来は、一人前のプロデューサーとして自分の企画で作品を作りたいです。まだまだ勉強中の身ですが、周囲の先輩方をよく観察して、たくさんのことを吸収しようと努力しています。

プロデューサーを志望する学生の方は、今のうちからいろいろな人と接してコミュニケーション能力を高め、見識を広げるようにしておくといいと思います。

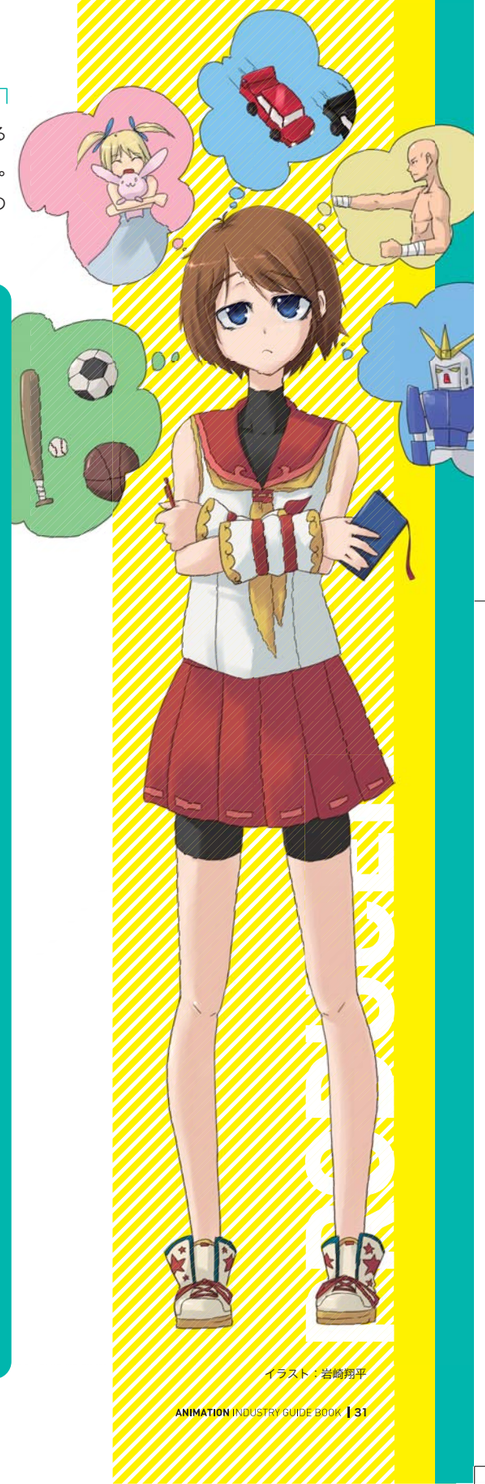
creator's voice

**プロデューサー３年目** **小形尚弘**さん（制作を８年経験し、プロデューサーに）
株式会社サンライズ

### 条件は「アニメ」と「人」が好きなこと！

プロデューサーは作品全般の責任者。制作する作品や監督・脚本家などスタッフの決定、作品の展開方法までのすべてを取り仕切ります。私は『∀ガンダム』などの制作進行、『犬夜叉』などの制作デスクを経て、『結界師』からプロデューサーに。現在は『テイルズ オブ ジ アビス』を担当しています。これからもプロデューサーとして、何年経っても面白いと思ってもらえる作品を作り続けたいですね。

どの職種でもそうですが、アニメ業界は本当にアニメが好きな人間でないと務まりません。さらにプロデューサーは全スタッフのまとめ役ですから、「人」が好きであることも大切な要素。学生時代から情報や流行の動向にアンテナを張り、いろいろな人との出会いや会話を面白がれる人は向いていると思います。



イラスト：岩崎翔平

# プロデューサー PRODUCER

animation industry type **B**



INTERVIEW!

# 清水慎治さん

## アニメをプロデュースします

Shinji Shimizu ▌東映アニメーション株式会社

1976年入社。編集助手を経て企画部門へ。現在は同社企画部部長。代表作に『ゲゲゲの鬼太郎』『金田一少年の事件簿』『ONE PIECE』など。

### 1週間のスケジュール

あちこちを飛びまわり、朝から晩まで打ち合わせの日々。ここからヒット作が生まれるのです。飲みニケーションも重要！

**月曜日 monday**
新企画のプロット打ち合わせ。夕方はゲーム会社の担当者と会食。その後、出版社で打ち合わせ。夜は同僚の飲み会に乱入。

**火曜日 tuesday**
昼は準備中の長編オリジナル映画、夕方からは映画配給会社と打ち合わせに追われる1日。夜はテレビ局の担当者と会食。

**水曜日 wednesday**
出版社で打ち合わせ。驚くべきことを知らされる。これはきっとビッグニュースになる！　夜は会食し、2軒はしごして飲む。

**木曜日 thursday**
企画書と映画脚本のチェック。夜は日比谷で映画を鑑賞し、21：00から音楽会社の担当者と打ち合わせ&会食。今日も飲む。

**金曜日 friday**
松本零士さんと打ち合わせ。それ以外はたまった書類にひたすら判を押す。これがホントのハンコー期。そして今日も飲む。

**土曜日 saturday**
劇場版作品の公開日。興行成績はいかに!?　原作者や関係者、スタッフと打ち上げ。やっぱり飲む。

**日曜日 sunday**
もうすぐゴルフコンペがあるので練習。とはいえ、僕の日曜日の過ごし方は基本的にネテヨウビ。おあとがよろしいようで。

### 『ONE PIECE』をはじめ、超人気作を手掛ける敏腕プロデューサー・清水慎治さんのアニメーションにかける思いとは?

**■漫画原作がある作品とオリジナル作品では企画の立て方に違いはありますか？**

原作があるなら動き、色、音楽をつけてアニメとしていいものにできるし、オリジナル作品なら自由に作れるので、それぞれの楽しさがあります。

**■海外に市場を広げるときに苦労することは？**

日本で評判の高い作品も海外で受けるとは限らないし、文化的な違いもあるので、作品の世界観をそのまま伝えることが難しい場合があります。例えば『ONE PIECE』でまず問題となったのがキャラクターのくわえタバコと暴力シーン。アメリカで放映するときにはタバコはキャンディにしているし、暴力シーンも編集せざるを得ないんです。海外とひとくちにいっても、アメリカとヨーロッパでも差があります。ヨーロッパのほうが日本的なものが受け入れられやすいですね。

**■清水さんが感じるアニメの面白さとは？**

ストーリーを作るのは実写もアニメも同じ。ただ、実写には役者がいるけれど、アニメには何もないんです。つまり役者となるキャラクターを、性格も外見も含めて自分たちで一から作り上げるんですね。役者の個性が反映される実写よりもアニメのほうが、作り手の頭の中にあるイメージを形にできるし、無限の可能性があると思います。

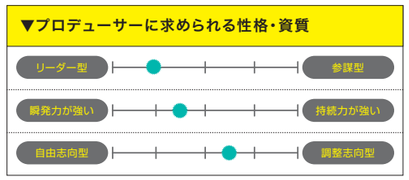
**■この仕事をするために何をすべきでしょうか？**

この業界を目指している人はもともとアニメが好きな人ですよね。アニメの知識はたくさん持っているでしょうから、それ以外のことにも目を向けてはどうでしょうか。経済などの勉強もいいし、読書やスポーツなどの趣味でもいい。とにかく面白そうなことを自分で探していけるセンスを磨いてもらいたいですね。それはこの仕事をしていく上でプラスになるはずです。アニメに関してはテレビや映画の作品だけではなく、クレイアニメなどアートとしてのアニメを知っておくといいですね。そういったエッセンスを少し加えることで、また違ったテイストの作品が生まれると思います。

**■これからの目標は？**

プロデューサーは売れる作品にすることが大前提なのですが、まずは一つでも良いものを作り、作品を通して世界中の子どもたちに夢と希望を与えていきたい。食っていけると思って、頑張ってほしいですね。

**▼プロデューサーに求められる性格・資質**




さまざまな分野とのやりとりがあるプロデューサーは外向的でなければ務まらない！　企画力だけではなく、人と会ったり、話したりするのが好きなこともポイントです。何げない会話の中からアイデアがひらめくことも!?　そしてたくさんの人々の協力があってこそヒット作は生まれるもの。常に先頭に立ち、チームを引っ張っていけるだけの才能と体力も求められます。



『銀河鉄道999　エターナル・ファンタジー』／1998年公開。劇場版『銀河鉄道999』の第3作目にあたります。テレビアニメシリーズが始まったのは1978年。長きにわたって愛されている作品です。© 松本零士・東映アニメーション

### 仕事に欠かせないアイテム

人と会う機会が多いプロデューサーはスケジュール管理も一苦労。打ち合わせの時間や場所はすべて手帳に書き込んでおきます。携帯電話も手放せない必須アイテム。「携帯電話は仕事はもちろんだけど、仕事が終わった後に飲みに誘うために使うほうが多いかな。飲んだくれではないよ（笑）」と清水さん。



アイテムは意外に少ない？　ちなみに手帳はいただきもの。もしや新しい作品のアイデアもここに!?

## 清水さんが携わった作品たち

清水さんは編集助手からキャリアをスタート。これまでを振り返り、印象に残っている作品についてうかがいました。「はじめて携わった作品は『キャンディ・キャンディ』。編集助手になった翌日に予告編の担当になって……。正直、ビビりました（笑）。『The かぼちゃワイン』ではシナリオも書かせてもらいました。編集の仕事が終わった後、寝ずに書いてましたね。ヒロインのエルちゃんは好きだなぁ（笑）」。

そんな清水さんのプロデューサーとしての初作品は『蒼き伝説シュート！』。その後、数々のアニメ作品をプロデュースしてきましたが、中にはミュージシャンのミュージッククリップという珍しいものもあります。『インターステラ5555』はジャンルの垣根を越え、アニメファンのみならず音楽ファンをもとりこにしました。「ダフト・パンクの音楽を松本零士さんのアニメで映像化。この作品はカンヌ国際映画祭の監督週間で上映されました。ちなみにフランスではおいしいワインをしこたま飲みました（笑）」。

ANIMATION COLUMN 3

### 日米のプロデューサーの違い

塩田周三
株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役
ビジネスコンサルティングを経て、1999年ポリゴン・ピクチュアズへ。2003年代表取締役就任。数々のコンクールの審査員も歴任。

プロデューサーの仕事は日米で権限に違いがある。日本ではプロデューサーという呼び名はあらゆる業界で使われているが、何もしない人の場合もあれば、雑用までこなす人を指すこともある。さらに、作品制作の権限は監督が持つことがほとんどだ。一方、ハリウッドではプロジェクトの最終責任者かつ最終権限者がプロデューサーなのである。

ハリウッドではその役割も分業化されており、企画にかかわるプロデューサー、資金調達を行うエグゼクティブプロデューサー、プロダクションの制作統括を行うラインプロデューサー、プロデューサーの事務官的役割を担うアソシエイトプロデューサー、スタッフの採用などを行うプロダクションマネージャーなどがある。現場ではオールラウンダーが必要とされているわけではなく、また、そういったスーパーマンは存在しない。

そこで、各タスクを専門的にこなせるプロデューサーの組み合わせが重要だ。近年は役割の分業化・体系化が進んでいる。だからこそ新規のプロジェクトを構築・推進する場合でも、大規模な作品制作を可能にする部分がある。無論、すべての役割を細分化すればよいというわけではない。国内の制作では、必要に応じて兼業と専業のバランスを取りながらプロジェクトの編成を行うことが重要だ。しかし、個人の得意な才能のみで大型のプロジェクトを進めるのは限界もあり、大規模コンテンツの制作を行う上では職務の体系化は必要ではないだろうか。

作品の方向性を決定づける“制作の最高責任者”

# 監督 DIRECTOR

animation industry type **C**

作品全体の流れや演出などを考え、制作スタッフを指揮し、
一つの作品に仕上げていくのが監督という仕事です。

question
## 監督ってどんな仕事？

監督は、作品全体の方向性や演出プランを決定する“制作現場の最高責任者”です。

テレビシリーズの場合は“シリーズ監督”や“シリーズディレクター”などと呼ばれることが多く、シリーズ全体を通してのストーリー展開や演出方針などを幅広く考え、そして指揮することになります。監督のもとには、各話を担当する“演出”（各話演出）がおり、監督の意向を汲んで、各話を一つの作品としてまとめる作業を行います。

一方、劇場版やOVA作品の場合は、特に演出といったような職種を置かずに、監督一人ですべての演出作業を行ってしまうことが多いようです。場合によって“助監督”や“副監督”がサポートにつくこともありますが、これらの職種はあくまで監督のアシスタント。現場を指揮することはあまりなく、主に監督の手助けや雑務を行います。

ひとくちに監督といっても、そのスタイルは多種多様です。プロデューサーが決めた企画に沿って作品作りを進めていくようなクリエイタータイプの監督もいれば、自分で企画から脚本執筆、スタッフの選定、絵コンテの作成まですべてを行うアーティストタイプの監督もいます。

どちらのタイプであっても、作品全体を見通す力は必須。作品全体の抑揚や緩急を、広い視野で考えられるようにしておきましょう。

**必要なスキル**

監督を目指すなら、作品全体を見通す力だけでなく、自分なりのこだわりを持つようにするといいでしょう。「ここだけは譲れない！」という明確な意志・こだわりが、良い作品を生み出すのです。

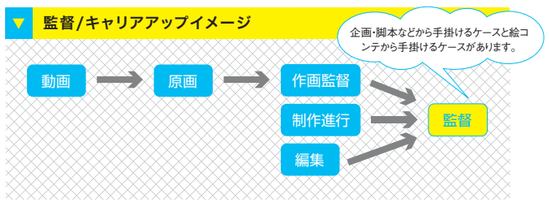
question
## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

「監督になりたい！」と考えている皆さんも多いと思いますが、当然ながら、社会に出てすぐに監督になれるわけではありません。前述した通り、監督は“制作現場の最高責任者”。それだけに、さまざまな知識や高い能力、そして経験が求められるのです。

では、どうすれば監督にステップアップすることができるのでしょうか。大きく分けて道は二つ。まずはアニメーターとして制作会社に入社し、作画監督から監督へと上り詰めていく道と、制作進行として入社し、アニメ制作全体に対する知識を深めてから監督へ進む道が用意されています。描くことが得意な人は前者のルートで、描くことよりも企画を考えたり多くの人とかかわったりすることが好きな人は後者のルートで監督を目指すとよいでしょう。そのほか、編集から監督になるケースも見られます。

監督になった後は真摯に腕を磨き続け、監督としてより良い作品を生み出すことに専念する人が多いようです。一方でプロデューサーに転身し、ビジネスとしてより広くアニメに携わる人も存在しています。

**監督/キャリアアップイメージ**




作画系か制作系、どちらかの道を選んで監督を目指すのが基本的なルート。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

アニメ制作を引っ張るリーダー的役割の監督は、ほぼすべての制作系チーフ職とかかわります。制作デスク、作画監督、美術監督、音響監督など……。そのほか、脚本家、プロデューサーとも密に連絡を取り合うことになります。

脚本家　そのほかすべての制作関連職種



question
## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

作品のクオリティの責任者である監督に求められるのは、やはり映像センスと高度な演出力。現在、現場で活躍中の方も志望者も、良い作品に数多く触れることで個性と感性を養っているようです。アニメ業界志望者なら一度は憧れる監督という仕事に就くために必要な素養、作品への取り組み方を、皆さんの言葉から受け取ってください。

creator's voice
**監督を目指す学生**　**藤本雄一朗**さん　日本工学院専門学校

### 得意分野を生かしながら監督を目指します

もともとは実写系の映像に興味があったのですが、専門学校で受けたアニメの課外授業で、自分の描いた絵が動くことに面白さに感じてアニメ業界を志望するようになりました。

僕の夢は、「キネマ旬報」の年間ベスト10に入るような劇場版アニメに演出・監督として携わることです。専門学校卒業後は、僕の得意分野である作画からキャリアをスタートさせ、いずれ監督へステップアップしていきたいと考えています。

今、学校では卒業制作として約40人が1チームになり、5分ほどの激しいアクションアニメを作っています。僕が原案と企画書を作成してスタッフを募り、シナリオ、絵コンテ、そして監督と作画監督を兼任したんです。監督の役割、作品制作の流れも知ることができましたし、いい経験となりました。

creator's voice
**監督（演出）1年目**　**原田太一**さん（仮名）　東映アニメーション株式会社

### 仕事が楽しく、つらいことはありません！

専門学校時代、現在のスタジオで演出助手部門の募集があることを知り、応募したのが今の職種に就いたきっかけ。演出・監督としてはまだ1年目なので、今は別の方が描いた絵コンテをもとに、作画打ち合わせから映像になるまでの後処理演出をしています。自分がかかわったものが映像となり、人の目に触れる作品として完成する体験ができるのは、この仕事の醍醐味。とてもやりがいを感じます。

何をするにもがむしゃらな駆け出しの新人ということもあるでしょうが、つらいことはありません。もともとすぐに忘れる性格ですし（笑）、楽しく仕事をさせていただいています。プライベートではなるべく多くの映画を観に行き、勉強に励む日々。早く自分で絵コンテを描き、それを演出した作品ができるよう、さらに勉強を続けたいと思います。

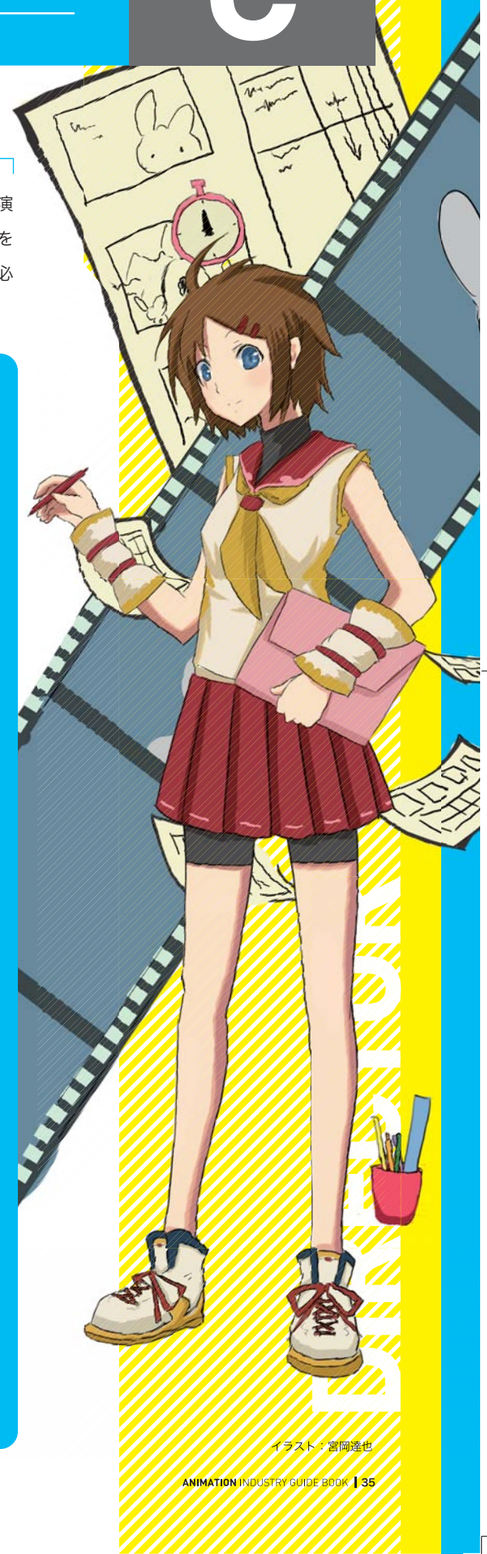
creator's voice
**監督（演出）5年目**　**深沢敏則**さん　東映アニメーション株式会社

### 「いかに面白くするか」がこの仕事の醍醐味

演出助手からキャリアをスタートさせ、今はテレビシリーズの演出・監督として、5～8本に1本の割合で演出と絵コンテを担当しています。僕の会社ではアフレコやダビングも演出が指示を出してまとめていくので、より深く作品にかかわることができます。

演出は作品の出来・不出来の責任を担う立場。毎回プレッシャーを感じますが、評判が良いとうれしさもひとしおです。いまだに新しい脚本を手にするたびにワクワクしますし、「どうやって面白くしよう?」と考えるのは、楽しい作業なんです。今後は劇場用作品にも携わっていきたいですね。

監督を目指すなら、今から感性を磨いてほしい。旅に出るのも良いでしょうし、あらゆる作品に触れて何が面白いのかを分析する癖をつけておくと将来の役に立ちますよ。



イラスト：宮岡逸也

animation industry type C

INTERVIEW!

# 原 恵一さん

## 自ら積極的に動いて、道を切り開こう!



Keiichi Hara ▌フリーランス

CM制作会社を経て、1982年にシンエイ動画に入社。現在フリーランス。
監督として「河童のクゥと夏休み」などの作品を手掛ける。

**『河童のクゥと夏休み』の監督として知られる原さんに
監督を目指す上で意識すべき点についてお聞きしました。**

**■アニメ業界に入った経緯を教えてください。**

もともとは実写に興味があったんですが、「実写なんて自分に作れるわけがない」と思っていたので、あまり深く考えず、とりあえずアニメ専門学校に進学しました。ところが僕は、あまり絵がうまくなかった（笑）。そんなこともあって、卒業制作を行うときに、自然とアニメーターではなくディレクター的なポジションで制作にかかわることになってしまったんです。これがきっかけで、ぼんやりと演出的なことをやってみたいなあと思うようになりました。その後、たまたま卒業後に『ルパン三世』を手掛ける演出さんと知り合う機会があって。その方に紹介してもらったCM制作会社で1年半ほど制作進行を担当し、それからシンエイ動画に転職したんです。

**■シンエイ動画に入社されてからは、どのようなお仕事をしていたんですか？**

最初は制作進行として入社しました。このころにははっきりと「演出をやりたい」という気持ちがあったので、とにかく進んで演出さんの手伝いをするようにしていましたね。特によくやっていたのが予告編作り。予告編って、作品を作りながら同時進行で進めなければいけないので、意外と面倒なんですよ。それを知っていたので「予告は僕がやりましょうか？」と申し出たりして。できた予告編は必ず演出がチェックしてダメ出しをしてくれるので、とても勉強になりました。監督になりたいなら待ってるだけじゃダメ。積極的に動いて先輩のワザを盗んだり、自分をアピールしたほうがいいと思いますよ。

**■監督に必要なスキルはありますか？**

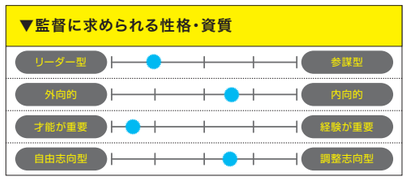
意外に思われるかもしれませんが、「記憶力」は重要ですね。映画やテレビはもちろん、街の風景や人の動きなど、チラッと見たものを覚えていると、自分の作品の中で生かすことができるんです。それから、「制約を生かす能力」も必須。仕事としてのアニメは、予算や関係者の思惑・要望など、さまざまなしがらみの中で作られます。けれどそれで腐らずに、制約の中で良いものを作らなければいけません。ときには制約があるからこそ、新しいものが生まれるケースだってある。興味と好奇心を持って、柔軟に作品作りに取り組んでほしいと思います。

### 1週間のスケジュール

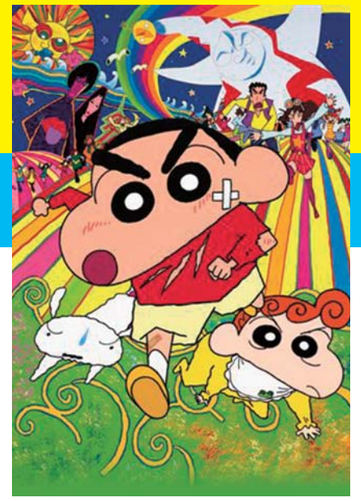
現在は新作準備のため、ほぼ活動していないという原さん。そこで、ほかの監督の方のスケジュール例を教えてもらいました。

- **月曜日 monday**：劇場版新作アニメについて打ち合わせ。プロデューサー、制作デスクらと話した後、上がってきた脚本をチェックする。
- **火曜日 tuesday**：劇場版新作アニメの絵コンテ作成に没頭。関係部署との打ち合わせをこなしつつ、空いた時間で絵コンテを描きまくる！
- **水曜日 wednesday**：この日も絵コンテの作成に没頭。ときどきコンビニに行ったりしながら、気分転換を図る。気付いたらもう23：00！
- **木曜日 thursday**：コンテや必要な書類をまとめつつ、朝から打ち合わせ。プロデューサーとともに外部の関係企業に顔を出す。
- **金曜日 friday**：劇場版新作アニメの声優オーディションに同席。どの声優もすばらしく、プロデューサーとともに悩む。結果は保留に。
- **土曜日 saturday**：一応休日だが、自宅でアニメ雑誌の取材を受ける。過去の監督作品についての裏話も披露。話しすぎちゃったかも？
- **日曜日 sunday**：まだ新作の実制作は始まっていないので、今のうちにゆっくり休む。これからどんどん忙しくなることでしょう……。

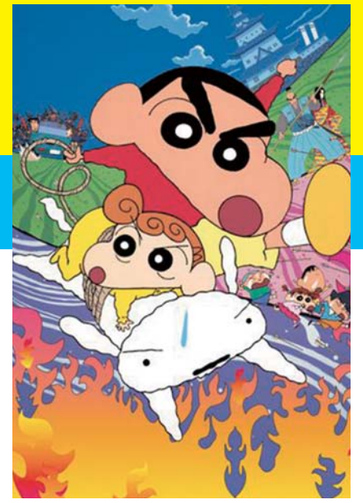
**▼監督に求められる性格・資質**




多くのスタッフとかかわる監督には、高いコミュニケーション能力が求められます。また、一人で行う作業もチームで行う作業も多く、バランス感覚も大切です。「監督は決して独裁者ではありません。スタッフの意見をよく聞き、考えて仕事を進めていきましょう。しかし、意見を聞きすぎるのも禁物。自分と向き合い、常に『それで面白いものができるのか』を自問自答してほしいですね」。



『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ モーレツ!オトナ帝国の逆襲』／「最高に追いつめられましたが、それを突破できた作品」と原さん。
©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ＡＤＫ2001







『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ アッパレ！戦国大合戦』／「『モーレツ！〜』を作ってみて、『子どもの観る映画だから』という作り方は正しくないと気づいたんです。この気づきを忠実に守って作りました」。©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ＡＤＫ2002

## 原さんが携わった作品たち

原さんといえば『劇場版 クレヨンしんちゃん』シリーズ！『クレヨンしんちゃん 暗黒タマタマ大追跡』は、原さんにとって初の長篇作品でもありました。「意気込みはありましたが、思うようにアイデアが出なかったというほろ苦い思い出があります。今観ると、自分らしくてけっこう面白いなと思っていますが（笑）」。

また、2007年に公開された『河童のクゥと夏休み』では自ら企画、脚本を手掛け、5年という長い月日をかけて完成。この作品では文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門大賞など、さまざまな賞を受賞しています。「いつかアニメ化したいと願っていましたが、原作と出会ってから20年目にしてやっと実現できました。この作品を作れたことで、僕の夢が一つかないました」。常に夢を持ち続け、それを実現させるために一つ一つの作品に真摯に向かう姿勢は、すべての職種に共通して重要です。

現在は新作準備に追われているという原さん。次はどんな原ワールドを見せてくれるのか、今から楽しみです。

### 仕事に欠かせないアイテム

原さんの必携アイテムは、20年以上愛用しているという国語辞書。「PCも携帯も持っていない」という原さんにとっては唯一にして最高の“言葉を調べるためのツール”なのです。そのほか、ストップウォッチもよく使うそう。作品のだいたいの時間を計算するときなどに重宝しているといいます。




原さんの国語辞書。使い込まれた独特の風合いが何ともいい感じ！

ANIMATION COLUMN 4

### 監督とはどういう人間か？

伊藤 叡
虫プロダクション株式会社 代表取締役

虫プロダクションフィルム編集部で『鉄腕アトム』『悟空の大冒険』などに参加。1977年虫プロダクション株式会社設立。

アニメーションの初期のころ、今の「監督」は「演出」とクレジットされていました。画が描けなければ演出になれないという現場もあり、大変な苦労をして画を勉強した人もいました。

演出家は、アニメーションの技術、知識をきちんと持っていなければできない仕事です。絵コンテを描くときは、カットつなぎやカメラワーク、カット割りの原則――、いわゆる映画の文法を知っていなければできないし、作画から上がってきたカットを見て、それがどう動くかが、きちんとイメージできなければチェックもできません。

アニメーション作りのさまざまな技術を習得していなければ、演出はできないということです。それはいわば、繰り返し経験することによって演出技術を磨くということです。

しかし、どんなに演出技術を持っていても、それだけでは単なる演出の職人。何かを表現したいという強い欲求を持ち、何を語り、何を伝えたいかをきちんと持っていなければいけません。それは、演出技術を磨くこととは別の、日ごろから見識を深めて表現者としての力を養っていくこと、自分の世界観をきちんと確立することではないかと思います。それが作家性だと思うのです。

長編でも、短編でも、テレビアニメでも、どんな素材と取り組むときも、自分の世界観から語ることができなければ、監督とはいえない。私はそう思っています。

作品の世界観を色で伝える

# 色彩設計 COLOR SCHEME DESIGN

animation industry type **C**

作品の世界観からイメージを膨らませるのが色彩設計の仕事。
文字通り、キャラクターのカラーがここで決定します。

question

## 色彩設計ってどんな仕事？

色彩設計は、アニメ制作の作業工程の中で、作画作業を終えた絵に色づけをする彩色と呼ばれる職種に含まれる仕事です。

彩色の仕事は、「仕上」と呼ばれることも多く、作業はPCのグラフィックソフトとペンタブレットを使って行います。具体的には、作画スタッフが描いた絵をスキャナーで取り込んでデータ化し、グラフィックソフトでデジタルペインティングをします。そして、彩色スタッフが作業し終えたデータが撮影スタッフにわたることになります。その彩色作業において、キャラクターにどんな色をつけるか、1本の作品全体でどこにどの色を使うかを決定するのが色彩設計の仕事です。

色彩設計の仕事で、一番比重が高いのがキャラクターの色指定です。キャラクターデザインが終了した段階から作業がスタート。キャラクターの髪や身体の色はもちろん、着ている服の色なども、監督と相談しながら、色彩設計スタッフが決めていきます。原作のある作品の場合は、コミックやイラストを参考にしながら作業します。一方、オリジナル作品の場合は、作品のイメージに合わせて最も適した色彩を考えていきます。

色彩設計は自由度も比較的高い仕事ですが、作品の世界観を壊さないバランス感覚が求められる職種でもあります。

**必要なスキル**

Photoshopなどのグラフィック、ペインティングソフトの知識は必須ですが、何よりも色彩センスがものをいう仕事。色彩士検定の資格を持つ人も多いようです。デザイン全般の知識があればベストです。

question

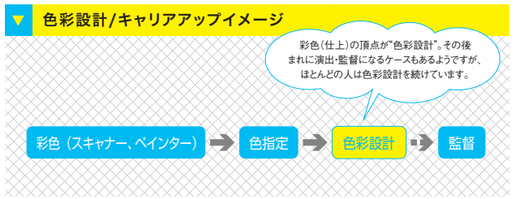
## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

色彩設計の仕事には、彩色の仕事の中のスキャナー、ペインターを経て就くことになります。ちなみに、スキャナー、ペインターの仕事は、ほとんどのアニメスタジオの場合、給料は歩合制となっています。

ペインターとして基礎を固め、1話分の現場管理をする色指定として経験を積んだのち、1作品の色彩設計を任されることになります。彩色の仕事全体を通じて、色彩設計が最上位の職種です。彩色の仕事には、アニメ専門学校などでアニメーターやアニメ彩色を専攻した人や、グラフィックデザインの専門学校など美術系の学校の卒業生が就く場合が多いようです。

彩色という職種自体が、かなり専門性の高い仕事になりますので、色彩設計スタッフとなった後はそのまま、その職種を勤め上げる人が多いといわれます。監督や演出など、ほかの職種へと転身する人の数は極めて少ないようです。長く色彩設計のスタッフとして働くためには、制作現場の厳しい環境に負けない体力に加え、常に色彩、デザインのセンスを磨き続ける気力と熱意が必要とされるのは当然のことといえるでしょう。

**色彩設計/キャリアアップイメージ**




色彩スタッフとして入社したあとは、ほとんどの人が彩色のスペシャリストを目指します。

POINT

### どんな職種の人とかかわるの？

色彩設計スタッフは、色指定を監督との密なやりとりの中で調整していきますが、作業中の細かな部分は作画監督やキャラクターデザイナーとの確認作業が必要に。制作進行スタッフとのスケジュール確認も密に行われます。

監督　作画監督　キャラクターデザイナー　制作進行



question

## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

作画とは異なる形でキャラクターに命を吹き込む色彩設計。無限にある色から的確なものを選び抜くには、豊かな色彩センスが必要です。また、監督が思い描く世界観を理解した上で自分らしく表現できれば、かけがえのない個性になります。彩色の頂点、色彩設計を目指す学生・現役スタッフは、普段から色に対する感覚を研ぎ澄ませています。

creator's voice

### 彩色を目指す学生

**羽田佳未さん（仮名）**
日本工学院専門学校

#### 憧れのあの人に近づくために

色彩設計は作画や背景と同じくらい作品の雰囲気作りに大きくかかわる職種です。色彩設計が決めた色によってキャラクターのイメージががらりと変わるなど、重要でやりがいのある職種だと感じています。

この職種に就くには色についての知識が大切です。色彩検定取得を目指したり、友人の自主制作に参加してペイントソフトを使いこなせるように勉強中です。プライベートではオリジナルのイラスト作品を描いて得意な色使いを極めるとともに、普段使わない色にも挑戦しています。

憧れの人は、ジブリ作品を支えてきた保田道世さん。私も保田さんのように、色使いが優しくて、自然の色合いをリアルに再現できるような色彩設計になりたいです。

creator's voice

### 彩色１年目

**南木由実さん**
株式会社スタジオ雲雀

#### 豊かな色使いを目指して

今は主に動画のスキャンを担当していますが、並行して彩色もやらせていただいています。

色指定の通りに彩色することがほとんどですが、「自由ペイント」といって、自分で色を考えて彩色する機会も。入社1年目ですが、自分が塗ったものが採用されればそのまま放映されることがあるんですよ。エンドロールに自分の名前があると、スタッフの一員として作品制作に携わっているのだと実感できますし、次の仕事も頑張ろうと思えるんです。

とはいえ、技術的にはまだまだ！　例えば食べものの自由ペイントで、先輩方と自分の彩色したものを比べてどうしたらもっとおいしそうに表現できるかを考えたりと、現場は勉強の連続。早く一人前になれるよう、目の前の仕事を確実にこなして力をつけていきたいです。

creator's voice

### 彩色５年目

**松田陽子さん（仮名）**
虫プロダクション株式会社

#### 現場ではセルアニメの知識も役立ちます

この仕事に就いてから５年目、仕事はとても楽しいです。現在は色指定を担当していますが、色彩設計の方からサブキャラクターや小物などの色の決定を任せてもらえることがあります。メインキャラクターや周りとのバランスを考えるなど、いろいろと勉強になりますね。

将来の目標はもちろん色彩設計です。日ごろからたくさんの作品を観ることはもちろんですが、映画や写真など、ほかのジャンルのものにも触れ、色使いの参考にしています。

この職種を目指すならセルアニメの知識や技術も身に付けておくといいと思います。ペイントはデジタルでの作業が主になっていますが、学生のころに経験したセルでの作業は、現場に入ってから作業ややりとりに役立つことがたくさんありました。



イラスト：桃山直人

# 色彩設計 COLOR SCHEME DESIGN

animation industry type C

©みなとそふと／きみある製作委員会



INTERVIEW!

# 津野 涉さん

## アナログの作業工程も勉強すべし

Ayumi Tsuno ▌株式会社スタジオ雲雀

2002年、スタジオ雲雀 仕上部に入社。約1年間、仕上部でスキャンとペイントを担当。
その後、色指定を経て、2003年より色彩設計スタッフに。

色彩設計スタッフに求められるスキルや心構えについて、
現役の色彩設計スタッフである津野さんにお聞きしました。

**■津野さんは、どういう経緯で色彩設計のお仕事を始められたのですか？**

私は、代々木アニメーション学院の福岡校でアニメ彩色科を卒業し、就職活動をしてスタジオ雲雀に入社しました。配属されたのが仕上の部署で、約1年ほどスキャンやペイント、何本かの作品で色指定を担当してから色彩設計をするようになりました。

**■色彩設計を行う上で、難しいところは？**

基本的に、キャラクターの色は自分の思い入れで決めていきます。でも、キャラクター設定に対して、思い入れをどこまで反映させるかの境目は難しいですね。つけたい色があっても、元気なキャラクターにくすんだ色をのせては世界観が壊れてしまう。背景から浮いたり沈んだりしないようにするのも大切です。

**■登場人物が多い場合は、色にバリエーションを持たせることも必要ですよね。**

原作のキャラ設定に目立つ色分けがない場合もありますからね。そのときは、同じ黒髪でも、青みがかった黒、赤みがかった黒など微妙に色を変えています。もちろん、色の組み合わせにも気を遣いますし、作品の視聴者層によっても色を考えますね。女児向けは華やかで明るくかわいい色が基調になるし、男児向けならカッコ良さに重点を置いたりします。

**■色彩感覚を養うために何かしていることは？**

アニメだけでなく、映画、本、写真集などを見て、日ごろから色の感覚を身に付けるようにしています。街中の看板や道路標識の色使いなどから、『あの色使いだから目立つのか』と参考になることも多いです。キャラクターのファッションも同じですね。雑誌を参考にすることもありますが、若いキャラクターが多く登場する作品なら渋谷で歩いている人を観察するし、シブいキャラクターなら浅草辺りに行ってみる。本やネットだと、微妙な色合いや素材感が分からないので、勉強のためにも外で観察しますね。

**■業界志望者に、心掛けておいてほしいことは？**

色彩設計に限りませんが、最近は作業のデジタル化に伴って、セルアニメ時代の知識や技術の認知度の低さが目立っています。監督や演出はベテランの方が多いので、これまでのアニメ制作の過程を振り返り、知識の幅を広げておくと、将来も役に立つと思います。

### 1週間のスケジュール

テレビシリーズ1作品の色彩設計を担当しながら、1話分の色指定を手掛ける津野さん。その1週間に密着してみると……？

**月曜日 monday**
10：00過ぎに出社。担当作品の色づくりと各カットの検査。13：00から1時間昼食。午後も色づくりと検査に励み、21：00帰宅。

**火曜日 tuesday**
11：00ごろ出社。監督に色のチェックを受け、OKなら各シーン用に色替え素材を作成。NGのものはリテイク。20：00帰宅。

**水曜日 wednesday**
11：00ごろ出社。リテイク素材、色替え素材を監督にチェックしてもらい、OKなら色指定表を作成。21：00帰宅。

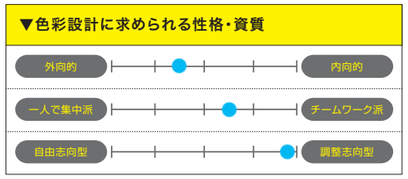
**木曜日 thursday**
11：00ごろ出社。前日に続き色指定表を作成。夕方から担当話数のカットに対する「色指定打ち込み」を開始。22：00帰宅。

**金曜日 friday**
11：00ごろ出社。色指定作成表と色指定打ち込みの繰り返しと版権素材への色指定打ち込み。合間にカット検査。22：00帰宅。

**土曜日 saturday**
本格的に検査作業に入る。夕方、前日の版権素材が塗りあがり、特殊効果を加工。その後、監督チェック。24：30過ぎ帰宅。

**日曜日 sunday**
原則休みだが、納期が近いので出社。ひたすら検査。夜は撮影済み素材のリテイク出し。それを直しつつ……徹夜！（翌日は休み）

**▼色彩設計に求められる性格・資質**




色彩設計スタッフは、彩色スタッフに指示を出す仕事なので、集団作業である自覚を持つことが重要です。また、彩色の仕事全体は、ほかの職種と比べて女性の比率が高いのも特徴です。「細かい気遣いやファッション感覚もある程度は必要となる仕事ですから、女性には向いていると思います。もちろんファッションや色に関心があるなら、男性も問題なくこなせると思いますよ」。



『MOONLIGHT MILE 2nd シーズン -Touch down-』／「作品への思い入れも、手間のかけようも過去最高です。この作品でようやく自分の仕事スタイルが確立できました」と津野さん。
©太田垣康男／小学館, MOONLIGHT MILE Film Partners



『ネットゴースト　PIPOPA』／津野さんが所属するスタジオ雲雀が制作。P.43の岩佐とも子さんがキャラクターデザインを、P.49の渡辺宣之さんが撮影監督を担当。
©MC・T／ネットゴースト PIPOPA 製作委員会・テレビ東京

## 津野さんが携わった作品たち

津野さんが初めて色彩設計としてかかわった作品はOVA作品『らいむいろ戦奇譚 南国夢浪漫』。「テレビシリーズを担当していた前任者の雰囲気を維持しなくてはいけませんでしたし、ほかのスタッフへ迷惑をかけないようにととにかく必死でした。大いにからまわりしていたような気もします（笑）」と津野さん。色指定スタッフからステップアップしたばかりだったこともあり、とまどいも多かったようです。

また、テレビアニメ『メジャー』では、第1・第2シリーズを通して担当しています。「シリーズものの管理の難しさを痛感した作品です。ひたすら暗中模索、七転八倒、自問自答のループで……。今思えば、それも良い経験になっていますね」。

そのほか、PS2用ゲームソフト『ペルソナ4』でアニメーションムービーの色彩設計に携わり、色でゲームの世界観を表現したこともあります。

職種によっては津野さんのようにゲームの作画やムービーを手掛ける機会もあるアニメ業界。興味がある人は、アニメだけでなくゲームの知識や技術などを日ごろから学んでおいては？

### 仕事に欠かせないアイテム

PCとグラフィックソフト、ペンタブレットが必須アイテム。PCソフトは「Photoshop 6.0」、スタジオ雲雀で使用しているアニメ制作ツールの「RETAS! PRO」。ペンタブレットはワコムのIntuos3 PTZ-430を使用しています。なお、PCはスタジオ雲雀のシステム担当者が自作したマシンを使っています。



色彩設計、彩色の仕事はデジタル化されています。タブレットも効率のいい使い方をマスターしておくといいでしょう。

ANIMATION COLUMN 5

### センスとバランス、そしてリーダーとしての素質を

高嶋 啓
日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 教員

東京藝術大学卒業後、デザイン会社を経て現職。マンガ・アニメーション科およびクリエイティブラボ（4年生）主任。

アニメーションは、職人技の集合体といっても過言ではありません。その中で色彩設計の仕事は、アニメーションの色にかかわるすべてを担う、大切な仕事です。色彩設計とは、作品全体の色を決める仕事。アニメーターが制作した動画の色を決めていきます。キャラクターの色決めや、塗見本やカラーチャートの作成、昼や夕方、夜などの背景に合わせた色の決定なども行います。

紙に描かれた動画は、そのままではまだ素材として使用できないため、監督と演出の意見を取り入れて最終的な色を決めていきます。最初は、一つのキャラクターにつき3～4パターンのサンプルと色見本をいくつか作り、服の色と髪の毛の色を合わせるなどのディスカッションを通して、最終的に色指定表を作成します。また、キャラ以外にも動物、車、メカ、料理など、アニメに出てくるものは一通り色を決めます。色相、明度、彩度など、色の見せ方を指定することが、色彩設計の力量が問われるところです。彩色を行う「仕上」は、海外や、ほかのスタジオに依頼して色をつけていくことも多いので、作品の世界観を壊さないように、どこのスタジオの仕上の人が見ても理解できる色見本を作ることが求められます。

色彩設計はチーム全体を見通せるバランス感覚も必要です。これは色彩設計だけにいえることではありませんが、技術だけではなく、スタッフをまとめ上げていく能力も大切なことだといえるでしょう。

作品の絵柄を統一する

# 作画監督 ANIMATION DIRECTOR

animation industry type **C**

アニメーション作品の絵柄と演技を統括するのが作画監督。
責任感とアニメーターとしての優れた能力が求められます。

question

## 作画監督ってどんな仕事？

アニメ作品の制作で、原画スタッフが描く絵柄を統一するのが作画監督の仕事です。通常、30分のテレビアニメ番組を作るには原画約300カット、動画4000～5000枚の絵が必要になりますが、それらは、複数のアニメーターが分業制で描いています。そして動画のもとになるのが、絵コンテをもとに動きのポイントとなる絵を描き起こした原画です。原画は複数のアニメーターが描きますので、担当者によって絵柄にばらつきが出たり、演出、監督の意図に沿わない場合も出てきます。作画監督はそこに修正指示を出すのです。

原画制作作業の流れの中で、作画監督は2段階のチェックを行います。原画スタッフが描くラフ原画と背景レイアウトを監督（演出）がチェック。それが作画監督に回り、最初のチェックを行います。作画監督が修正を施したものを原画スタッフに戻し、本番の原画が上がり、もう一度、監督と作画監督がチェックして原画が完成。動画スタッフにわたります。

テレビアニメーションの場合は、各話ごとに作画監督が置かれ、2クール、26話のシリーズでは通常、5人ほどの作画監督がスタッフィングされます。絵が命のアニメ作品において作画監督という仕事は、非常に責任の重い職種です。

**必要なスキル**

作画監督に最も求められるのはデッサン力、模写力、パース感覚などの高い画力と豊富な経験。多数の原画スタッフとやりとりする職種でもあるので、コミュニケーション能力の高さも重要です。

question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

作画監督には高度な技術と経験が必要とされるため、アニメーターとしての下積みを経てからなるのが一般的です。通常は、動画スタッフからスタートし、原画スタッフを数年間経験して、高い画力とアニメーターとしての知識・経験が認められると、作画監督を任されるようになります。作画監督はアニメスタジオに所属する場合も多いですが、特に能力の高い人は、スタジオ経験を経るなどしてからフリーランスの作画監督として活躍する場合もあり、ケースバイケースといえます。

テレビアニメシリーズの場合は、各話ごとに複数の作画監督が存在するため、さらにシリーズ全体の絵柄の統一を図るために、総作画監督が置かれることがあります。作画監督からは、総作画監督にキャリアアップするのが一般的で、総作画監督が作画スタッフの最上位職種になります。また、総作画監督がキャラクターデザイナーを兼ねることが多いようです。その後は、キャラクターデザイン、総作画監督を経て、演出、監督へとキャリアアップを果たすパターンもよく見られます。作画監督出身の演出家、監督は自ら絵コンテを描ける強みもあるので、適性は高いでしょう。

**▼作画監督/キャリアアップイメージ**




動画、原画からは数年で作画監督になるのが一般的。総作画監督から演出、監督に進む人も多いようです。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

作画監督とかかわりが大きいのは演出と制作進行スタッフ。演出家とは作業の細部を詰め、資料を提供してもらうことも多いようです。原画スタッフは外注が多く、直接会う機会は少ないですが、紙上のコメントや制作進行スタッフを通じて連絡を取ります。

演出　原画　制作進行

## INTERVIEW! 岩佐とも子さん

### 集中力とスピードがカギになります



Tomoko Iwasa ▌株式会社スタジオ雲雀

1998年入社。『わがまま☆フェアリー ミルモでポン!』で初作画監督に。
『かしまし～ガール・ミーツ・ガール～』では初のキャラクターデザインを担当。

**作品のクオリティに最も影響を与える原画。
それをとりまとめる作画監督という仕事の難しさ、気を付けるべきことは？**

**■岩佐さんがアニメーターになったきっかけは？**

私はもともと絵を描くのが大好きで、子どものころから漫画家かイラストレーターを目指していたんです。そして中学の美術部時代にスタジオジブリの作品を観て、アニメ制作に興味を持ちました。漫画は物語を考えなくてはなりませんが、アニメなら純粋に絵を描く仕事ができると思って、アニメ専門学校に通い、スタジオ雲雀に就職したんです。そこから動画を1年、原画を3年ほど経験して、作画監督になりました。

**■総作画監督、キャラクターデザインも手掛けていらっしゃいますが、作画監督に求められる能力は、高い画力のほかに何がありますか？**

集中力とスピードは欠かせないですね。作画監督の仕事には、原画完成までに2回締め切りがあるので、うまくペース配分するのも大切です。1カット仕上げるのに1週間かけていては放映に間に合いません。原画の次の工程、動画スタッフのスケジュール期間も考慮しなければならないので、何よりもスケジュールを守るための自己管理能力が必要だと思いますね。

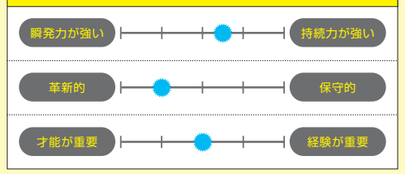
**■岩佐さんがやりがいを感じるときは？**

一番うれしいのは、"誰々が作監だから"と、ファンの方に作品を注目していただいたときですね。アニメーターとしてキャリアを積めば、作画監督への道は比較的簡単に開けます。ただ、そこで認められるかどうかは、また別の話なので、日々勉強です。

**■では、これからアニメーター、作画監督を目指す人にアドバイスをいただけますか？**

とにかく絵をたくさん描くことですね。特に苦手なジャンルは集中して練習してほしいです。女の子を描くのが得意な人はお年寄りも描けるように。人物が得意な人は、メカニックも練習しておくといいと思います。現場で求められるのは即戦力なので、クリーンナップ（トレース）の技術、スピードを身に付けておいてほしいというのも希望ですね。また最近は、アニメのデジタル化が進んで、ただキャラクターをなぞるだけの死んだ線が多くなっています。原画や動画はせっかく人間が描くのだから、生きた線を引いてほしい。観察力も大切です。例えば電車に乗っているとき、車両が奥まで続いているのを観察すると、パースラインが見えてきたり。いろんなものに興味を持って、観察しておくと役立ちますね。

**▼作画監督に求められる性格・資質**




原画スタッフをまとめる作画監督にはバランスの取れた資質が求められますが、特に気をつけたいのはコミュニケーション能力。「演出家と密に連携を取らなければ仕事が進みませんから、コミュニケーション能力は必須です。自分のことだけやっていればいいという性格の人は向かないでしょうね」。また、クリエイティビティが求められる職種だけに、想像力も大切です。



イラスト：女部田ゆり

観る人の心に残るキャラクターを創造する

# キャラクターデザイン CHARACTER DESIGN

animation industry type **C**

人々をとりこにする、“華”のあるキャラクターを
作り上げるアニメーターのスペシャリスト。

question

## キャラクターデザインってどんな仕事？

作品イメージのカギを握るキャラクターデザイン。いくらストーリーが優れていても、その世界で動き回るキャラクターに引きつけるものがなければ作品としてのクオリティを保つことができません。そのため、たくさんの人に愛されるキャラクターを生み出すことが求められます。

漫画原作がある作品では、原作のイメージを尊重しながらアレンジを加えます。アニメオリジナル作品なら、監督から示されたイメージに沿って顔、髪型、服装など、外見を一から作り上げます。どちらの場合も正面・横顔と喜怒哀楽の表情、全身の立ちポーズの前後と横といった、いわばキャラクターの設計図を描きますが、その際、どのアングルから見ても、そしてどのような動きをしてもイメージが変わらないように立体的に考えることが大切です。最近ではCGも多用されていますから、CGとの違和感が出ないように微調整することも欠かせません。このようにアニメとして動かしやすいものにすることも大切な仕事です。

デザインされたキャラクターは原画や動画など大勢のスタッフが動きを加え、アニメとして仕上げます。限られた時間の中で作品を完成させなければいけませんから作業全体のプロセスを熟知し、アニメーターが描きやすく、かつ魅力的なキャラクターを創造する高い能力が必要です。

**必要なスキル**

絵として観たときに魅力的でも、動かしたときに違和感があってはアニメとして成立しません。一つのキャラクターでも、あらゆるポーズやアングルで描けることが基本となります。

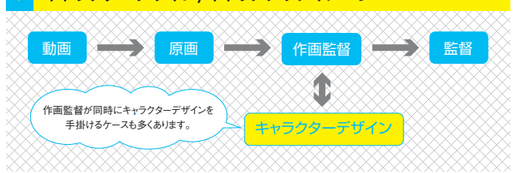
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

アニメオリジナル作品を例に挙げると、監督が主要なキャラクターについてのイメージをまとめた性格・容姿についてのメモをもとに、キャラクターデザイナーが各キャラクターを形にしていきます。一つのキャラクターに対して３～４点ほどの案を出し、監督とやりとりしながらイメージを固めていくという流れが一般的。基本的に外見だけを考えるのが仕事ですが、話し合っていく中で性格など内面的な要素についてもキャラクターデザイナーの意見が採用されることがあります。キャラクターができ上がってからは作画監督なども加わり、キャラクターが生きる作品世界を作り上げていきます。

キャラクターデザインをするには、動画スタッフや原画スタッフのキャリアを積むことが何よりも大切です。場面の中での動きやしぐさを描くという経験を重ねることで画力や表現力はもちろんですが、アニメのキャラクターとして成立させる条件である立体感覚が養われるからです。動画と原画を経て、作画のまとめ役である作画監督からステップアップしていくのが一般的ですが、まれに動画スタッフからキャラクターデザイナーに抜擢されることもあります。

**▼キャラクターデザイン/キャリアアップイメージ**




数年で任せられるケースもありますが、それは実力と才能があってこそ。まずは動画と原画をじっくりと。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

キャラクターは監督とのやりとりから生まれます。監督が抱くイメージをキャッチするには、相手の話をよく聞き、理解するコミュニケーション能力が不可欠です。キャラクターデザイナーと作画監督を兼任するパターンも多いようです。

監督　作画監督



INTERVIEW!

## 毛利和昭さん

### キャラクターをデザインします



Kazuaki Mouri ▌株式会社オー・エル・エム

アニメーター・作画監督・キャラクターデザイナー。2003年より『劇場版ポケットモンスター』のキャラクターデザインと総作画監督を担当。

**日本アニメーション界の歴史を作り上げた一人であり、現在も躍進を続ける毛利さんのキャラクターデザイン論とは？**

**■アニメの仕事をしようと思ったきっかけは？**
小さいころからアニメや絵を描くことが好きでしたが、仕事にしようと思ったのは高校時代に観たある作品がきっかけです。自由に動き回るキャラクターを観て、絵を描くだけではなく、自分もこういうふうに動かしてみたいと思ったんです。

**■キャラクターを考えるときに気をつけることは？**
ひと目見て記憶に残るキャラクターを目指しています。例えば服装や髪型など、どこかにワンポイントを付けることでキャラクターの個性が出てくる。それからシルエットはかなり意識しますね。黒く塗りつぶしてもシルエットだけでどのキャラクターか分かるようにするんです。キャラクターを作るときは頭だけで考えるのではなく、とにかく手を動かす。そのほうがイメージも可能性も広がるんです。“時間がないからとにかくやらなきゃ！”ということでもあるんですけどね（笑）。

**■仕事をしていてうれしいときは？**
自分の作ったキャラクターが画面の中で“いい芝居”をしてくれたときです。どんな動きにも対応できるように計算しながら作りますが、予想外にいい動きをすることがあるんです。作画とはあまりかかわりがありませんが、声優さんの声の力も大きいですね。

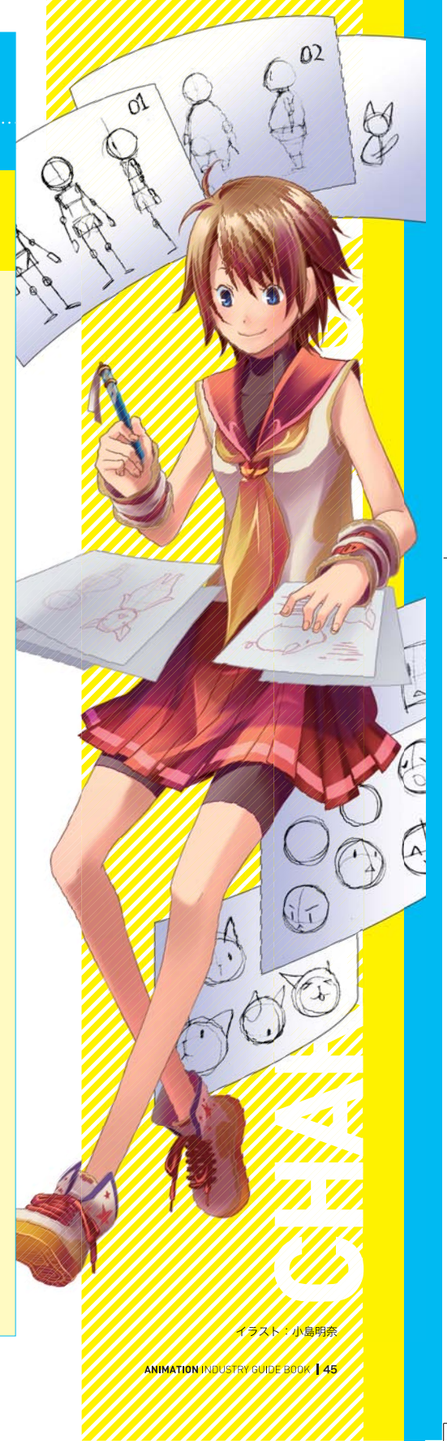
**■スキルを伸ばすために努力したことは？**
僕も動画からキャリアをスタートさせましたが、そのころから、現場でいただく仕事以外にもプライベートな時間を使って、自分でキャラクターを設定してイラストを描いていました。ストーリーから考えて描いたこともありますよ。あとで見ると恥ずかしくて捨てちゃったりもしたけれど（笑）、表現の幅は広がったし、いろんなキャラクターを描き分けられるようになりました。

**■この仕事を目指す人にアドバイスは？**
チャンスを逃さないこと、そしてたくさん絵を描いてどんなキャラクターにも対応できるようにすることです。僕もそうだったけれど、ふとしたときにチャンスが巡ってくることがある。それをつかんだとしてもクオリティの高いものを作らなければいけませんから、とにかくスキルを磨いて、年齢も性別も、ときには人間も動物も関係なく、常にいろんなタイプのキャラクターを描けるようにしておくことですね。描けば描くほど上達しますよ。

**▼キャラクターデザインに求められる性格・資質**

| | |
|---|---|
| 才能が重要 | 経験が重要 |
| 直感で行動する | 理論的に行動する |
| 自由志向型 | 調整志向型 |

やはり才能と経験は必須です。個性も大切ですが、人々が求めるものを理論的にとらえる能力も欠かせません。「アニメーションにおける作画の技術を踏まえた上で、魅力的なキャラクターを創造できるセンスが重要。観客に対してはもちろん、アニメーターが見ても『あのキャラクターを描いてみたい』と思わせるものができてこそ、キャラクターデザイナーへの道が開けるのでは」。



イラスト：小島明奈

背景スタッフをまとめ、世界観を作る

# 美術監督 ART DIRECTOR

animation industry type **C**

監督の意図を汲み取り、背景美術にまつわるすべてを統括。
スタッフをまとめ上げて作品の世界観・雰囲気を決定づけます。

question

## 美術監督ってどんな仕事？

美術監督は、作品の世界観、カラーを決定づける背景美術を統括する仕事です。アニメ作品においてはキャラクターの絵以外はすべて背景美術となりますから、監督の意図を汲み取って、映像の雰囲気作りを担うとても重要な職種といえるでしょう。

アニメ作品制作の一連の流れの中で、美術監督の最初の仕事となるのは、脚本とキャラクターデザインが決定した後、必要な舞台背景やオブジェクトなどをデザインする「美術設定」の仕事です。ただし、最近は美術設定の専門家を置く作品もあり、美術監督が美術設定を担当しない作品も多くなっているようです。

美術設定が決まると美術監督は、美術設定と監督の絵コンテをもとに色味や雰囲気を考えながら、作品の代表的な背景シーンを大まかに「美術ボード」に描き起こします。同じ建物や街並みでも時間帯によってまったく雰囲気が違うので、それらの詳細を監督と密に話し合うことも必要です。こうして確定した美術ボードは背景美術スタッフにわたされ、さらに詳細な背景画へと描き起こされます。最後に各スタッフが手掛けた背景画がそろったら、全体的に違和感がないかを総チェック。もちろん修正を行うのも美術監督の重要な役割となります。また最近は、3DCGで描かれた建物のテクスチャ作成やメカの質感を出す作業を担当する場合もあり、その仕事は多岐にわたっています。

**必要なスキル**

平面で描かれた美術設定を立体的に描き起こすデッサン力、空間構成力、想像力は必須。アニメ作品のデジタル化に伴い、PhotoshopやIllustrator、Mayaなどのデジタルツールを扱う技術にも長けておいたほうがよいでしょう。

question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

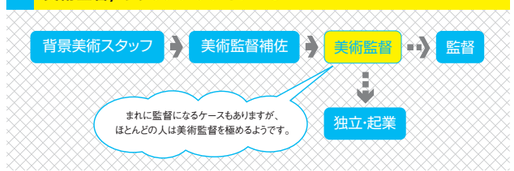
美術監督には、フリーランスで活躍する人、アニメスタジオに所属して背景美術部門で美術監督を手掛ける人、背景美術専門の制作会社に所属する人などさまざまなタイプが存在します。

最も一般的なのは、背景美術専門の制作会社で背景美術スタッフとして数年の経験を積み、美術監督補佐を経て、美術監督へとキャリアアップするルート。フリーランスの美術監督も、その多くは背景美術の制作会社から独立しています。

美術監督からのキャリアアップ例としては、自ら背景美術専門の制作会社を設立し、そこで美術監督を続けるケースが考えられます。現在活躍する背景美術制作会社の多くは、制作会社から独立した美術監督が社長を務めており、後進の育成を行っています。

そのほか、フリーランスとなって美術監督や美術設定として作品に参加し、スキルを極める人も多いです。同じ美術監督という立場から、実写作品やゲーム作品など、アニメ以外のジャンルの映像作品で活躍する人も。また、演出家志向の強い人の場合は、美術監督から演出経験を積み、アニメ監督へとキャリアアップする例も、わずかながらあるようです。

**▼美術監督/キャリアアップイメージ**




制作会社に所属しながら、もしくはフリーランスとなって美術監督のキャリアを極める人が大多数です。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

一番かかわりが深いのは監督。美術ボードの確定まで、監督・演出・制作進行と綿密な打ち合わせを行い、色彩設定と色合いのすり合わせをします。より美しい背景表現を追求するため撮影との連携も重要です。

監督 / 演出 / 制作進行 / 色彩設定 / 撮影



INTERVIEW!

## 徳田俊之さん

### 自分の得意なテイストを育ててほしい



Toshiyuki Tokuda | 有限会社スタジオ・イースター

印刷会社勤務を経て、スタジオ・イースター入社。代表作は、『みなみけ おかわり』『アイドルマスター XENOGLOSSIA』『トリニティ・ブラッド』『人魚の森』ほか多数。

**優れた美術センスと背景美術スタッフをまとめ上げる統率力。作品のテイストを決定づける美術監督に求められるものは？**

**■徳田さんが美術監督になられた経緯を教えてください。**

あまり一般的なルートではないんですが、印刷会社から転職してこの業界に入りました。たまたま印刷会社時代の先輩にすすめられたロボットアニメ作品を観て、背景や絵の美しさに感動したのが転職を志したきっかけ。もともと絵を描くのが好きだったので、21歳でスタジオ・イースターに入社しました。そこから5～6年、背景美術スタッフをやり、補佐を1年ほど経験して美術監督になりました。現在、美監5年目です。

**■これまでの作品で、一番印象的なものは？**

『よみがえる空 -RESCUE WINGS-』というテレビシリーズですね。僕の地元、石川県の航空自衛隊小松基地の話なので、運命的なものを感じました。よく知っている街並みも登場するので、これは僕にしかできない作品だと意気込みましたね。

**■美術監督としてやりがいを感じるときは？**

ご指名で作品を任せてもらえたときですね。僕の過去の作品を観て、監督から「この作品でこんな雰囲気を作りたいから、あの美術監督を呼びたい」と言ってもらえるのが一番うれしいです。

**■そうなるためには、どんな努力が必要ですか？**

背景美術スタッフには、ギャグタッチが得意な人もいれば、やわらかいタッチが得意な人、重厚な描き込みが得意な人もいる。その資質を知り、どこを任せるかを考えるのも美術監督の仕事ですが、同時に自分も得意なテイスト、得意なジャンルを持つことが大切ですね。僕もまだ偉そうに言える立場ではないので、今後も努力していきたいです。

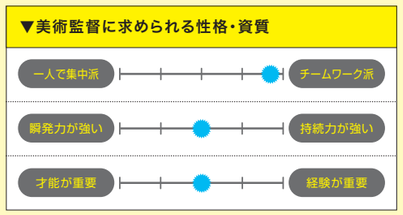
**■ほかに、心掛けておくべきことは何でしょう。**

やはり、スタッフをまとめるにも監督の意図を知るにも必要なコミュニケーション能力を養うことですね。学生時代はコンパやたくさんの遊びを経験しておくといいですよ(笑)。また、映像作品を観ることも大切です。監督から「あの作品のような背景を」と言われることは多いので、すぐイメージできるようにしておきましょう。

**■美術監督志望者に、アドバイスをお願いします。**

作品のテイストを決める大切な仕事だというのもありますが、スタッフが上げてくれた背景画をまとめて撮影にわたすまでのスケジュール管理も美術監督の重要な仕事になります。絵を描く力も必要ですが、それ以上に強い責任感が必要だということも、知っておいてもらえたらと思います。

**▼美術監督に求められる性格・資質**




美術監督にはさまざまな能力が求められますが、「最も重要なのは会話力」と徳田さん。「絵を描くセンスに秀でて、その技術力でスタッフを引っ張っていく方もいますが、美術監督は背景スタッフの育成も担っていますから、現場のチームワークを良くするためにも、会話力はやはり大切ですね。スケジュールの厳しい現場も多いので、集中力、瞬発力のある性格の人も向いていると思います」。



イラスト：遠井あすか

アニメーション映像演出の要となる

# 撮影監督 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

animation industry type C

アニメーションが静止画から動画へと形を変える瞬間。
その醍醐味を味わえるのが、撮影の仕事です。

question
## 撮影監督ってどんな仕事？

アニメーションにおける撮影の仕事は、背景美術が描いた背景と、原画～動画～彩色の作業工程を経てでき上がったキャラクターの動きのついたデータを、カットごとに一つの画面上にまとめて合成する仕事です。それまでの作業でばらばらに作られていたアニメのもととなるデータ素材が、撮影担当者の手によって、この工程で初めて一つのカットとしてムービー化されると考えると分かりやすいでしょう。アニメが手作業で作られていた時代は、1枚1枚のセル画をカメラで撮影してフィルムにまとめていましたが、今ではPCの動画編集ツールを使って手早く作業ができるようになりました。

撮影の作業は1カットごとに行いますので、細かな秒数が割り振られたキューシートをもとに作業します。同時にアフレコ用のラフ動画の制作も行います。そのほか撮影では、画面上のエフェクト処理をするのも大切な仕事です。光源処理はもちろん、例えば作品に魔法が登場する場合などは、魔法が発動したときの光の演出も撮影担当者が行う場合があります。

各撮影担当者が手掛けるのは、ほんの数秒ごとのカットなので、それぞれにばらつきが出ないように全体のニュアンスを決定する必要があります。それを決めるのが撮影監督の仕事となります。

**必要なスキル**

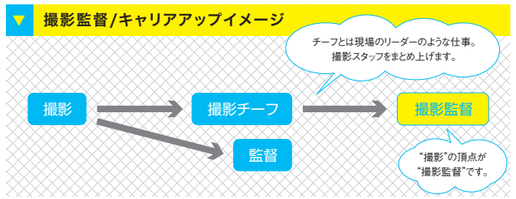
After Effects、データを修正するためのPhotoshopなどデジタルツールを扱うスキルが必要とされます。作業工程の終盤を担う仕事ですので、細かな作業を手早く行う集中力も重要です。

question
## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

撮影スタッフは多くの場合、アニメスタジオに所属しています。この仕事に就くにはさまざまな経緯が考えられ、アニメ、映像系の専門学校で撮影・編集技術を専攻してアニメスタジオに入社する場合もありますが、スタジオによっては未経験者を採用することもあるようです。撮影の仕事は、さほど画力は必要とされないため、映像制作全般に興味がある人が志望する場合も多いのだとか。もちろん、アニメ業界のほかの職種、例えば制作進行スタッフなどから転身する場合もあります。

撮影スタッフを経験した後は、撮影スタッフ間のスケジュールを管理するチーフ職を経て、スタッフをまとめ上げ、作品の総監督と密にやりとりをする撮影監督にキャリアアップする道と、演出家・監督といった職種へと進む道があります。撮影スタッフとしてその道を極める人も多く、その場合は、同じアニメスタジオで長く仕事をする人、所属を変える人などさまざまです。また、ストレートな上位職種である撮影監督を目指す場合は、動画合成技術だけでなく、豊かな想像力、総合的な演出力も養っておきましょう。

**▼撮影監督/キャリアアップイメージ**




撮影スタッフから撮影監督へ進む人と、監督・演出へ進む人、大きく二つの道が考えられます。

POINT
### どんな職種の人とかかわるの？

一番やりとりが多いのは、作品の演出を手掛ける監督（演出家）です。テレビアニメの場合は、「このカットはどうするか」といった細かい話を各話の監督と密に行います。スケジュールついては制作進行スタッフとやりとりします。

監督　制作進行

INTERVIEW!

## 渡辺宣之さん

### 作品をまとめ上げる重要な仕事です



Nobuyuki Watanabe ▌株式会社スタジオ雲雀

1995年、彩色スタッフとしてスタジオ雲雀入社後、撮影スタッフに。『ぱにぽに』『わがまま☆フェアリー ミルモでポン!』『劇場版デュエル・マスターズ』ほか代表作多数。

**撮影は、作品の最終的なクオリティにもかかわる重要なポジション。その仕事をまっとうするために必要な心構えとは……？**

**■渡辺さんが撮影監督の仕事に就いたきっかけを教えていただけますか？**

もともとアニメの仕事にかかわりたくて、専門学校を卒業してこの業界に入りました。僕がスタジオ雲雀に入社したのが1995年。最初は撮影ではなく、“仕上（彩色）”をやっていたんです。そして2年ほど経って、ちょうど雲雀が「RETAS!」というデジタルアニメ制作ソフトを導入することになったのをきっかけに、PCでの仕上げ作業を経て、撮影の仕事に移りました。なので、僕の場合は、最初から撮影スタッフを目指していたわけではなかったんです。

**■アニメーションがデジタル化を進める過渡期に、この業界に入られたんですね。**

そうなりますね。雲雀の撮影部自体も、そのときにできました。現在は、6人から9人のスタッフが常駐していて、自社作品だけでなく他社作品の撮影も行っています。僕は主に撮影部のスケジュール管理をするチーフの立場で、作品によっては撮影監督をやっています。

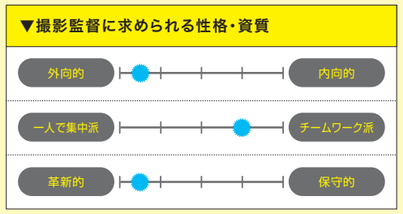
**■撮影という仕事は、ただカットを合成するだけでなく、エフェクト作業なども行わなければならず、業務が多岐にわたりますね。**

そうですね。光のエフェクトなどは僕たちがつけています。ほかにも、絵を合成する段階で絵柄が多少崩れていた場合などは、時間がなければデータをこちらで調整することもありますし、現場のデジタル化に伴って、いろいろな作業が求められますね。

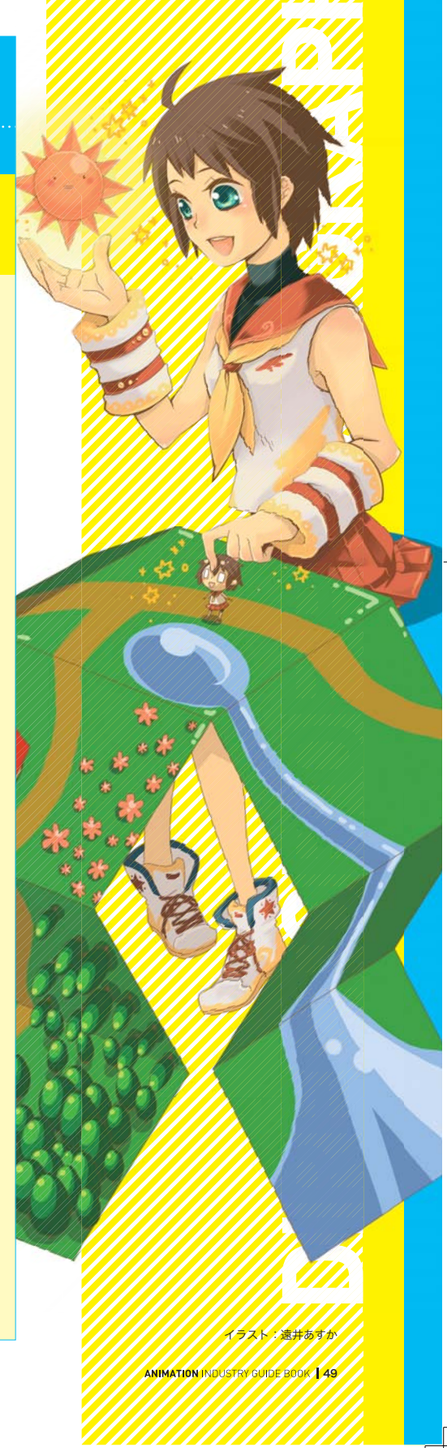
**■そこで、渡辺さんが心掛けていることは何かあるのでしょうか？**

特にエフェクトをつける場合は、イメージ力が必要となります。基本的に撮影は、監督や演出の意図に合わせて作業しますが、作品全体のニュアンスを汲み取るという意味でも、指示されるだけではなく、そこにもうひと味加えようと思う前向きな気持ちが必要ですよね。そのためには、アニメだけでなく実写作品の絵面やニュアンスを知るために、たくさんの映像作品を観ることも大切だと思います。撮影は、絵をとりまとめる部署なので、作品のクオリティ全体を左右する責任のある仕事です。時間に追われる大変さはありますが、やりがいは大きいですね。

**▼撮影監督に求められる性格・資質**




撮影はカットごとに行う個人作業ですが、映像のニュアンスをそろえるために、スタッフ全員が意思統一を図りながら行う共同作業の側面もあります。特に撮影監督は、監督らと密に接する職種でもあるので、外向的であるほうが望ましいでしょう。また、技術革新が目覚ましいデジタルツールを扱う仕事なので、新しい演出法や技術に関して敏感でいる必要があります。



イラスト：遠井あすか

作品の音世界をまとめ上げる

# 音響監督 SOUND EFFECTS DIRECTOR

animation industry type **C**

キャラクターボイス、効果音、BGM。視聴者の耳に
残る演出を、音にまつわるすべての面から仕掛けます。

question

## 音響監督ってどんな仕事？

映像作品に欠かせないサウンドまわりすべてを統括し演出するのが、アニメ作品の音響監督の役割です。まずは、音楽（BGM）の作曲家、効果音の制作会社、ミキサーに仕事を依頼。その後、声優のキャスティングをして、アフレコスタジオで声優に演技指導をしながら音声を収録。作曲家が作成したBGMを選曲し、効果音をつけてもらい、すべての音素材に演出を加えて映像につけるまでの、サウンドにまつわるすべての工程が音響監督の仕事です。

実際の作業は、個々の監督の音響に対する考え方によって異なります。また、作品がリアルな方向の音を求めるかどうかなどによって、必要なBGMの音楽性や演出方法も変化します。

声優のキャスティングも非常に重要な仕事です。キャラクターの声は、視聴者が受ける印象に直接影響を与えるので、音響監督は、原作者や監督の意見を参考に、キャラクター性にマッチした声優を選ばなければなりません。なお、メインキャストはオーディションで決めますが、脇役などは、音響監督に一任されることが多いようです。

どの作業も、大切なのは監督の意図を汲み取ること。どんなサウンドがそこに流れるかで、映像から受けるイメージは劇的に変わります。作品のイメージをどこまで音で表現できるかが腕の見せどころです。

**必要なスキル**

音響学や音響機械の知識は特に必要とされませんが、知っておくと便利です。監督の意図を汲み、演技指導を行うためにコミュニケーション能力、観察力は必須。演技・演出の知識も役立ちます。

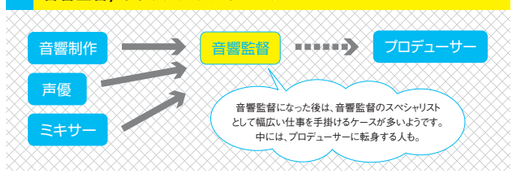
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

音響監督を目指すなら、音響の専門的な知識を勉強して、音響制作会社に就職するのが近道です。現場で音響制作などを経験し、現役の音響監督のもとで勉強してから一人立ちするのが一般的なパターン。そこで経験を積んで、フリーランスの音響監督として活躍する人も最近は多いようです。ただし、音響を専門的に学べる専門学校、大学はとても少なく、音響監督を一般から定期採用する会社も極めて少ない状況なので、音響監督は非常に間口の狭い職種といえるでしょう。そのほかには、ベテランの声優が音響監督になるケースもあり、まれにミキサーから音響監督に転身する例も見られます。また最近は、テレビでの放映本数が減ったこともあり、洋画吹き替えの分野で活躍していた音響監督が、アニメーションの分野に進出してくる例もあるようです。

音響監督は専門性の高い職種なので、そこからキャリアアップする例はさほど多くはありません。音響監督の仕事を極める人がほとんどです。ただし、音響監督は幅広い仕事をこなしているので、視野を広く持つプロデューサーへと転身することはあるようです。

**▼音響監督/キャリアアップイメージ**




音響制作会社で経験を積んで、フリーランスの音響監督になる例も近年は多少あるようです。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

プロデューサー、監督、制作デスクなどとは声優のキャスティングや音楽の方向性などを密に話し合います。録音・編集など実作業の現場では、作曲家、声優、ミキサー、効果音を作成するスタッフ（通称：効果部）とのかかわりが大きくなります。

プロデューサー　制作デスク　監督　作曲家　声優　ミキサー



INTERVIEW!

## 明田川 進さん

### 音だけでなく人をも育てる仕事です



Susumu Aketagawa ▎株式会社マジックカプセル

虫プロダクション、グループタックなどを経て、現在マジックカプセル代表取締役。
主な代表作は『AKIRA』『銀河英雄伝説』『ユニコ』ほか多数。

**作品の完成度を高めるのが音響です。日本のアニメーション音響監督の第一人者に、音作りの現場について聞きました。**

**■明田川さんは、アニメ制作会社に音響セクションが設立されて以来、第一線で活躍されていますが、音響監督に必要なことは何だと思われますか？**

バランス能力ですね。アニメの音響監督は、監督の意図に沿って音作りを行いますが、以前は監督が音まわりをすべて音響監督に任せることが多かった。ですが、最近の若い監督は、こういう音楽、声優を使いたいという意見を持っていることが多いので、それをいかに汲みながら、作品をより良くする音楽、キャスティングを調整するかが大切です。特に声優の起用に関しては、原作者の意見も重要で、監督が希望する声優との声質がバッティングすることも多々ありますからね。

**■バランスというのは、声質に限ったことですか？**

いえ、それだけではありません。長い期間収録が続くテレビシリーズでは、チームワークが最も大事。キャスティングの際は、いくら演技が良くても、役者同士の相性、全体の雰囲気が保てるかどうかに気を遣います。若い声優ばかりの現場には、ベテランを脇役に起用して、現場を締めてもらったり。若い役者にとっては、うまい人の芝居を見ることも大切な勉強ですからね。

**■喜びを感じるのはどんなときですか？**

僕は有名な人を使うより、新人を起用するのが好きなので、声優を育てる楽しみは大きいですね。特に新人の場合は、テレビシリーズの１話目と終わりのころではまったく違います。その成長が大きいほど、うれしい。そこで伸びた役者は、次の作品でも声を掛けます。そういう意味では、音響監督は人を見極める目が必要ですね。

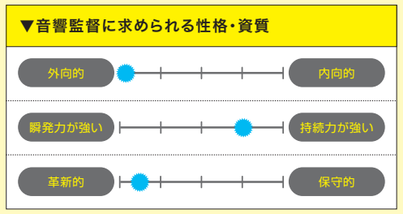
**■逆に、苦労されることは？**

音楽が意図する方向で上がってこなかった場合、効果音が意図する状況で上がってこなかった場合、役者に意図する演技をしてもらえなかった場合、それらをどう調整するかに苦労しますね。そうならないように、事前に準備を怠らないことが大切ですよね。

**■これからの音響監督に求められることは？**

『AKIRA』で、音楽に芸能山城組を起用したように、世界観を効果的に伝える方法はたくさんある。今のアニメは、作品の方向性も多種多様。既存の考え方だけでは、新しさを生み出せなくなっています。録音・再生技術やメディアの進化も含めて、音にかかわるあらゆることに、常にアンテナを張っておくべきでしょうね。

**▼音響監督に求められる性格・資質**




アフレコ現場を筆頭に、多数の人とかかわることが多い音響監督に一番求められるのは、コミュニケーション能力です。また、音響制作は作品全体にかかわってくるので、物事を大きな視点からとらえられるバランス感覚も大切でしょう。「コミュニケーション能力がないと、監督の考えていることを引き出すこともできないし、それをアフレコで声優さんたちに伝えることもできませんよ」。



イラスト：藤井達也

CG全般を制作・演出するエキスパート

# 3D監督 CGI DIRECTOR

animation industry type **C**

作品にリアリズムと表現力を与える優れた3DCG。
今後さらに発展が期待される分野といえます。

question

## 3D監督ってどんな仕事？

アニメ作品に限らず、今や映像作品において欠かせない存在となったCG。それを統括するのが3D監督です。この職種の通称は、実写作品とアニメ作品では若干異なり、実写ではCGI監督、アニメではCGディレクターと呼ばれるのが一般的。3D監督の仕事は厳密にジャンル分けがされているわけではなく、実写作品、アニメ作品の両方を手掛けている人が多く存在します。

アニメ作品におけるCGの使用は1980年代からスタートし、一般的になったのは1990年代半ばから。その内容もフルCGアニメの制作、2Dアニメにおける背景やキャラクターの3DCG化、作品中の一部パートのCG化など多種多様です。アニメ制作の現場ではまだ歴史が浅い分野だけに、2Dアニメ作品の制作工程がきっちりと分業化されているのに比べ、CGの制作作業は、手掛ける本人の嗜好や裁量に合わせて多岐にわたります。

基本的に、3D監督の仕事はアニメ作品のCGパートにまつわるすべてをとりまとめることです。しかし、実際は監督業だけでなく、特にフルCGの短編作品などでは、企画提案に始まり、キャラクターやオブジェクトの制作（デザイン～モデリング）、アニメーション演出など幅広く実作業を兼務する場合が多く、仕事内容は作品や制作現場によってフレキシブルに変化するのが現状です。

**必要なスキル**

「3ds Max」「SOFTIMAGE」「LightWave」「Maya」など3DCGツールの知識・技術は必須ですが、どれか一つを覚えておけば応用が効きます。立体物の制作という意味ではデッサン力、立体造形力も必要です。

question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

3D監督のキャリアは、CGデザイナーからスタートします。カットごと、パートごとにCGデザイナーがチームを組むような制作現場では、その上位にチームリーダーが配置され、3D監督がチームリーダーを統括しますが、作品によっては個別のCGデザイナー全員を直接3D監督が統括する場合があり、作業形態、編成もさまざまです。

3D監督（CGディレクター）の下に、造形制作作業に特化したCGアートディレクター、ツール技術をディレクションするCGテクニカルディレクター、キャラクターモーションを手掛けるCGアニメーションディレクターと、その職種が細分化されて置かれることもあります。なお3D監督はCG制作会社に属している場合が主ですが、近年はフリーランスも増えています。

3D監督からのキャリアアップパターンとして考えられるのは監督です。アニメ作品のシリーズ総監督だけでなく、実写作品の監督を目指す人も多いといわれています。もちろん、その両方に対応できるスキルがあればベスト。将来的にもCGは、あらゆるジャンルの映像作品に求められ、順応できる分野なので、個人の志向に合わせて将来を考えるといいでしょう。

**▼3D監督/キャリアアップイメージ**




専門的な技術に特化した分野なので、現状ではCGディレクターの仕事を極める人も多いようです。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

フル3DCGアニメ作品と2Dアニメ作品の場合では、かかわる職種も異なります。2Dアニメ作品では監督、演出家、CG合成時のエフェクト作業を分担するための撮影監督とのやりとりが主。フル3DCGアニメ作品では監督、音響監督、脚本家とやりとりします。

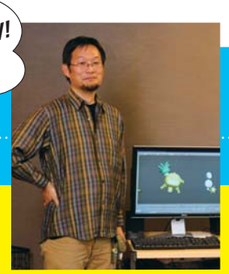
2Dアニメ：監督／撮影監督
フル3DCGアニメ：監督／音響監督／脚本家



INTERVIEW!

## 八木竜一さん

### CGに関するありとあらゆる作業を手掛けます



Ryuichi Yagi ▌株式会社白組

1987年、白組入社。代表作はゲーム『鬼武者3』（3D監督）、3DCGアニメ『うっかりペネロペ』（演出）、アニメ『もやしもん』（3D監督）ほか多数。

**日進月歩の技術革新により、さらなる発展が期待されるCG分野。アニメ作品における現状と今後求められる人材とは？**

**■3D監督は、CGにまつわる幅広い知識と技術が要求される仕事とうかがいますが？**

日本のCG制作現場は、職種の垣根のない世界なんですよね。海外と違って現場が完全に分業化されている所は少ないので、どのCG制作会社もそこそこの人数でやりくりしているのが現状。作業の兼務は当たり前です。モデリング、マッピング、ライティング、アニメーションなど全部を作るので、3D監督はもちろん、各デザイナーにも演出力が求められることが多いです。

**■そのためには、どんな勉強が必要ですか？**

ツール類に関しては、入りたい制作会社の現場で使用されているものを重点的に覚えていくといいですね。でもその前に、ぜひやってほしいのが物や人物、動物の形や各部のつながりを観察することです。デッサンはもちろん、彫塑（ちょうそ）を勉強するとさらにいいですね。そのほか、モデリングにもモーション制作にも役立つのは、アニメでも実写でもいいので、映像作品をコマ送りで観て、分析をすること。物の動き方を細かく観ておくのも大切ですし、自分で演出をつけるときのカット割りの勉強にもなります。

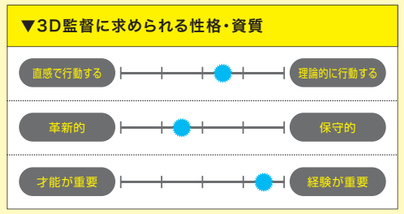
**■八木さんにとってCG制作の醍醐味は？**

映像にとってはまだ新しい分野ですから、アイデアと意欲さえあれば、さまざまなチャンスが得られることですね。ツールも今は安く手に入るので、PCが1台あれば、一人でフルCGアニメ作品を作ることも可能です。それが認められて大作のディレクションを任されることもあるでしょう。すべてを自分の我量で決められるので自由度があるし、新しいチャレンジもしやすいです。

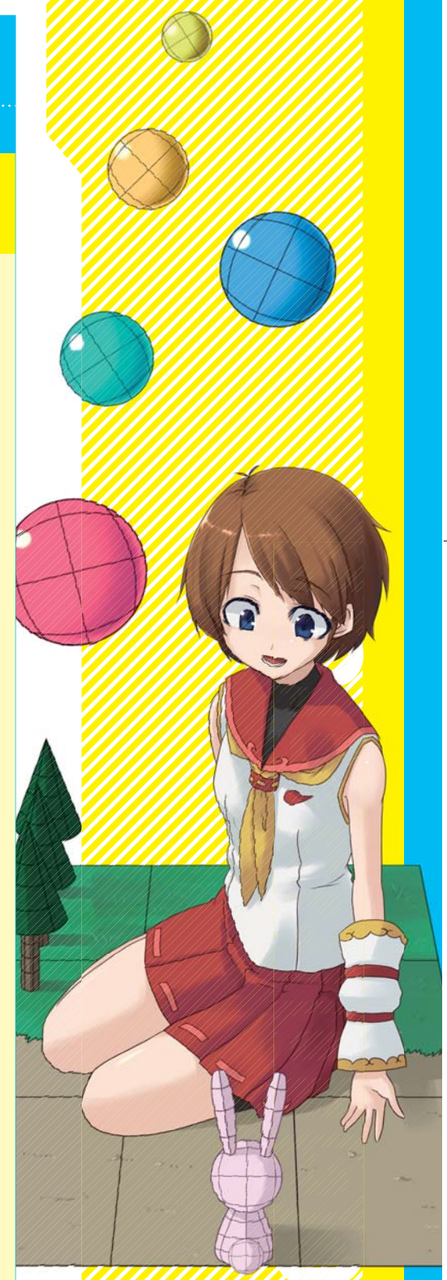
**■今後、CG分野で活躍するために必要なことは？**

CGを作ることは、映像すべてを作ることに等しいんです。だからこそ、学ぶことが多いのですが、全体的にすべてを身に付けた上で、スペシャルな部分を育てていってほしい。人物を動かすのが得意とか、メカを作り込むのが得意だとか。スペシャルな分野が多数あるに越したことはないですが、最低でも一つ得意なものがあれば、それを武器にCG業界をわたり歩いていけます。アニメ業界でも、これからはいろいろな会社で、劇場版に限らず、テレビシリーズでも3DCGアニメが企画されていくと思います。これからも活躍する場がどんどん増えるジャンルなので、意欲的に取り組んでほしいですね。

**▼3D監督に求められる性格・資質**




3D監督は、特に2Dアニメの CGパート制作を担当するなどの場合、2Dアニメ制作スタッフとの折衝や細かいやりとりが必要になるため、外向性とコミュニケーション能力は重要。「そして、志は常に高く持っていてほしい。3D監督はやることが多いので、時間の制約の中で、どこまで作品と根気よく付き合えるか、求められる以上の成果を出せるかが、質につながりますからね」。



イラスト：岩崎翔平

キャラクターに生き生きとした動きをつける

# 動画 INBETWEEN ANIMATOR

animation industry type **D**

動画は、新人アニメーターが
一番最初に携わる基本となる仕事です。

question

## 動画ってどんな仕事？

アニメ作品における動画とは、原画と原画の間の一連の動きを表す絵を描くことです。例えば、あるキャラクターが振り向くシーンなら、横顔と正面顔など、その中でポーズが変わるキーポイントとなる絵が原画として描かれます。そして、キャラクターが横顔から正面顔まで移るまでの動きの流れを、少しずつ顔や体の向きをずらしながら描いた複数枚の絵が動画となります。現場によっては“中割り”と呼ばれることもあり、原画と動画を合わせて作画と称します。

動画は、アニメーターの基本作業です。原画に描かれたキャラクターを忠実にトレースして、動きを微妙に変えながらつなげて描いていくことが大切なので、模写能力が求められます。一般的には、どこのアニメスタジオでも、アニメーターという仕事に就いたときに最初に手掛ける仕事が、この動画制作。アニメーターとしての出発点といえるでしょう。

動画をどこで何枚描くかの指示は、原画スタッフから出されます。ポーズ間の細かい動きは、特に指示がなければ、動画スタッフが演出家の意図を汲みながら、イメージを働かせて自由に描きます。動画の良し悪しは、作品の躍動感にも影響しますので、基本とはいえその役目は重大です。動画スタッフが描いた動画は、動画検査を経て仕上で色を塗り、検査をして撮影に回ります。

**必要なスキル**

動画スタッフに一番求められるスキルは、デッサン力、模写力。1本のアニメ作品で必要な動画の量は膨大で、拘束時間も長くなりますから、体力とともに、集中力をいかにキープするかも大切です。

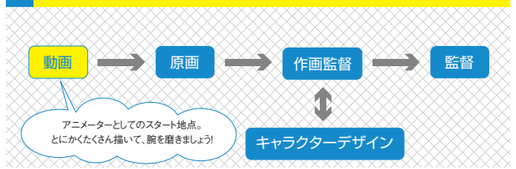
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

動画スタッフとして働くには、アニメスタジオに所属する場合と、フリーランススタッフとして制作会社から受注を請ける場合との両方が考えられます。ただしフリーランスとして働く場合も、初めはアニメスタジオに入ってスキルを磨き、それから独立するのが一般的です。どちらの場合も、ギャランティは歩合制が多く、アニメスタジオによっては、月々の最低ノルマが決められている場合もあります。アニメスタジオの仕事の形態もさまざまで、自社制作作品のほかに、外注としてほかの会社からの仕事を請け負う場合もありますので、動画スタッフには、常にフレキシブルな対応が求められます。

一般的には、最初に動画スタッフとして数年間アニメーターの修行を積み、より高い画力と経験が求められる原画スタッフへとキャリアアップ。そこから、作画監督へとステップアップするモデルが考えられます。しかし、動画にこだわりを持つ人の中には、ベテランになっても動画スタッフを続ける人はたくさんいます。自分の画力のレベルや、描きたい作品の方向性に合わせて、同じ職種で他スタジオへと転職をする人も多いようです。自分の絵の傾向や適性を考えながら将来を考えましょう。

**▼動画/キャリアアップイメージ**




動画から原画にキャリアアップする人と、動画スタッフを続ける人の割合は半々といわれています。

POINT

### どんな職種の人とかかわるの？

制作現場では、作画作業全体を統括する作画監督、作画スタッフの絵に色を塗る彩色（仕上）スタッフと、細かい部分の修正などを通じて一番密にかかわります。ほかには、作画をとりまとめて他部署に送る制作進行スタッフとも多くやりとりします。

作画監督　彩色　制作進行



INTERVIEW!

## 北村知子さん

### スピードと的確な模写力が大切です



Tomoko Kitamura ▌虫プロダクション株式会社

ゆめ太カンパニーを経て、1998年に虫プロダクション入社。以降動画スタッフとして勤続、多数の作品にかかわる。現在は動画検査も担当する。

**すべてのアニメーターのキャリアは、動画制作から始まります。
そこで得られるノウハウについて、ベテラン動画スタッフに聞きました。**

**■北村さんがアニメーターを目指したきっかけは？**
昔からアニメが好きで、自分もアニメにかかわりたいと、アニメーターを目指して専門学校に進みました。私は原画も担当したことがありますが、とにかく絵を描くのが大好きだし、向き不向きも考えて、このままずっと動画の仕事を続けていきたいと思っています。

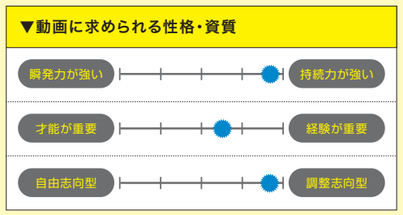
**■動画はアニメーターの最初のステップになりますが、北村さんが初めて現場に入って感じたことは？**
専門学校で教わった道具の使い方は役立ちましたが、そのほかのことはすべて現場で覚えました。一番驚いたのは、作業のスピードですね。現場ではすぐに結果、評価が出る。絵にも創意工夫が求められますし、作業スピードの速さも求められます。最初は戸惑いますが、とても勉強になりますね。

**■動画制作で一番苦労されることは何ですか？**
やはりキャラクターを似せることですね。動画のリテイクで一番多いのは“キャラ崩れ”。原画のニュアンスを壊さないように描くのが難しいです。動画の仕事は、特に外注仕事の場合、どんな作品が回ってくるか分からないので、何でも描けるようにしなければなりません。いくら苦手な絵柄、苦手なキャラクターでも、プロとして、描けないとは言えないですよね。なので、いろんな作品を観て、各種の絵になじんでおくんです。いい動画を描くには、努力しかないですね。

**■ほかに、スキルアップのために心掛けることは？**
上手な人の原画や動画を見て、テクニックを盗むことですかね。例えば、キャラクターの斜めの顔を描くのは難しいのですが、ほかの人が描いた作画を見ることで、いろんな角度から描く勉強にもなります。上手な構図の作り方も分かりますよね。私は、これはと思った原画や動画をコピーして保管し、自分が絵を描くときの参考にしています。

**■動画は、原画スタッフからの指示に従って、その通りに描けばいい仕事というわけではないのですね。**
もちろん指示に従わないと仕事にはならないですが、動画を描く際に、演出の指示がない場合も多いんです。そのときは、演出家の意図を汲み取って、どんな動きをさせるかを自分で考えなくてはなりません。同じ動きでも、目から動かすのか、肩から動かすのかで絵も変わります。そこでセンスとテクニックが問われますね。

**▼動画に求められる性格・資質**




動画に限らず、作画スタッフ全般に求められるのが、同様の作業を繰り返すために必要な持続力と集中力。基本的には個人作業なので、性格的な部分で特に求められる資質は少ないですが、「とはいえ、チームで動いているので、締め切り前に遊びに行ったり、仕事中にネットやケータイを触ったりして、仕事に集中できない人、社会人としての常識のない人は困ります」。



イラスト：宮岡達也

アニメーションのスタート地点

# 原画 KEY FRAME ANIMATOR

animation industry type **D**

映像としてのアニメーション作品は、原画作業からスタート。
原画スタッフは新人アニメーターの最初の目標です。

question

## 原画ってどんな仕事？

原画スタッフの仕事は、監督、演出が作成した絵コンテに沿って、キャラクターの動きのもとになる絵を描くことです。原画スタッフはまず、わたされた絵コンテをもとに、カットごとに背景とキャラクターの構図を1枚絵にまとめたレイアウトを描き起こします。ここからは作業が分担され、レイアウトの背景絵となる部分は背景美術スタッフが、キャラクター絵は原画スタッフが担当します。

次に原画スタッフは、カットごとにキャラクターの一連の動きの始点と終点、動きの要所となる絵を描きます。このキーポイントとなる絵のことを原画と呼び、作品によっては、ラフな原画を描く第一原画、それをクリーンナップしてより緻密な原画にする第二原画と、さらに作業が分担される場合があります。また、キャラクターの動きのタイミングやカメラワーク、原画と原画の間を補完する動画枚数の指示を出すのも、原画スタッフの仕事となります。

原画スタッフは、それらすべての要素をレイアウトシート、タイムシートに書き込みます。そして演出や作画監督のチェックを受けて完成したものが、原画と原画の間の動きをさらに細かく描いていく動画スタッフに回されます。原画はアニメーションの大もととなる絵。当然、原画スタッフには、高い画力と構成力や演出のセンスが求められます。

**必要なスキル**

動画と違い、原画はゼロから絵を描き起こすので、設定を忠実に再現する高い画力は必須です。デッサン力を身に付け、人物のポーズのバリエーションなども描けるように、表現力を養っておきましょう。

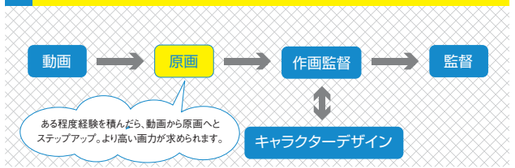
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

原画、動画を含めて、作画全般にかかわる人を総称してアニメーターと呼びます。アニメーターは、アニメ専門学校や美術系の学校を出た人が多く、まずはアニメスタジオに籍を置いて現場の仕事を覚えていくのが一般的です。そこからは、自分の描きたい絵柄や画力のレベルに合わせて、そのまま同じスタジオに在籍するか、ほかのスタジオに移るか、独立してフリーランススタッフになるか、その後の方向性を選んでいく場合が多いようです。基本的に、作画の仕事は出来高制。中でも自分の絵柄がストレートに反映される原画という職種は、フリーランスとして活動する人が多いのも特徴です。

原画スタッフからは、作画監督にキャリアアップ。そこからは、キャラクターデザイナーを経て監督に進む人と、作画監督から演出・監督業に進む人に分かれるようです。業界全体を通じて、作画出身の監督の数は多いようです。もちろん、作画スタッフのまま活躍する人も数多くいます。フリーランスとして作品ごとに契約を交わして作画に携わる、本人の志向に合ったアニメスタジオをわたり歩くなど、働き方も人それぞれ。どちらにしても、1作品ごとに持てる力を発揮することが大切です。

**▼原画/キャリアアップイメージ**




作画から数年間の経験を経て作画監督になるのが一般的。そこからは本人の志向によって道が分かれます。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

作画は、作品の基盤を作る仕事なので、初めに監督と打ち合わせ。作業に入ると、原画を描く際の細かい要素は作品の演出意図を反映しなければならないので、演出家と密に連携を取ります。また作画監督、制作進行スタッフとのやりとりも多くなります。

監督　作画監督　制作進行



INTERVIEW!

## 北崎正浩さん

### クオリティの高い絵を描き続けています



Masahiro Kitazaki ▌虫プロダクション株式会社

1982年スタジオアクト入社。その後、虫プロダクションへ。現在は作画チーフ。『ぞう列車がやってきた』など多数の作品で作画監督も手掛ける。

**いい原画とは？　いいアニメーターになるには？**
**原画という職種に求められるポイントを聞きました。**

**■北崎さんは、アニメーターとして20年以上のキャリアをお持ちですが、この仕事に就いたきっかけは？**

高校時代に専門学校のパンフレットを見ていて、当時としては珍しいアニメーター科というのを見つけました。同じ絵を描くなら、好きなアニメの仕事がしたいと、そこに通ったのがきっかけです。

**■原画の仕事で、気をつけなければならないことは？**

アニメになったときの絵をイメージして描くことでしょうね。原画だけをパラパラ漫画にしたときに、動きがなめらかにつながるようになるのがベストです。手を抜こうと思えば、描く枚数を絞って、動きが大きく変化する頂点だけを原画にすればいい。でもそれでは、原画をもとに作業する動画スタッフが戸惑うことになります。1枚の原画にこだわりすぎて、納期を守れないのはプロとしてダメですが、こだわりを持てない人はいいアニメーターとはいえない。そのバランス感覚が大事でしょう。

**■いい原画を描くために必要なことは何ですか？**

何にでも興味を持って観察する力ですね。ある若い原画スタッフに、食卓テーブルの醤油差しを描くのに、資料をくれと言われたときは驚きました（笑）。それは観察力にとぼしすぎる。人物の絵でも、自分の周りの人の喜怒哀楽の表情や動きを常日ごろから観察していれば、描くときにそれが生きてきます。キャラクターの座り方一つとっても、表現の仕方はいろいろ。原画から作画監督以上を目指すなら、漫画でカッコいいと感じた構図を真似して描いてみたり、映画やドラマでいいと思ったシーンを覚えておいたり、演出力も磨いてほしいですね。

**■さまざまな作品に触れることが大切なんですね。**

演出との打ち合わせで、“あの映画のあのシーンのような”という言い方をされることがよくあるんです。特にテレビシリーズは、他作品をパロディにすることも多いので、なるべくたくさんの映像作品を観ておくといいですね。流行の映画やアニメはもちろんですけど、僕も勉強のために昔の邦画を観たりしましたよ。

**■アニメ業界志望者にアドバイスをお願いします。**

現実的な話として、アニメーターの仕事環境は厳しいので、覚悟と向上心を持って業界に来てほしい。アニメーターは鉛筆、消しゴムとタップさえ持っていれば仕事ができます。家を放り出されても、タップがあれば食っていけると思って、頑張ってほしいですね。

**▼原画に求められる性格・資質**

| | |
|---|---|
| 一人で集中派 | チームワーク派 |
| 瞬発力が強い | 持続力が強い |
| 経験が重要 | 才能が重要 |

作品をゼロから描き出す原画の仕事には、作品をトータルに見通す演出や監督と近い目線が必要とされるため、バランス感覚が必要です。「フリーランスの原画スタッフは自分に与えられた仕事だけこなせばいいのですが、アニメスタジオに所属していると、納期が迫れば仲間同士の助け合いも必要。ですから、あまり協調性のない人は、スタジオ勤務には向かないかもしれませんね」。



イラスト：堀山直人

世界観の基盤をなすアートワーク

# 背景美術 BACKGROUND ART

animation industry type **E**

作品世界の文化や歴史、登場人物の心象風景を
浮き彫りにするのが背景美術の仕事です。

question

## 背景美術ってどんな仕事？

アニメにおける背景は、キャラクターが動く“舞台”であり、作品の世界観を形づくる重要なファクターです。背景にかかわる仕事は、大きく分けて二つ。監督との打ち合わせから作品イメージを汲み取り、緻密な設定を行う“美術設定”、美術監督のもとで実際に背景画の制作を行う“背景美術”です。

美術設定を手掛けるのは、主に美術監督。作品のイメージを形にするとともに、建造物の構造や室内のインテリアなど、画面上で矛盾が生じないよう細かい部分まで綿密に設定します。また、最終的にキャラクターと合わせて画面に表示されるため、キャラクターとしっくりなじむタッチ、色調にすることも大切。監督や色彩設計スタッフとの打ち合わせを重ね、方向性を固めていきます。

背景美術スタッフは、設定や画面レイアウトに基づき背景画を作成します。完成度の高い“絵”であることが求められますが、個性を主張しすぎてもいけません。全体のテイストを崩さない、絶妙なバランスが求められます。最近では3Dでモデリングした建物を2Dでレタッチするなど、デジタルワークを取り入れる制作会社も多く見られます。

30分のアニメで使用される背景画は、およそ200～300枚。膨大な背景画があってこそ、そこで動くキャラクターが生きてくるのです。

**必要なスキル**

画力はもちろん、日ごろから自然風景や建築物の構造などに着目する観察眼も必要です。多くのスタジオでPhotoshopやPainterを使用しているため、デジタルツールについても学んでおきましょう。

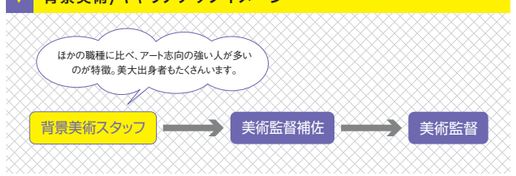
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

背景画を手掛けるのは、主に背景美術専門の制作会社です。大手アニメスタジオの中には背景部門を設けている会社もありますが、さほど多くはありません。“光の表現にこだわる会社”“3D技法に定評のある会社”などそれぞれ作風が異なるため、アニメ制作会社は作品のテイストに合ったスタジオに背景制作を発注します。

一般的に、背景制作会社のスタッフはアニメ専門学校や美術大学、美術専門学校出身者から採用されます。最初は背景美術スタッフとして背景画を手掛け、本人の意向や資質次第で美術監督補佐、美術監督へとキャリアアップしていきます。ただし、背景美術の上位職が美術監督というわけではありません。絵を描くことが好きな人は背景美術を続け、世界観の構築に興味がある人は美術設定、つまり美術監督の道を目指すと良いでしょう。美術監督は対外折衝が多いため、高いコミュニケーション能力が求められます。また、背景美術スタッフを統括し、完成した背景画のクオリティチェックを行うことも職務に含まれます。わずかではありますが、美術監督から監督に転身する例もあるようです。

**▼背景美術/キャリアアップイメージ**




背景美術から美術監督になるまでの年数は、スタジオによってさまざま。数年で美監を任されることも。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

作品全体の美術設定を行う美術監督とかかわることが多い背景美術。同じ監督でも、作画監督との接点は以外に少ないようです。ほかにも全体のスケジュールを管理する制作進行スタッフともやりとりがあります。

美術監督　制作進行



INTERVIEW!

## 小濱俊裕さん

### 絵を描くことが好きな人に来てほしい



**Toshihiro Kohama ▌株式会社美峰**

背景美術監督。スタジオアクア、スタジオキャッツ、スタジオ・イースターを経て、株式会社美峰に入社。『狼と香辛料』ほか代表作多数。

**『新世紀エヴァンゲリオン』などを手掛けるスタジオ美峰。業界第一線の背景美術スタッフになるための極意とは……？**

**■背景の仕事に就いたきっかけを教えてください。**
もともとアニメよりもCGや絵の仕事に興味があったんです。そんな中、スタジオ美峰の作品を見て独特の表現に惹かれました。絵を描く人ならお分かりだと思いますが、美峰は光の表現に特徴があります。色数を多く使い、何ともいえない空気感を演出しているんです。3社の背景制作スタジオを経て、美峰に入社しました。

**■どんなときに、仕事のやりがいを感じますか？**
1本30分という限られたアニメの枠の中で、どれだけ完成度を上げられるか、美峰らしさを出せるか。でしゃばりすぎることなく、遊びを入れられたときに達成感を感じます。

**■この仕事に向いているのは、どんな人でしょう。**
“絵が好き”な人ですね。“アニメが好き”“キャラクターが好き”という人は、動画や制作進行のほうがいいでしょう。美峰でも、長続きするのは絵が好きで入社した人ですね。

**■小濱さんは現在、美術監督を務めていらっしゃいます。背景美術スタッフから美術監督になるまで、どれぐらいかかりましたか？**
約5年です。もっと短期間で美術監督になるケースもありますが、下積みが短いと難しい仕事です。30分のアニメなら7、8人のスタッフをまとめなければなりませんし、仕事全体の流れや周りが見えないと信頼関係を築けませんから。

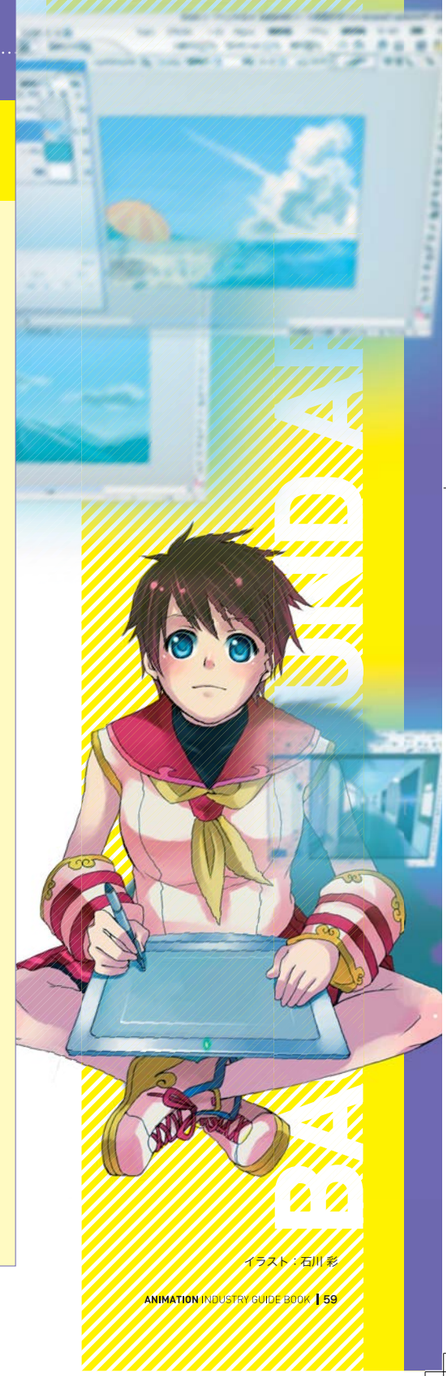
**■これまでの仕事で特に印象深いのは？**
アナログからデジタルへの転換期の仕事は、どれもとても深く印象に残っています。デジタル化が進んだ今は、3Dと背景とのマッチングについても学ぶことが多く、日々勉強です。

**■この仕事を目指す人に、アドバイスはありますか？**
プロとしてやっていくには、1日に何枚、何十枚もの背景画を描かなければなりません。悩んで描けなくなると納期に間に合いませんから、何事もプラスに考えるといいですね。また、最近は与えられた課題だけをこなす人、なんでも他人に聞こうとする人が増えています。“この空の色はどうやって表現するんですか？”と他人に答えを求めるのではなく、自分で研究してほしいですね。

**▼背景美術に求められる性格・資質**

| | |
|---|---|
| 一人で集中派 | チームワーク派 |
| 瞬発力が強い | 持続力が強い |
| 才能が重要 | 経験が重要 |

背景美術は、美術監督をはじめ多くの人とコミュニケーションを取りながら、柔軟な姿勢で進めなければならない仕事です。「会社によって仕事のスタイルもさまざま。置かれた環境に合わせ、自分自身を上手にコントロールすることが大切ですね。協調性を持ち、みんなで一つの目標に向かうこと、周りのスタッフへの感謝を忘れないこと。これこそ、良い作品を生み出すための原動力です」。



イラスト・石川 彩

仮想の3D空間を創造する

# 3DCGクリエイター 3DCG ARTIST

animation industry type F

アニメーションやゲームには欠かせないものとなって久しい3DCG。
これにかかわる職種について解説します。

question

## 3DCGクリエイターってどんな仕事？

ひとくちに3DCGクリエイターといっても、実際にはその仕事は細分化されています。ごく大まかに分けると、3Dモデルなどの素材を作る仕事、3Dモデルをアニメーションさせる仕事、素材をまとめて映像にする仕事、そしてチームを指揮して外部との橋渡しをする仕事などがあります。

キャラクターや背景を作る“モデラー”は、素材を作る仕事の代表格といえるでしょう。デザイン画や三面図を解釈し、いかにイメージを保ったまま3D化するかがモデラーの腕の見せ所です。

そのモデルに動きをつけるのが“CGアニメーター”です。手順としては、まず2Dアニメの原画に相当するキーフレームを作り、キーフレームの間のモーションを足して一連の動きを作っていきます。また、絵コンテを元に、カメラアングルを考えることもCGアニメーターの仕事の一つです。

そのほかにも、3Dモデルを動かすための構造を作る“リギング（リグ）”、爆発や煙、水の表現などを担当する“エフェクト”、素材をまとめて映像の形に完成させる“コンポジット”、実写の世界の照明に相当する“ライティング”などの業務が存在します。

なお、所属する会社の規模が大きくなればなるほど、各業務は分業化されていく傾向があります。その逆に、少人数の会社では、一人で複数の業務を兼務することが多いようです。

**必要なスキル**

CGソフトウェアへの造詣は当然として、さらに、カラーマネジメント、実写の撮影方法やライティングなど、映像に関する知識は幅広く必要です。共同作業が多いのでコミュニケーション能力も重要。

question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

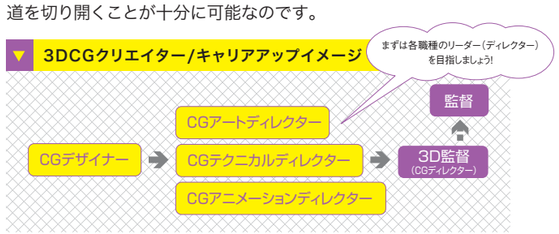
規模の大きなCG会社はプロジェクト（案件）ごとに人員を募集することが多く、またプロジェクトによってはモデラーだけの募集しか行わないということもあります。各職種の関係はフラットであり、どれが上位といった差異はありません。まずは自分の職種の中で腕を磨き、スペシャリストとなることが、その先に進むための一つの目標となるでしょう。

CGチームの全体を統括するプロジェクトリーダーを目指すのであれば、ライティング・コンポジットは経験しておいたほうが有利でしょう。ライティング・コンポジットはすべての素材が組み合わさる工程なので、ほかの職種の作業内容にも精通している必要があります。チーム全体とかかわるリーダーにとって、役立つ知識を学びやすい職種なのです。

小規模な会社に所属した場合は、対外的な交渉も含めて、一人の人間が多くの仕事を任されることになります。待遇面は厳しいですが、実力を養うにはもってこいの環境です。

CG業界の歴史はまだ浅いため、明確な出世コースはないといっても過言ではありません。しかしその分、自分の勉強と努力次第で、道を切り開くことが十分に可能なのです。

**3DCGクリエイター/キャリアアップイメージ**




どの職種でも、まずは職種内でリーダー的立場を目指すことに。その後は自分の勉強と志向次第。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

モデラーならリガー、リガーならアニメーターという具合に、前後の工程のスタッフとかかわりながら仕事を進めます。プロジェクトリーダーはチームをまとめるだけでなく、アニメの監督やゲームのディレクターと交渉し、演出意図を実現可能な形にします。

社外監督 / 社外プロデューサー / 社内各職種

※プロジェクトリーダーの場合

question

## 代表的な職種や求められるスキルについて詳しく教えて!

エンタテインメント業界の中でも特に歴史が浅いのがCGにまつわる仕事です。現在もまだまだ発展途上なため、CG制作会社や作品によって、3DCGクリエイターの仕事内容も大きく変化します。例えば、ハリウッドに代表される海外の3DCG制作現場では、下記で紹介するように職種が細分化され、クリエイターもそれぞれのスペシャリストとして活躍しています。一方日本では、現場での分業システムが確立していないため、一人のクリエイターが複数の作業内容を兼任する場合が多いようです。

こうした理由から、国内では比較的オールラウンダーが重宝され、海外では特定のワザに秀でたスペシャリストが活躍。もし皆さんが将来海外を目指すなら、それぞれの職種のエキスパートになるべく、今からしっかり得意分野を磨き上げたほうが良いでしょう。

### モデリング /平面のモノを3Dへ

モデリングとは、平面図から3Dモデルを作成する作業です。モデルをリアルに見せるために、表面に画像を張り込むテクスチャマッピング作業も担当します。モデリングに求められるのは、平面的な情報から3D造型を作り上げる想像力です。ただ3D化しても、リギング後に動きがスムーズではないモデリングは使えません。このモデルをどう動かすのか？という演出を考えた作業が求められます。

### リギング /骨組みを考える

リギングは、3Dのキャラクターを動かすために、関節などの骨格（制御構造）を組み立てる作業のこと。セットアップとも呼ばれます。モデリングやアニメーションに比べて派手さはありませんが、高度なセンスと経験が問われるため、世界的にも常に人材が不足しているのが現状。モデリングやアニメーションに関する知識とともに、動きに関する演出力が求められ、プログラミング的要素も強い仕事です。

### アニメーター /キャラクターを演出

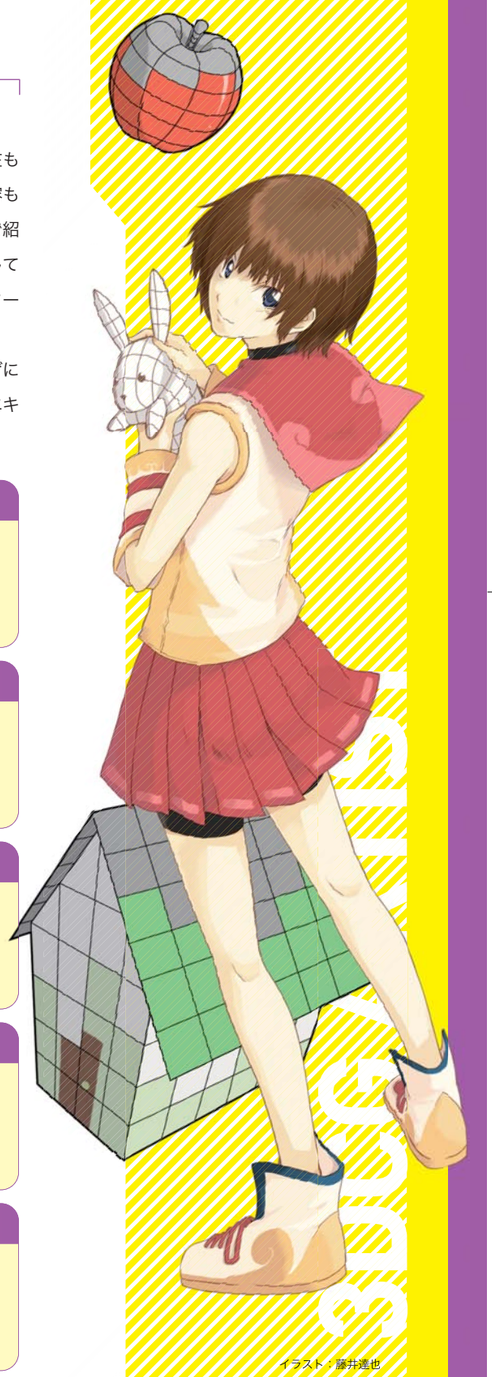
アニメーターは、絵コンテや脚本を参考にしてモデリング、リギングされた3Dキャラクターに動き、つまり「演技」をつける人です。といっても、ただ指示された通りに単純な動きをさせればいいわけではありません。走る、飛ぶなどの表現で、そこに重力やウェイトが感じられるかどうか、人物や動物を生き生きと動かせるかどうか。求められるのは、監督の意図をアクティブに表現する、高い演出力です。

### ライティング&コンポジット /光の演出を考える

3DCG素材を一つの映像に合成するコンポジットと、光源の位置を決めて環境光による演出を施すライティングは兼任されることの多い職種です。3DCGに関してはほぼ最終段階なので、ここでの作業が作品全体の雰囲気や質を決定づけます。高度なアートセンスと豊富な経験が問われる職種といえるでしょう。美術作品に対する深い関心と知識を持つことが、スキルアップへの道といえます。

### VFX /CGツールの達人に

3DCG映像をよりリアルにするため、画面効果を担当するのがエフェクトの仕事です。近年は、煙や炎、水の表現など物理計算によるパーティクルエフェクトが多く活用されるようになっているので、エフェクトには数学的な計算能力とともに探求心、研究心が必要。また、使用するCGツールの発達も日進月歩なので、最新のプラグインに対する知識、情報収集能力も大いに求められる職種です。



イラスト：藤井達也



INTERVIEW!

# 長崎高士さん

## 映像全般への造詣を深めることをおすすめします

Takashi Nagasaki ▌株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

デジタルハリウッドを卒業後、1999年株式会社ポリゴン・ピクチュアズに入社。アニメーション・モデリング・ライティング・コンポジットを経て、現在プロジェクトリーダー・CGIディレクターの職務に従事。

**チーム全体を統括するプロジェクトリーダー・長崎さん。**
**自身の経験を元に、CG業界を目指す人へのアドバイスを語ってくれました。**

**■長崎さんがCGにかかわった経緯を教えてください。**

大学では建築を専攻していたのですが、建築物は物理的に建てるものなので、建築基準法だったり構造計算があったりでなかなか思うものがつくりにくいんです（笑）。それで大学卒業後にデジタルハリウッドに入学して、本格的にCGを勉強することに決めました。建築でもPCを使っていたので、PCの中で立体を作ることに抵抗はありませんでしたね。その後、デジハリの卒業制作を見た当社の人事担当の方に声をかけてもらって入社しました。意外かもしれませんが、建築からCG業界に入る人は多いんですよ。

**■最初からプロジェクトリーダー的なポジションを目指していたのでしょうか？**

いいえ。もともとはライティング志望でしたが、アニメーターで入社することになりました。最初の1年くらいは業務に慣れるのにすごく苦労しました。しかしアニメーターとしてレイアウトを意識するようになり、演出的な意図を汲んで仕事をしていくことが楽しくなってきました。その後、作品全体を統括するプロジェクトリーダーへ移っていった感じですね。

**■CGは進歩が早い業界ですが、新しい技術や表現はどのように身に付けていますか。**

Pixar社のフル3Dアニメは、作品ごとに表現のテーマがあるんです。この作品は水を表現しよう、この作品は人間だ、という具合に。自分もそれを見習って、仕事ごとに自分なりのテーマを設けています。予算やスケジュールの都合もあるので、毎回100%のものは作れないですが、表現のテーマがあると、モチベーションにつながりますしね。

**■学生のうちに意識しておくことはありますか？**

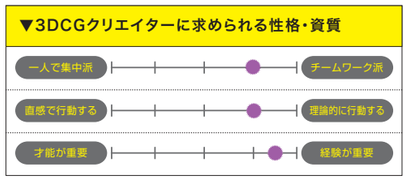
とにかく、自分の引き出しは多ければ多いほど良いです。ソフトの使い方などは業界に入ってからでも覚えられます。アニメーションの技術や知識だったり、コンポジットをやるならカラーマネージメントだったり、実写のライティングや撮影の知識だったり、とにかく何でもいいですから、映像やCGに関することは吸収しておくといいと思います。あとは言語能力は高いほうがいいですね。特に映像の場合は、形のない状態で意思を統一して、チームで共同作業を進める必要がありますから。

### 1週間のスケジュール

常に二つ以上のプロジェクトを同時に進行させている長崎さん。プロジェクトリーダーの激務ぶりが分かるスケジュールです。

- **月曜日 monday**：10:30出社。まずは二つのプロジェクトのミーティングを済ませ、午後は3Dモデルのチェックと見積もりの作成。22:30帰宅。
- **火曜日 tuesday**：朝はやはりミーティングからスタート。午後は背景のイメージボードを作成しながら、合間に3Dモデルのチェック。23:00帰宅。
- **水曜日 wednesday**：ミーティングの後は、クライアントと電話で打ち合わせ。その後は外注プロダクションにわたす仕様書を作成。23:00帰宅。
- **木曜日 thursday**：定例のミーティングの後、午後は外注プロダクションとの打ち合わせと、モーションキャプチャーの準備。23:00帰宅。
- **金曜日 friday**：午後は3Dモデラーへの指示とチェックを行い、18:00から新規クライアントと打ち合わせ。社に戻って仕事を再開し、23:00帰宅。
- **土曜日 saturday**：休み。気になっていた映像や資料をチェックする。
- **日曜日 sunday**：今日も休み。就寝前に翌週の大まかなスケジュールを確認。

**▼3DCGクリエイターに求められる性格・資質**




さまざまな職種のスタッフが協力して進める仕事なので、何よりコミュニケーション能力が必須となります。また、良い映像を観たとき、ただ感動するだけでなく、なぜ良いのかを映像理論でも理解できることが求められます。「映画や絵画、そのほか役に立ちそうなメディアなどに常にアンテナを張ることが必要です。多種多様なニーズに対応できる柔軟性を養いましょう」。



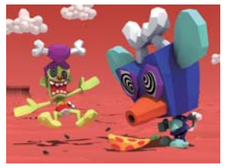


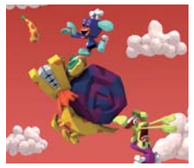
『スカイ・クロラ』／押井 守監督最新作。長崎さんはCGIディレクターとして参加し、社内のチームリーダーを担当しました。
©2008 森博嗣／「スカイ・クロラ」製作委員会





『イノセンス』／長崎さんが初めて劇場版作品にかかわった作品。「エンドロールに自分の名前が載っているのを見たときの感動はいまだに忘れられません」。
© 2004 士郎正宗／講談社・IG, ITNDDTD





『BONEHEADS』／アメリカのキッズチャンネル、ニコロデオン向けのショートアニメ。木彫りの人形でカートゥーンライクに見せる小気味のいい作品。© Viacom International Inc.

## 長崎さんが携わった作品たち

日々刻々と進化する3DCGの分野。上の作品を見て、高度な技術を駆使した豊かな作品世界に思わず惹きつけられた読者の方も多いのでは？作品について詳しくお話を聞きました。

「『イノセンス』ではオープニングパートを担当しました。今ほど3DCGが発達していなかったころで当時の最先端の技術を駆使。糸巻き、水面、髪の毛など、細かいディテールの表現に真正面から取り組んだ意欲作なんです」と語ります。

また、長崎さんは2008年の話題作となった『スカイ・クロラ』にも携わっています。

「この作品では僕が所属するポリゴン・ピクチュアズが全編の3分の1にあたる200カット以上を制作しました。僕は空中戦パートを担当。今までも映画にはいくつか参加させていただきましたが、これほどたくさんのカット数を担当したことはなく、初めて映画に深くかかわることができたと思える作品になりました」。空中戦のシーンはこの映画の中で最も重要なパート。長崎さんの技術の高さがうかがえます。今後の3DCGの発展とともに、これからどんな活躍を見せてくれるのか期待大です！

### 仕事に欠かせないアイテム

道具にあまりこだわりはない、という長崎さん。ただし、使い慣れた道具はとことん使い続けるとのこと。現在は一般的な光学マウスと、友人からもらった“まな板”をマウスパッド代わりに使っています。「光学マウスに合うマウスパッドが見つからなかったので、とても重宝しているんですよ」。



これがウワサの“まな板”マウスパッド。まったく思いもよらないモノが現場で役立っていました。

ANIMATION COLUMN 6

## 3DCGは、あらゆる可能性を秘めている

三上浩司
東京工科大学 メディア学部 講師

デジタルアニメ、3DCG、ゲーム企画・プロデュースが専門。著書に『プロフェッショナルのためのデジタルアニメマニュアル2008』など。

アニメーション制作における3DCGは、作品の効率化や表現の向上に用いられます。作品内の利用量はさまざまで、常に同じ制作過程とは限りません。そのため、会社ごとに大きな差異があります。

3DCGは、アニメーションの制作技術としては日が浅いため、職種やキャリアパスについても流動的です。アニメーションの場合、一般的に3DCG監督がキャリアパスの頂点。その後、アニメ作品やフル3D作品の監督として発展させていくこともあります。3DCGのチームは各社によって規模が異なり、職名や担当領域を明確に限定することは難しいのです。

3DCGにおける各工程では、それぞれに必要な素養が異なります。「モデリング」などは人物やメカの観察力や立体化する造形力が重要です。モデルのテクスチャーやマテリアル設定、ライティングなどを担当する「質感設定」は、色彩や演出など画作りのセンスが問われます。キャラクターやカメラの動きを担当する「アニメーション」は、手描きと同様にキャラクターの動きに対する知識が必須です。

近年は表現が高度になり、動くための骨格設定などを行う「リギング」を一つの職種とするケースもあります。また「テクニカルディレクター」などの役職を設け、物理シミュレーションなどを利用した高度な3D表現を専門に担当することもあります。

3Dは現在も急速に発展し続ける制作手法です。今後も技術の進化や表現の多様化により、新たな職種やキャリアパスが生まれてくると考えられます。

作品の設計図となるシナリオを書く

# 脚本家 SCRIPT WRITER

animation industry type **G**

優れたアニメーション作品には感動的な物語が欠かせません。
そのクオリティを担う脚本家の仕事をご紹介します。

question

## 脚本家ってどんな仕事？

脚本家とは、場面の状況（ト書き）やキャラクターのセリフなどが指示された脚本（シナリオ）を書く人のこと。シナリオライターとも呼ばれます。ドラマや映画など物語性のある映像作品は、すべて脚本をベースに制作が進みます。その意味で、脚本家は作品の設計図を描く人といえます。

アニメ作品、特にテレビシリーズにおける脚本家の仕事はさらに細かく、企画段階でプロデューサーや監督とともに物語の筋を話し合い、序盤の話を書いていくメインライター（パイロットライター）、作品全体の話の構成を考えるシリーズ構成、各話の脚本を担当する各話ライターに分かれます。ただし、シリーズ構成に関しては、脚本家ではなく、監督やプロデューサーなどが担当する場合もあり、作品によって異なります。アニメ脚本家の最初のステップとなる各話ライターは、シリーズ構成担当者やプロデューサー、監督の意向に沿って脚本を仕上げていきます。しかし、それが原作つきの作品か、アニメオリジナル作品かによっても、現場の状況は変化します。

テレビシリーズの脚本を書く場合、プロットの作成に1週間、それをもとに初稿〜第3稿くらいまで修正をかけながら書き、1話仕上げるのが基本的なパターン。発注から決定稿アップまで約4週間ほどかけて作業するのが一般的です。

**必要なスキル**

文章を書く仕事ですから、当然、文章力は必要です。ただし脚本は、小説などとは違って文学的な表現が使われず、柱、ト書き、セリフのみで構成されるので、脚本独自のスタイルを勉強しておきましょう。

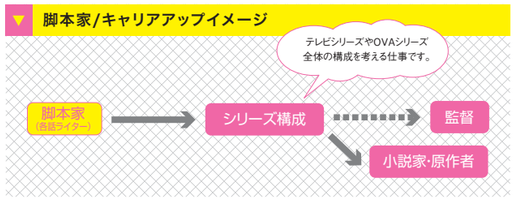
question

## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

特殊な技能を必要としないため、脚本家になるのに決まった道筋というものはありません。アニメ業界では、制作会社に入って、制作進行などの仕事をしてからフリーランスの脚本家になる人が多いようですが、シナリオ学校で技術を学び、アニメ業界での人脈を培ってデビューにこぎつける人もいます。脚本を書く仕事は、アニメもテレビドラマも映画も基本は同じなので、ドラマからアニメ業界に来る人、テレビバラエティの構成作家からアニメの脚本を書き出す人なども多く、新人にとっては非常に間口の狭い職種といえるでしょう。

アニメ脚本家のキャリアアップで一般的なのは、テレビシリーズの各話ライターとして経験を積み、シリーズ構成の担当になることです。さらに上を目指すなら、作品全体を統括するという意味で監督になる道がありますが、実写作品と違って、アニメ作品の場合はまれです。逆に監督が脚本家を兼ねる場合のほうが多いかもしれません。そのほか、脚本家から原作者、小説家となる例もあります。アニメ作品のノベライズを脚本家が手掛け、小説家デビューを果たすこともあり、その後、二つの仕事を両立させている例も見られます。

**脚本家/キャリアアップイメージ**




個人作業なので、フリーランスが多いのも脚本家の特徴。それゆえ、業界内の人脈作りが大切です。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

脚本家は、脚本の内容を決定するために、テレビ局・制作会社・広告代理店・玩具メーカーなど社外のプロデューサーや監督と密にかかわります。シリーズ構成を担当した場合は、アフレコ現場にも顔を出す機会があるので、声優とのかかわりもあります。

プロデューサー　監督　声優



question

## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

アニメ作品数の増加、ジャンルの多様化に伴い、制作現場では男女を問わず個性的な脚本家が求められ、活躍しています。作品作りの土台となるストーリーの骨格を、具体的に表現するシナリオ執筆は産みの苦しみも多い仕事です。そこで、必要なスキル、心掛けておくべきことは何かを脚本家志望者、現役脚本家の方に語っていただきました。

creator's voice

**脚本家を目指す学生**　藤川俊輔さん（仮名）
東映アニメーション研究所

### アニメに幅広くかかわっていきたい！

アニメ『時をかける少女』を観て、その豊かで自由な映像表現に感動。それからアニメ業界を志すようになりました。

最終的には演出を目指していますが、演出作業の根本を担う脚本の勉強にも力を入れています。屋台骨を作り上げる脚本をどう書くかは、作品そのものに対する理解力を養うために重要なことだからです。

今は卒業制作で短編アニメを制作しています。企画立案、脚本、撮影・編集まで、すべての工程を自分たちで作業するので、とても勉強になっていますね。

いつか劇場用作品に携わりたいですね。主人公の少女の成長を同年代の子どもたちに楽しませる『パンダコパンダ』を目標に、多くのことを学んでいきたいと思います。

creator's voice

**脚本家1年目**　松田沙也さん
フリーランス

### 堂々と自分の意見を伝える度胸も大切

アニメの場合、シリーズ構成の方から担当話を振り分けられ、監督やプロデューサーと会議で内容を詰め、プロット書きをします。プロットのOKが出てから初稿の執筆に入りますが、決定稿に至るまでの書き直し作業は特に大変です。

脚本家は家にこもって作業していると思われがちですが、会議もたびたび。会議では、堂々と自分の意見が言える度胸と頭の回転の早さが必要だなと毎回痛感します。家に帰ってからアイデアを思いついたのではチャンスを逃してしまいますから。それから、自分の苦手なジャンルの映画も観るようにしています。実は以前、会議で例として挙がった映画をほとんど観ていなかった、ということがあって……。私もライター1年生、まだまだ修行中です。

creator's voice

**脚本家11年目**　沢田賢太郎さん（仮名）

### 脚本家は業界の垣根を越えて活躍できます

ゲーム業界を目指して専門学校で企画の勉強をしていました。そのときに受けた脚本の授業が面白くて脚本家に憧れを抱いていましたが、卒業後はプランナーとしてゲーム開発会社に入社。でも、あきらめられず、ゲームやアニメの企画・脚本、ゲーム攻略本の編集などを幅広く手掛ける制作会社に転職しました。

転職後は雑誌やゲーム攻略本などの記事を書いてひたすら「文章修行」！　次第に脚本の仕事も任せてもらえるようになり、現在はゲームの脚本やWebサイトで公開するショートアニメ、それから各話ライターとしてテレビアニメにも携わっています。

脚本家の良いところは、活躍の場が広いこと。文章を書くのが好きで欲張り（？）な方にぴったりだと思います（笑）。



イラスト：女部田ゆり

INTERVIEW!

# 前川 淳さん

## “書く技術”を磨くことが大切!



Atsushi Maekawa ▌有限会社リバーフロント

1994年、『ドラゴンボールZ』でデビュー。『ボンバーマンジェッターズ』『魔法戦隊マジレンジャー』ほか、多数のアニメ、特撮、テレビドラマの脚本を執筆。

**アニメからドラマまで、脚本家が活躍するジャンルは多彩。業界を生き抜くための秘訣を前川さんに聞きました。**

**■前川さんは、どうやって脚本家になられましたか？**

僕の場合は、映像制作などさまざまな仕事をしてから、シナリオ・センターという学校に通ったのがきっかけです。特別授業で講師をしていた東映のプロデューサーに声を掛けてもらい、在学中に『ドラゴンボールZ』を担当しました。この仕事は、なりたい人は多くても、デビューへの道は厳しい。登録制の機関、脚本家やライターの会社もあることはありますが、基本はフリーランスですし。ドラマの場合はシナリオコンクール出身者も多いですが、アニメ脚本家には決まった道筋がないですね。その意味では、僕のようにシナリオ学校でコネを作るのも一つの手かもしれません。コネと運は重要ですよ。

**■脚本家にとって大切なことは何でしょうか？**

まずは書く技術、そして量を書くこと。僕は、脚本は才能で書くのではなく、技術で書くものだと思っています。作家性のあるライターにはみんなが憧れますが、秀でた才能を持つ人はほんの一握りです。たとえいい発想があっても、それを脚本として成立させられなければ、作品が認められない。だからこそ技術が必要なんです。

**■技術を磨くためにやっておくといいことは？**

写経のように、他人の書いた脚本を書き写すと勉強になりますね。よく、脚本家になりたければ映画をたくさん観ろといわれますが、観ているだけでは脚本は分からないので、日々書き続けることが大切です。それは、プロになってからも一緒ですよ。

**■アニメ脚本家の仕事でやりがいを感じるときは？**

日本のアニメは世界中で放映されているので、ワールドワイドなやりがいを感じますね。国内のアニメは多少飽和状態にあるようですが、海外向けのアニメには、まだまだ将来性があると思います。また最近は、大人向け恋愛ドラマのアニメ化が増える傾向にあります。これからは、アニメファン向けではない脚本、新しい視点の脚本が、求められていくのかもしれませんね。

**■アニメ脚本家志望者にアドバイスをお願いします。**

最近は、シリーズ構成の顔色をうかがいながら書くタイプの人が多い。それがとても物足りないですね。各話ライターは、シリーズ構成から大きな枠は与えられますが、新しいアイデア、細かいネタを考えることも必要とされます。そこではオリジナリティを発揮できるので、失敗を恐れず、新しいアイデアを出してほしいですね。

### 1週間のスケジュール

売れっ子の脚本家は、同時期に数本のシリーズに携わります。執筆、打ち合わせと多忙な日々を送る前川さんの1週間は？

**月曜日 monday**
今日は打ち合わせの予定もないので、1日中、じっくりと仕事場で脚本を執筆。キーボードに向かい、黙々と作業に打ち込む。

**火曜日 tuesday**
11：00より『作品A』のアフレコ。15：00から『作品B』打ち合わせ。その後、スタッフと飲みに流れ、2：00ごろ帰宅。

**水曜日 wednesday**
12：00ごろに起床。15：00から『作品A』の打ち合わせ。19：00からは、某新番組の打ち合わせに参加。23：30に帰宅する。

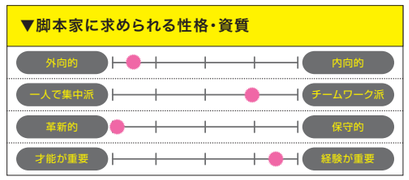
**木曜日 thursday**
今日も月曜日に続いて、終日、仕事場で脚本の執筆作業にいそしむ。新番組のスタート時期はやはり忙しくなる。

**金曜日 friday**
11：30から、講師を務めているシナリオ学校で講義。15：00からは新番組の打ち合わせ。20：00ごろには帰宅。

**土曜日 saturday**
1日中、仕事場で脚本の執筆。サラリーマンとは違って、執筆業は土日なく働けるところが、良くもあり悪くもあり……？

**日曜日 sunday**
今日も1日中、仕事場にこもって脚本を執筆。脚本家に大切なのは、常に継続して書き続けることだというのが持論。

**▼脚本家に求められる性格・資質**




脚本家は個人作業なので内向的なイメージがありますが、現場はチームプレイなので、コミュニケーション能力は必須。斬新な発想力も必要です。「打ち合わせのときに自分の意見を言えないようではダメですが、自分の意見に凝り固まって、スタッフの意見に耳を貸さないのはもっとダメ。バランスのよい社交性を持てば、ほかの作品から声を掛けてもらう機会も増えますよ」。



『デジモンテイマーズ』／2001年から1年間にわたって放送されたテレビアニメ。『デジタルモンスター』シリーズの第3シリーズです。© 本郷あきよし・東映アニメーション

### 仕事に欠かせないアイテム

前川さんの必需品は、脚本執筆のためのPC。仕事場のマシンはワイヤレスキーボードとモニター2台を搭載して、使いやすくカスタマイズしています。スキャナーと複合プリンターも必須アイテム。打ち合わせが立て込んで忙しくなると、外出先でも執筆作業ができるように、VAIOを持ち歩くこともあります。



仕事場のデスクトップPCのキーボードは、長時間作業しても疲れず、打ちやすいものを選ぶそうです。

## 前川さんが携わった作品たち

「脚本家デビュー作は『ドラゴンボールZ』。超メジャー作でキャリアをスタートできたことは、とてもラッキーだったと思います」と語る前川さん。フリーランスとして活動するケースがほとんどの脚本家は、やはり人や仕事との出会いによってどんどん自分の可能性が広がるようです。

ほかに印象に残っている作品についてうかがったところ、「テレビスペシャルアニメ『ルパン三世 天使の策略 ～夢のカケラは殺しの香り～』ですね。『ルパン三世』は昔からファンだった作品。まさか自分が脚本を書けるとは思ってもいなかったし、かかわることができて本当に幸せでした」。アニメからドラマまで幅広いジャンルの脚本を書く前川さんですが、『テニスの王子様』のテレビシリーズや劇場版の脚本を担当したことがきっかけで、この作品のノベライズを手掛けたことも。アニメの枠を越えた活動ができるのは、脚本家ならではの特徴といえます。

ANIMATION COLUMN 7

### アニメ業界を目指す人たちへ

生稲史彦
文京学院大学 経営学部 専任講師

経営学をベースにソフトウェア、コンテンツ産業を多角的にとらえる。著書に『ゲーム産業の経済分析』などがある。

アニメ業界での仕事といえば、コンピュータなどのツールなどを使って「絵を描く」ことをまっ先に思い浮かべるかもしれません。しかし、「絵を描く」以外の仕事もたくさんあります。作品を生み、世に送り出し、多くのユーザーに楽しんでもらい、ビジネスとして成立させるためには、さまざまな役割を果たす人々がかかわる必要があるからです。したがって業界では多様な人材が求められています。皆さんには広い視野を持って、自分の技能や才能が生かせる職場、仕事を選んでほしいと思います。

アニメ業界に入ったら、自分に合った仕事を見出し、仕事環境を整えていくことも大事です。さらには自分、そしてできれば一緒に働く仲間も、働きがいを感じられる環境を作ることが業界にとっても大きな意味があると思います。

業界にかかわる形は多種多様でも、共通することはあります。それは、仕事の成果がほかの人、特にお客さんにとってどのような意味を持つだろうと考える、つまり、常に想像力を働かせていること。仕事をしていても作品やプロジェクトの全体像は見えにくいものです。だからこそ、想像力を働かせて全体像を思い浮かべ、自分の仕事に意味を見出すことが大事なのです。他人の視点、ユーザーの視点を持ち、自分を含む大勢の仕事が積み重ねられて生まれる作品を見通すことは、仕事にやりがいを持ってのぞむためにも、そして良い作品を生み出すためにも必要だと思います。

撮影された映像を、1本のアニメ作品へとまとめ上げる

# 編集 EDITOR

animation industry type H

映像の無駄な部分をカットしながら作品の総仕上げを
行うのが編集の仕事。想像力と職人魂が求められます。

question

## 編集ってどんな仕事？

撮影スタッフの手によって作られた1本の映像を、切ったりつないだりしてブラッシュアップするのが、編集スタッフの仕事です。監督とともに映像を見ながら、「ここはいらないシーンだからカットしよう」「このシーンは手前に持ってきたほうが分かりやすいから移動しよう」などと相談。PCのツール上で次々と動画を切り貼りし、放送時間の尺にぴったりと納まる、より良いアニメ作品へと仕上げていきます。

監督と一緒にみっちり打ち合わせをしたり、場合によっては編集室で作業をともにするケースもあるため、監督のノウハウや考えに触れる機会が非常に多い仕事といえるでしょう。また、“アニメ作品を完成へと導く総仕上げの作業”になりますので、ただ監督に言われた通りに編集を行うのではなく、編集スタッフ自身がこだわりを持つことも大切です。たった数秒のシーンでも見逃さず丁寧に編集する。監督の目指す作品を理解した上で、妥協せずに仕事をする職人魂が求められます。

経験が長くなり信頼を得られるようになると、監督から「編集は任せる」と一任されることも。そんな場合は監督の狙いと視聴者の気持ちを考え、冷静かつセンスよく映像を編集していきましょう。切り貼りしながら作品を作り上げる編集という仕事は、とてもクリエイティブな仕事なのです。

**必要なスキル**

編集の仕事をする上で何よりも大事なのが、“作品の完成形をイメージする想像力”です。絵コンテや監督とのやりとりからイメージをふくらませ、常に最高の編集ができるよう心掛けましょう。

question

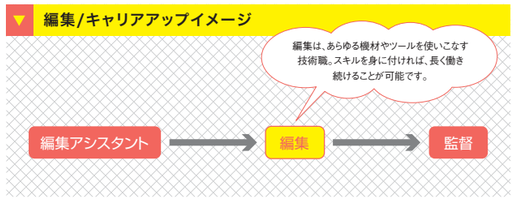
## どんなふうにキャリアアップしていったらいいの？

編集という職種に就くことを目指すなら、アニメや映像の専門学校などで映像に関する幅広い知識を学んだ後、編集会社（ポストプロダクション）に就職すると良いでしょう。ほかに、社内に編集部門があるアニメ制作会社を探し、就職するという手段もありますが、いずれにせよ“編集の部署を持つ会社”に潜り込むことが絶対に欠かせません。

入社後はアシスタントとして先輩の仕事を手伝いながら、少しずつ編集のスキルを磨いていくことになります。ある程度の技術が身に付いたところで、一人前の編集スタッフへとステップアップ。その後は編集のスペシャリストを目指してストイックに腕を磨き続けたり、後進の指導に当たる人が多いようです。

一方、編集から監督へと転身するケースも少なからず見受けられます。編集は、監督と密に連携を取りながら作品全体を見通す仕事。ですから、経験を重ねるうちに自然と“監督の持つノウハウ”や“演出的な視点”が身に付いてくるのです。編集をするために編集スタッフになるのも一つの道ですが、監督やプロデューサーになるために、まず編集スタッフとして経験を積むというのも、効果的な手段といえるでしょう。

**編集/キャリアアップイメージ**




編集のスペシャリストを目指すか、監督やプロデューサーへ転身するかは本人の志向次第。

**POINT どんな職種の人とかかわるの？**

編集スタッフが最も密にやりとりするのは、いうまでもなく監督です。また、映像をもらって作業をするので、撮影スタッフとやりとりをすることも。そのほか、プロデューサー、制作進行とのやりとりも多くあります。

監督　撮影　プロデューサー　制作進行



question

## 実際のクリエイターはどんなことをしているの？

表舞台に姿を現わす機会は少ないものの、作品の最終段階を担う音と映像の編集は、アニメーションのクオリティを決定づける責任ある仕事です。必要なのは、技術力だけではありません。アニメ作品をより良く演出する斬新な発想力や、作品全体の個性を見抜く観察力も重要なスキルです。そのために努力していることをうかがってみました。

creator's voice

**編集を目指す学生**　**竹田俊伸**さん　日本工学院専門学校

### 編集の仕事を通して長くアニメに携わりたい

友人の影響でアニメを観るようになってから、いつしか自分もアニメ作品を作りたいと思って専門学校に入学しました。技術を学んだり、それを生かして作品を作ることはとても楽しいですね。授業では仲間とともに実写のプロモーションビデオにアニメーションを合成する映像制作をしていますが、チーム単位で制作することは、アニメ業界の現場の雰囲気がつかめて勉強になります。

プライベートでもさまざまな映像作品を観て、良いと思うところを自分の作品作りの参考にしたり、普段から思いついた作品イメージを紙に書き出したりしています。

卒業後は編集という分野で、アニメに限らず自分の気が済むまで長く映像制作にかかわっていきたいと思います。

creator's voice

**編集３年目**　**吉田公紀**さん　株式会社タバック

### 技術だけでなく、社会人としての常識も大切

学生時代、CM制作の授業で初めて編集作業を体験。編集が作品にとって重要な役割があると気づき、次第に興味を持つようになりました。

今は編集助手として準備作業やカットの差し替え、次回予告の編集などを担当しています。テレビシリーズの初号試写で、次回予告に狙って入れたカットに反応していただけるとうれしいですね。スキルアップするために、作業中の先輩の技を観察したり、先輩と話すことを大切にしています。何げない会話の中に、ヒントがたくさんあるんです。僕も一日も早く編集として一人立ちし、1シリーズを受け持てるようになりたいですね。

技術はもちろん、“ほう・れん・そう（報告・連絡・相談）”といった社会人としての常識も大切。これはどの職種にもいえることです。

creator's voice

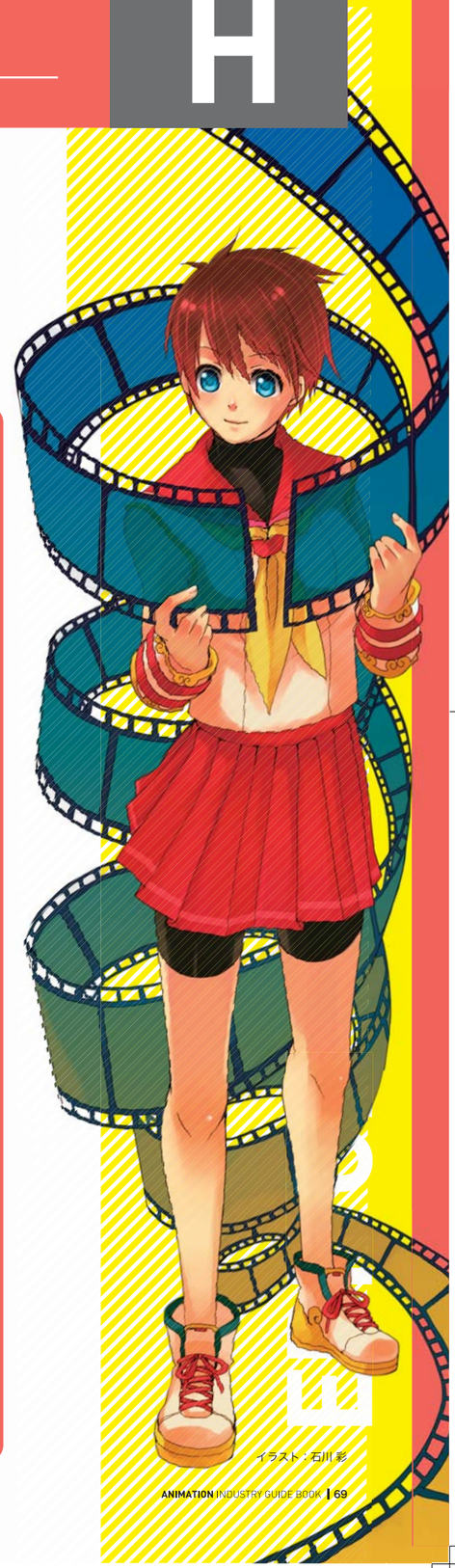
**編集４年目**　**牧 信公**さん　株式会社タバック

### 試行錯誤をくり返し、完成させるのが醍醐味

以前働いていた会社では3DCGや2Dのデジタル映像をデータ化する作業に携わっていました。そのとき、編集にもかかわったことがきっかけで、これを自分の仕事にしたいと感じるようになりました。現在はテレビシリーズのアフレコ前段階の映像編集、ダビング前、完成までのリテイクカットの差し替えを担当しています。

編集の仕事で心掛けなければいけないのは、作品のテンポ。そのため、監督や演出と話し合いながらセリフやカットの取捨選択をします。評価の高い作品ほど試行錯誤は多いのですが、さまざまな画や音を相手にし、作品を完成へと導く一端を担えることは醍醐味です。

編集を目指す学生の皆さん、興味のあるなしにかかわらず、さまざまな映像を観てください。そして自分の引き出しを増やしてくださいね。



イラスト・石川 彩

INTERVIEW!

# 福光伸一さん

## 想像力と柔軟性を生かして編集を手掛けています



Shinichi Fukumitsu ｜ 株式会社タバック

新卒でタバックに入社。技術部で編集を担当した後、業務（技術関係）を経て、現在技術部部長代理。

**業界を代表するポストプロダクション、タバックで活躍するベテラン編集の福光さんに、編集スタッフの心得について聞きました。**

**■編集というと、複雑な機材やツールを操るイメージがありますが、学生のうちにツールを使いこなせないと厳しい世界なのでしょうか？**

いえ、そんなことはありませんよ。ツールの使い方は、その気になれば入社してからだって覚えることができると思います。そういったことよりも、“作品の完成イメージを描く想像力”のほうがずっと大事。編集は、絵コンテや監督の話からイメージを膨らませ、映像を完成した作品へ仕上げていく仕事です。完成イメージがないまま何となく編集していたのでは、絶対に良い作品にはなりません。一つ一つのカットの狙いをしっかりと把握して、「監督が表現したいことや伝えたいメッセージがきちんと伝わる編集」を行わなければならないんです。

**■編集という仕事の難しさはどんなところにあると思いますか？**

先ほどの答えと重なってしまいますが、いろいろなことを想像しながら作業しなければいけないところが難しさだと思います。撮影から回ってくる映像には音が入っていませんので、当然「ここにはこんなBGMが入るんだろうな」とか「声優さんがこんな感じで声を入れるんだろうな」と想像し、そのイメージに合った編集をしなければなりません。また、絵がどうしても間に合わず、コンテを撮影しただけの映像だけが回ってくることもよくあります。こうした場合は、サイズや距離などを監督に確認しつつ、あとは自分の経験とイメージで編集を進めていくことになるんです。想像力だけでなく経験や柔軟性も求められる、職人的な仕事なんですよね。

**■では、魅力はどんなところにあるのでしょう？**

いろいろなことを想像し、吟味しながら編集した映像が、予測通りの作品になってオンエアされたときの喜びはたまりません。想像する難しさと楽しさ、そしてやり遂げたときの達成感を味わうことができる。これが編集という仕事の魅力だと思います。

**■最後にアドバイスをお聞かせください。**

編集を行うときは、視聴者の視点を忘れずにできるだけ冷静に作業を進めましょう。それから新人のうちは、先輩のワザをとにかく一生懸命見て覚えて、積極的に盗んでほしいですね。

### 1週間のスケジュール

新宿のタバックと大泉学園の東映アニメーションを行き来し、多忙な日々を送る福光さん。その1週間とは？

**月曜日 monday**
朝から編集機、ハードディスクなどのチェック。午後から今週の作業をともにするスタッフとの打ち合わせ。20:00ごろ帰宅。

**火曜日 tuesday**
朝、昨日の退社後に行われた作業などの確認。ハードディスクのチェック。午後は大泉スタジオにて作品の打ち合わせ。

**水曜日 wednesday**
午前、午後と、スタジオの編集スタッフと打ち合わせ。終わり次第編集機材のチェックやもろもろの作業などを行う。

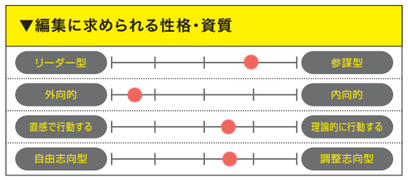
**木曜日 thursday**
朝、昨日の退社後に行われた作業の確認。午後より大泉スタジオにてリテイク入れ替え作業。22:00ごろ退社。

**金曜日 friday**
10:00からスタジオにて編集スタッフと打ち合わせ。午後より製作部との打ち合わせ。1日大泉スタジオで過ごす。

**土曜日 saturday**
朝から大泉スタジオでサーバチェック。終わり次第タバックにて、残り作業のチェックおよび来週のスケジュールの確認。

**日曜日 sunday**
休み。朝から夜まで、1日ゆっくりと過ごし、来週に向けての英気を養う。

**▼編集に求められる性格・資質**




編集の技術は、経験を重ねることによって確実に向上していきます。最初のうちは切り貼りのポイントがよく分からないかもしれませんが、やっているうちにコツやカンのようなものを会得していくのです。また、作品に対する思い入れが強く入り込みがちな監督を、冷静な目で支えるのも仕事。「作り手目線に入り込んでしまいがちな監督を、編集が視聴者の視点でサポートしましょう」。



『おジャ魔女どれみ＃』／シリーズ第2作。2000年7月には劇場版も公開されました。「ちょうどフィルムからデジタルに移行し始めたころに手掛けました」と福光さん。©東映アニメーション

### 仕事に欠かせないアイテム

福光さんのマストアイテムは、Avid社の編集システム。東映アニメーション大泉スタジオ内にある綺麗な編集ルームで、Avid機材を操り作業をすることが多いそうです。ズラリと並んだ機材は圧巻のひとこと！　電源を入れると機材の熱で、部屋がぐっと暑くなります。



編集ルームは土足厳禁。高価な機材が置いてあるため、ほこりなどが入らないよう注意しています。

## 福光さんが携わった作品たち

福光さんは新卒で現在の会社に入社してから腕を磨き続け、いまや編集のエキスパート。そんな福光さんがキャリアをスタートさせた作品は『一休さん』です。「もう長い間この仕事をしていますが、会社に入って初めてかかわったということもあり、思い出深い作品の一つですね。編集補助からスタートし、シリーズの後半からは一人立ちして任せてもらえるようになりました」と語ります。

ほかにも『ドラゴンボール』『ONE PIECE』など、誰もが知る作品を担当。「いまだに再放送されている『ドラゴンボール』はテレビシリーズ、劇場版ともにすべて携わってきたもので、個人的に思い入れのある作品ですね。『ONE PIECE』はテレビ放映開始からもう10年。ご存じの通り、劇場版もたくさん作られました。現在、この作品の編集は中堅スタッフが受け継いでくれていますが、皆さんに愛され続ける作品にかかわることができてうれしく感じています」。作品世界を深く理解したテンポの良い編集は、まさに職人技です！

ANIMATION COLUMN 8

### 編集として成功するための二つの条件

光延青児
株式会社スタジオ雲雀 代表取締役社長

同社専務取締役を経て2003年代表取締役社長就任。練馬アニメーション協議会代表幹事も務めるなど、幅広く活躍している。

アナログ（フィルム）制作時代と比べ、今はAfter EffectsやFinal Cut Proなどのデジタルツールによって誰にでもアニメ制作ができそうな時代になった。

フィルムの時代は、職人の時代。1コマ1コマの編集を手作業で行っていくのは修行の場であり、熟練が必要だった。やがてデジタル化が始まったとき、私自身、便利で簡単にできると思ったが、ドロップとノンドロップ、NTSCとPALの違いなど、細かな技術や知識を得ないまま締め切りが近づき、結局外部の編集プロダクションに発注し直すという大失敗をした経験がある。

編集者として成功するには二つの条件があると思う。一つは、「理解」。監督や演出の意図を汲み、そのシーンで求められていること、表現しなくてはいけないことを理解できるようにしよう。それができてこそ1コマ1コマにこだわることができる。そのためには日ごろからアニメに限らずあらゆる映像を見て知識を蓄積しておくといいだろう。

もう一つは、「技量」。基本的なオペレーションの技術を会得していることは当然だが、それだけでは単なるオペレーターとなってしまう。特殊効果の技量も兼ね備えるなど、領域を広げることが重要である。さらに別工程の作業も理解しておくと役立つ。

この二つができて初めて自分自身のクリエイティブに対するこだわりが生まれる。そして、パートナーたる監督の意図を汲んで良い作品を仕上げていくことができるのである。

仕事選びのポイント

憧れの職種に就くには資質も大切！

# 職種のまとめ

数々の職種、役割があるアニメーション業界。最後にまとめとして、
職種の選び方についてのポイントを解説します。

全8タイプ16職種。アニメ業界の代表的な職種を一気に紹介してきましたが、いかがでしたか？　中にはよく知らなかった職種や、関係ないと思って見過ごしてきた仕事もあったかと思いますが、あらためて各職種の魅力や実情、また、求められるスキルなどが認識できたことでしょう。

ここまでの内容で分かる通り、アニメ業界には実にたくさんの職種や役割が存在しています。自分が今まで「これだ」と思って憧れてきた職種以外にも、思いのほか向いていそうな職種や、意外と面白そうな職種がまだまだ隠されているはず。こうした職種を見つけ出し、学生のうちにじっくりと「本当に自分に合った職種、やりたいことができる役割は何なのか」を考えておくことが、長くアニメ業界で仕事をするための大切なポイントになるのです。さまざまな可能性を考え、今のうちにしっかり仕事について模索するようにしておきましょう。

ただし、「この仕事がしたい」「この仕事が向いていそうだ」というだけでは、実際の現場で活躍することはできません。目指す職種に関する知識や技術を身に付けるための努力も欠かさないようにしましょう。アニメーターになりたいならとにかく絵をたくさん描き、監督や演出を目指すならアニメだけでなく実写などのさまざまな映像をどん欲に観るなど、学校の勉強だけでなくプライベートでも、ものづくりに触れることが大切です。

そしてもう一つ、忘れてはならない要素が“資質”です。アニメ制作のようなクリエイティブな作業には、やはり生まれ持った性質や才能が欠かせません。例えば、まったく絵を描く才能やセンスがないのにアニメーターになるために努力をしても大成はしにくいでしょうし、同じように、まったく演出のセンスがないのに監督になっても、良い作品を生み出すのは難しいでしょう。自分のこれまでの人生を振り返ってみて、“得意なこと”や“人に褒められたこと”を思い出し、“資質がある”と思われる分野の仕事を選び出すと、成功につながりやすいといえます。

“自分の希望”“努力”、そして“資質”。この三つがそろうと、仕事はグッと身近で広がりあるものになります。就職した直後は、決して多いとはいえない賃金で長時間働かなければならず、過酷な仕事が続きますが、最初の段階できちんと仕事選びをしていれば大丈夫。下積みを経験した後、少しずつキャリアアップをしていくことが可能です。せっかく憧れのアニメ業界に進むのですから、最適な職種を選び出し、自分の力を思う存分に発揮して生き生きと仕事をしていきましょう！



イラスト：小島明奈

ANIMATION COLUMN 9

# アニメーション業界を目指す君たちへ!

最後に、今のアニメーション業界を取り巻く環境をご紹介します。
将来の日本アニメーション業界を担う皆さんに知っておいてほしいことばかりです!

東映アニメーション研究所 所長代理　鷲谷正史

## 未来のアニメ業界を支えるのは読者の皆さんです

この冊子ではさまざまな職種で活躍されている方々をご紹介させていただきました。これが読者の皆さんの奮起をうながす刺激になったとすれば、微力ながらかかわらせていただいた者の一人としてとてもうれしく思います。

ただ、一つだけお断りがあります。それは、これらの職種はすべて今現在の1コマであって、将来にわたる普遍の真理ではないということです。

## 過去から現在、そして未来――刻々と変化し続けるメディア環境

その理由は制作工程の単純化にあります。組織によって制作工程は微妙に違いますし、同じ職名でも仕事内容が異なることがあります。私たちは、学術的な厳密さよりは、明快な分かりやすさを優先しました。

それから、制作工程の流動化もあります。さまざまな外部環境の変化を受け、アニメ作品の制作工程は刻々と変化しています。それゆえ私たちは、その詳細を割愛せざるを得ませんでした。

また、外部環境、特にメディア環境の変化が挙げられます。夏目漱石などが描いた近代日本文学の勃興が、当時の新聞連載というメディア環境と密接に関係があったように、近年のアニメーションの興隆は、週刊コミック誌とテレビ、そしてVHS／DVDといったメディア環境と密接に関係がありました。ところが現在、週刊コミック誌は部数減や休刊が続いています。テレビの世界も多メディア化・多チャンネル化に伴う注目度の低下、広告収入の減少という傾向が顕著です。

そして一方では、モバイルプレイヤーが高性能となり、ユビキタス環境が整ってきています。電子ペーパーの実用化も間近といわれています。10年前には、GoogleもYouTubeもiPodもなかったことを思えば、今後、アニメ作品を取り巻くメディア環境の変化が、一層劇的なものになることは想像に難くありません。

また、技術の革新を挙げなくてはなりません。アニメ作品において、セルアニメのデジタル彩色や、3DCGとの融合は、既に一般的です。タブレット作画やパーソナルベースのノンリニア編集もこれまでの制作状況を一新する勢いです。「これが個人制作の映像か」と驚嘆する作品も多々見受けられるようになってきました。

## 未熟ささえも強みに変えて来るべき変化に備えよう

かつて手塚治虫は、ディズニーアニメが公開されると映画館に通い詰め、記憶を頼りにストーリーボードを描き起こしたといいます。現在の人たちは、そういう手間をかけずとも学習や制作ができるのです。

そういえば将棋の世界では、コンピュータとデータベースによって学習の機会が広まりました。これにより強い若手が大勢出てきたことを受けて、棋士・羽生善治は「学習の高速道路が一気に敷かれた。しかし、その先で渋滞が起きている」と述べたそうです。同じ渋滞は今、映像制作の世界でも起きており、今後ますますひどくなることでしょう。

最後に読者の皆さんに伝えたいのは、「変化に備えよ」ということです。来るべき変化は、若さや経験の乏しさを強みに変えるはず。今後の皆さんのご活躍を心よりお祈りしております。





イラスト：高松彩乃

CHAPTER 4

# 推薦図書一覧

アニメーション業界の第一線で活躍したい人のための書籍29冊を一挙紹介!

76 PERSON / SUBCULTURE - 人物／サブカルチャー
77 TECHNIQUE - 技術
78 BUSINESS - ビジネス

推薦人 profile

**鷲谷正史**
東映アニメーション研究所 所長代理
目白大学社会学部メディア表現学科専任講師。デジタル制作技術とネットワークサービスを活用したコンテンツ産業の振興が現在の主要な関心事。
推薦図書番号 11 12 16 17 18

**高嶋 啓**
日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 教員
東京藝術大学卒業後、デザイン会社を経て日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ入職。マンガ・アニメーション科およびクリエイティブラボ(4年生)主任。
推薦図書番号 1 9 19

**生稲史彦**
文京学院大学 経営学部 専任講師
経営学をベースにソフトウェア、コンテンツ産業を多角的にとらえる。著書に『ゲーム産業の経済分析』などがある。
推薦図書番号 21 22 23 24 27

**小川洋一**
株式会社白組 代表取締役副社長
白組で1000本以上のTVCMアニメーションおよびVFXに携わる。そのほかアニメーションディレクター、VFXスーパーバイザーとしてゲームムービー制作も手掛ける。
推薦図書番号 3 5 6 7 15

**伊藤 叡**
虫プロダクション株式会社 代表取締役
1966年虫プロダクションフィルム編集部に入社。『鉄腕アトム』『悟空の大冒険』『千夜一夜物語』などの作品に参加。1977年虫プロダクション株式会社設立。
推薦図書番号 2 4

**三上浩司**
東京工科大学 メディア学部 講師
デジタルアニメ、3DCG、ゲーム企画・プロデュースが専門。著書に『プロフェッショナルのためのデジタルアニメマニュアル2008』など。
推薦図書番号 8 10 13 14

**田中辰雄**
慶應義塾大学 経済学部 准教授
国際大学グローバルコミュニケーションセンター研究員、コロンビア大学客員研究員などを経て1998年より現職。
推薦図書番号 20 25 26 28 29

# PERSON / SUBCULTURE 人物／サブカルチャー

日本アニメーションの歴史や世界で注目を集めるオタク文化から
ヒッチコックやトリュフォーの映画術まで――。
アニメーションや漫画、映画界の巨匠の技を学び、知識や見聞を広げよう。

**1**



山口康男　著
テンブックス
2,940円（税込）

## 日本のアニメ全史
### 世界を制した日本アニメの奇跡

いまや世界中の若者から絶賛される日本のアニメだが、どのようにして発展してきたのだろう？　その軌跡をつぶさに追った一冊。アニメの誕生から戦前の日本アニメ、「ジャパニメーション」までを完全網羅。アニメ業界を目指すならぜひ一度読んでおこう。アニメ用語集、日本のアニメ年表も収録。

**2**



山口且訓、渡辺 泰　著
有文社
絶版

## 日本アニメーション映画史

日本アニメ史を知る決定版！　初めて国内でアニメが制作された大正時代から数々の名作が生まれた昭和50年代までの作品目録付きで読みごたえたっぷり。日本アニメが発展してきた様子や黎明期を支えた先人たちの活躍がうかがえる。この一冊で「アニメ」が「動画」と呼ばれていた時代にタイムスリップ。

**3**



デニス・シェファー、ラリー・サルヴァート 著
高岡賛治 ほか　訳
フィルムアート社
2,520円（税込）

## マスターズ・オブ・ライト
### アメリカン・シネマの撮影監督たち

レンズの向こうに広がる作品世界をいかに写し取るか。撮影監督の技量で完成度は変わる――。『クレイマー、クレイマー』のアルメンドロス、『ラストエンペラー』のストラーロなど、話題作を手掛ける撮影監督11人へのインタビュー集。アニメ、CG、実写を問わず、映像制作を志す人にとっては興味の尽きないエピソードが満載。

**4**



©TEZUKA PRODUCTIONS
手塚治虫　著
小学館文庫
450円（税込）

## フィルムは生きている

戦後の日本漫画史を象徴する巨匠・手塚治虫が、「このものがたりをマンガ映画にくるしみたたかいつづけている多くの若い人たちに贈る」と巻頭献辞を捧げた感動短編。財閥の御曹司で天才肌の佐々木小次郎と、努力家で空想癖のある宮本武蔵が、同志として、ライバルとしてマンガ映画製作に情熱を燃やしていく――。

**5**



©FUJIKO PRO
藤子・F・不二雄　著
小学館文庫
590円（税込）

## 藤子・F・不二雄 異色短編集 1
### ミノタウロスの皿

天性のストーリーテラー、藤子・F・不二雄の圧倒的なアイデアが詰まった異色短編集。小学館文庫版で全4巻。地球型の惑星に不時着した乗組員が、“本年度ミノタウロスの皿”の栄誉に輝いた少女を通して地球と異なる文明を嘆く第9話「ミノタウロスの皿」をはじめ、SF的な要素と風刺精神を軽快に織り混ぜた13話を収録。

**6**



アルフレッド・ヒッチコック、フランソワ・トリュフォー　著
山田宏一、蓮實重彦　訳
晶文社
4,200円（税込）

## 定本 映画術

『サイコ』『鳥』などで知られるアルフレッド・ヒッチコックと、『大人は判ってくれない』『華氏451』などで知られるフランソワ・トリュフォー。娯楽作品でありながら常に革新的な映画を作り続け、一つのジャンルを確立した巨匠たちの創作秘話や華麗なる映画テクニックを、520枚の写真を駆使して紐解いていく。

**7**



岡田斗司夫　著
新潮社
660円（税込）

## オタク学入門

1980年代から広がり、今や世界中に浸透した「オタク」文化の王＝オタキング、岡田斗司夫による本書。テレビアニメ『うる星やつら』『クレヨンしんちゃん』、映画『スター・ウォーズ』などエンターテイメント作品に散りばめられた匠の技を発見し、堪能するための最良の入門書。『機動戦士ガンダム』総監督・富野由悠季との対談も収録。

**8**



押井 守　著
徳間書店
1,680円（税込）

## イノセンス創作ノート
### 人形・建築・身体の旅＋対談

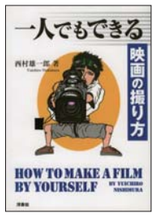
2004年に公開され、第25回日本SF大賞受賞、第57回カンヌ国際映画祭コンペティション部門に出品されたアニメ映画『イノセンス』。「人形」「建築」「身体」をキーワードに、作品のモチーフになった背景や映像化された経緯など、押井 守監督自身が完成までの創作ノートを執筆している。養老孟司らとの対談も収録。



# TECHNIQUE 技術

アニメーション制作の現場で生きる技術を紹介。
監督、作画監督、キャラクターデザイン、撮影監督、3D 監督、
動画、原画、3DCG クリエイターなどを目指すなら必読！

**9**



西村雄一郎　著
洋泉社
2,940円（税込）

## 一人でもできる 映画の撮り方

アニメ業界を目指すならぜひ映像全般の知識を身に付けておこう。映画をはじめとした映像の演出論、カメラのアングルを有効に使った表現方法など、さまざまなテクニックが詳しく解説されている。撮影テクニックからパソコン編集、アニメ制作、公開方法まで完全網羅し、映像制作の入門編として初心者におすすめの内容。

**10**



富野由悠季　著
キネマ旬報社
2,000円（税込）

## 映像の原則

『機動戦士ガンダム』をはじめ、数々の名作を生み出し続けてきた監督・富野由悠季。これまで培ってきた経験をもとに、映像作品を作るために必要な基礎知識、心構え、応用方法などを、全12章に分けて丁寧に解説。彼のアニメに対するこだわりと熱意が込められた本書は、迷ったとき、悩んだときの指針になるはず。

**11**



リチャード・ウィリアムズ　著
郷司陽子　訳
グラフィック社
4,725円（税込）

## アニメーターズ サバイバルキット

著者のリチャード・ウィリアムズは、アカデミー賞をトリプル受賞した映画『ロジャー・ラビット』のアニメ監督。本書では、初心者からプロまですべてのアニメーターのために、作画の基本原則を詳しくレクチャー。キャラクターを上手に描くだけではなく、自由自在に動かすためのテクニックを豊富な事例とともに紹介している。

**12**



奥田誠治、村上 豊　著
宮尾 岳　イラスト
グラフィック社
1,680円（税込）

## 誰でもわかる！アニメの 基本バイブル 人物の動き編

アニメの楽しさは、動画を描くこと！　「人物の動き」にスポットをあて、原画や動画とともに「動き」の基本と種類を解説した一冊。アニメーターを志す初心者にも分かりやすい内容となっている。巻末のアニメ業界用語集やアニメの歴史も参考になる。本書の原画・動画は『並木橋通りアオバ自転車店』の著者・宮尾 岳によるもの。

**13**

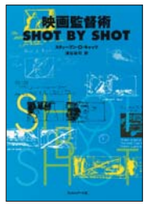


ジェレミー・ヴィンヤード　著
ホセ・クルース　画　吉田俊太郎　訳
フィルムアート社
1,890円（税込）

## 傑作から学ぶ 映画技法完全レファレンス

あの名シーンは、どうやって作られたの？　本書では、誰もが知る傑作映画の名シーンに使われたテクニックを実例とともに解説。自分が作りたいものを、さらに効果的に表現するためのヒントになる。画面構成やカメラワーク、フィルム編集など、映像を作るための基礎知識も充実。映画鑑賞ガイドとしても楽しめる。

**14**



スティーブン・D・キャッツ　著
津谷祐司　訳
フィルムアート社
3,360円（税込）

## 映画監督術 SHOT BY SHOT

スピルバーグやヒッチコックたちのノウハウに基づき、脚本から撮影、編集までのプロセスワークを網羅した映画作りの決定版。詳しい解説とともに、写真、イラスト、絵コンテなどをおよそ400点収録し、ひと目で分かる実践的な内容で、ハリウッドのフィルムメーカーたちのバイブルとなっている。監督・演出志望者は必読。

**15**



ボーンデジタル
1,575円（税込）※1号あたり

## Cinefex 日本語版

アメリカで25年の歴史を持つVFXマガジンの日本語版。SFXの時代から映画の特撮専門技術を解説してきた貴重な専門誌である。常に新しい映像表現を試みるハリウッド映画の最新VFXテクニックを、作品の制作過程などを交えて紹介。毎号、映像制作に携わる人にとって気になる情報が満載。3月・6月・9月・12月の年4回発行。

**16**



エド・フックス　著
菅野嘉則、益田芙子　訳
ボーンデジタル
4,200 円（税込）

## アニメーション教科書 アニメーターのための演技術

アニメーターが優れたアニメ作品を作る上で大切なものとは？　それは作画テクニックだけではなく、キャラクターに命を吹き込む演技術である。本書は著者のエド・フックスが名だたるアニメーションスタジオやゲーム制作会社などでアニメーターに行ってきた演技指導をまとめたものである。3DCGにも応用可能。

# BUSINESS ビジネス

アニメーションをコンテンツビジネスとして成功させるために、
プロデューサーや監督、制作進行を目指す人は
著作権やマーケティングなどビジネスの基本を学んでおこう！

### 17 アニメ作画のしくみ
**キャラに命を吹き込もう！**




尾澤直志　著
ワークスコーポレーション
2,980円（税込）

人間のキャラクターを中心に、基本動作から個性あふれる作画方法、演出や編集に至るまでキャラクターの動きについてまとめた一冊。著者・尾澤直志が制作にかかわったゲーム版『ちょびっツ』のアニメーションを巻頭カラーで解説。2Dだけでなく CG などを駆使した 3D キャラクターの動かし方も学べる、アニメーター志望者の必読書。

### 18 アニメ作画のしくみ２
**【動物篇】**




尾澤直志　著
ワークスコーポレーション
2,980円（税込）

『アニメ作画のしくみ』第２弾として、生き物の動きにフォーカスした動物篇。マグロなどの魚やイルカなど海性ほ乳類の泳ぐ姿、狼や犬、猫や豹、鹿などの走る姿、鳥類の飛ぶ姿など、今にも動き出しそうな自然な動作を作り出すポイントを解説。特別企画として、馬の走りと鳥の羽ばたきをまとめた“両面パラパラ動画”を掲載。

### 19 アニメーションの本
**動く絵を描く基礎知識と作画の実際**




アニメ6人の会　編
合同出版
1,890円（税込）

アニメーション界に名を残すアニメーター６人が監修した本書は、1978年の初版発行から30年経っても色あせない、現役アニメーターたちのバイブルだ。実例をもとに、原画と動画の違いや動きのある絵を描くための知識、撮影方法など、セルアニメの制作プロセスを基礎から実践まで詳しく紹介している。

### 20 アニメビジネスがわかる




増田弘道　著
NTT出版
1,890円（税込）

制作技法にまつわる本は多々あるものの、本書はアニメを産業としてとらえ、「お金の流れ」を実証的に示した貴重な内容となっている。テレビアニメ、劇場アニメ、OVA といったコンテンツ別の制作費の分析から日本アニメの問題点まで、アニメビジネスのすべてが分かる。プロデューサー系を志す人は必携の一冊だ。

### 21 ものづくり経営学
**製造業を超える生産思想**




藤本隆宏、東京大学21世紀COEものづくり経営研究センター　著
光文社新書
1,260円（税込）

新しいものを生み出し、顧客に届けることの意義とは？　国際化に対応する日本のものづくり戦略とは？　自動車、家電、飲料などあらゆる産業を例に挙げながら、製造業の研究成果を踏まえて提示した文献。アニメも日本における大切な産業となった今、ものづくりを幅広くとらえた本書の知見は大いに役立つはず。

### 22 コア・テキスト 経営学入門




高橋伸夫　著
新世社
2,415円（税込）

「一人でやる部屋探しはつらいよ」「年末の飲み会」「あいさつくらいはまともにできないと」など、読者にとって身近なエピソードから、その内容に沿った経営にまつわる解説をする新しいスタイルの経営学入門書。組織の中で働く意味から経営者としての心構えまで、経営を通して多角的に「働くこと」を見つめる。

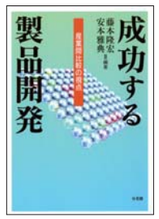
### 23 超企業・組織論
**企業を超える組織のダイナミズム**




高橋伸夫　編
有斐閣
2,310円（税込）

今、企業の枠を越えた組織としての活動が広がっているが、アニメ業界も同様である。本書は多様な経済活動、経営現象を説明する文献。経営学というと難しく感じられるが、詳しい用語解説があるので初心者にも分かりやすい内容構成だ。企業という「境界」に囚われることなく組織として働く、という広い視点を持てるようになるはず。

### 24 成功する製品開発
**産業間比較の視点**




藤本隆宏、安本雅典　編
有斐閣
4,620円（税込）

携帯電話と一眼レフカメラ、医薬品、合成樹脂、ゲームソフトなど製造業を中心に９分野の産業を取り上げ、効果的な製品開発のあり方を探求した文献。アニメーションを「産業」としてとらえた場合、ストーリーやキャラクターはどうするか、ビジネスとしていかに広げていくかをシミュレーションしながら読んでみよう。

### 25 よくわかる音楽著作権ビジネス
**基礎編　3rd Edition**




安藤和宏　著
リットーミュージック
3,045円（税込）

アニメに欠かせない音楽だが、使用するにはどのような手順があるのだろうか。本書はタイアップするときに留意しておくべき著作権処理の方法の入門書。マンガを織り交ぜたケース・スタディ形式で初心者にも分かりやすい。音楽著作権についてもっと知りたい人は、現場で役立つ情報が満載の同シリーズ「実践編」をどうぞ。

### 26 著作権とは何か
**―文化と創造のゆくえ**




福井健策　著
集英社新書
714円（税込）

弁護士・福井健策が、著作権の基礎や考え方を分かりやすく解説。著作権が発生する場合や権利の内容など、シェイクスピアや手塚治虫などの作品を実例に、著作権と芸術・文化のかかわりを探っている。著作権の在り方にまつわる権利者の利益だけでなく、ユーザー側の利益にも目を向けた、バランスのとれた一冊。

### 27 ドクター・オガワに会いにいこう。
**―はじめてのマーケティング―**




小川 進　著
上田バロン　イラスト
千倉書房
1,050円（税込）

二人の大学生とクマ型ロボットがドクター・オガワに会いに行くという絵本形式で、マーケティングや経営について概説したテキスト。分かりやすい文章と、上田バロンのイラストによって、ビジネスマンをはじめとする社会人や学生がマーケティングをより身近に感じられる一冊。マーケティング、経営学の本質をつかめるようになっている。

### 28 ビジネスプロデューサー入門




原田 保　著
中経出版
1,470円（税込）

ビジネスプロデューサーとして活躍している著者・原田 保。ハリウッドのプロデューサーシステムから、プロデュース型企業のビジネスモデルと戦略、ネットベンチャーのプロデュース力など、時代の風をつかむプロデューサーの在り方を提案している。プロデューサーとしての機能をビジネスの視点から整理した入門書。

### 29 表現のビジネス
**コンテンツ制作論**




浜野保樹　著
東京大学出版会
3,360円（税込）

アニメ、ゲーム、映画などのコンテンツ制作は、創作活動としては芸術活動でもあるが、現実には金と人を動かすビジネスでもある。ハリウッドのビジネスモデルの解説から、「表現」をビジネスとして成功させるための条件や営業戦略、人材育成など、本書ではコンテントビジネスを体系的にまとめている。

## ANIMATION COLUMN 10

### 読書経験は作るものにどう表れるか

田中辰雄
慶應義塾大学 経済学部 准教授

国際大学グローバルコミュニケーションセンター研究員、コロンビア大学客員研究員などを経て1998年より現職。

私は学者なので学者の例で話すと、優れた学者には専門外の本をよく読むという特徴があります。経済学者なのに歴史学や社会学の本も読むとか、専門は生物遺伝子なのに生態学・化学にも詳しいといった具合です。そういう人の書く本は、どことなく深みがあり、人を飽きさせません。これは、同じことを言うのでも、他分野の知見を背景するのと、その世界しか知らずに言うことに差があるためです。

アニメ作品の中で、世界観や構図、演出などが抜きん出ている場合、アニメ業界以外の要素を取り込んでいることがよくあります。ひところ伝奇物ではクトゥルー神話や北欧神話がよく使われ、画面構成に古典絵画のオマージュを見たこともありました。戦争物なら兵器や戦術、ヤクザ物なら実態を知っていれば、作品に深みと奥行きを持たせられます。

ですから推薦図書に加え、アニメ以外に自分の得意領域を複数持ち、その本を心ゆくまで読んでほいかがでしょうか。必要なときに関連文献を読めばいいと思うかもしれませんが、付け焼刃はしょせん役に立ちません。普段からの蓄積がものをいうのです。

さらにいえば、本に書いていない事実を知るには現場に出るしかありません。こっぴどく振られたことがない人に、振られた主人公の心理描写を３分で描けと言われても類型的なものしか思いつかないでしょう。これからアニメ制作にかかわろうという方には、ぜひアニメ業界以外の分野の本を読むこと、そして実体験を惜しまず重ねることをすすめます。

# 関連団体・協力会社

## ■興味のある団体や企業をチェックしよう！！

本書を読んで、ますますアニメ業界への夢が募ったのではないでしょうか？　また、これまで考えていたものとは違う職種に興味がわいたり、「ここで働きたい！」と思える企業と出会えた人もいるかもしれません。
「関連団体・協力会社」では、本誌の関連団体や、取材・制作にご協力いただいた会社をご紹介します。このほかにもアニメ関連企業はたくさんあります。自分から積極的に調べてみましょう。
あなたの夢をかなえるチャンスが待っているかも！

関連団体

### 日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

日本で作られている商業アニメーションに携わるアニメーターと演出の団体。制作会社と共同歩調をとりながら、アニメーター、演出などのネットワークの拡充を図り、プロ意識と技術の向上や新人教育、仕事環境の整備や作品の質の向上などを通じて、アニメ文化の発展を図ることを目的としている。プロ向けの講習会や懇親会なども開催。

〒174-0065　東京都板橋区若木1-19-3 開進工業ビル2F-EAST
FAX 03-3559-9000　E-MAIL postmaster@janica.jp
URL http://www.janica.jp/

関連団体

### 有限責任中間法人日本動画協会

日本の主要なアニメ製作会社が加盟している団体。アニメーション製作業界の意志を統合し、関連する諸企業・団体との連携を保ち、アニメーション産業全体の持続的発展を目指している。アニメーション製作の新技術の開発、マーケット情報の収集と発信、各種付加価値の創造、著作権保護の研究と実践、人材の育成、さらに諸団体との協力・調整やアニメにかかわるさまざまな協同研究などに取り組むほか、日本のアニメーション文化を海外に紹介するとともに技術協力を推進するなど、国際交流の実績も重ねている。

〒101-0021　東京都千代田区外神田4-14-1 秋葉原UDX4F
TEL 03-5298-7501　FAX 03-5298-0041　E-MAIL office@aja.gr.jp
URL http://www.aja.gr.jp/

関連団体

### 合同会社練馬アニメーション協議会

日本アニメの発祥の地であり、日本で最もアニメ関連企業が集積している東京都練馬区に設立された、アニメーション関連企業からなる合同会社。新しいアニメビジネスの模索や新たな販路の開拓のための研究・意見交換や、行政や大学などと連携してアニメ産業への支援や人材育成などを働きかけている。また、マスメディア、各種イベントを通じて国内だけでなく海外にも目を向けて、広く情報を発信していくことを目的としている。

〒176-0012　東京都練馬区豊玉北5-32-6 光音ビル
TEL 03-3993-5091　FAX 03-3994-9847
URL http://www.nerima-anime.jp/

関連団体

### 杉並アニメ振興協議会

東京都杉並区内のアニメスタジオが中心となって設立された団体。アニメ産業が抱える課題に取り組み、新しい事業展開を促進すると同時に、イベントの開催や地域への貢献を通していくことで、日本のアニメ産業全体の活性化を図っていくことなどを目的としている。

〒166-0001　東京都杉並区阿佐谷北5-48-6（有）アトリエローク内
TEL 03-5373-4742
URL http://www.suginamianime.com/

関連団体

### 財団法人デジタルコンテンツ協会（DCAJ）

情報化社会をリードする良質なデジタルコンテンツの制作、流通、利活用を推進することにより、これにかかわる産業の健全な発展を促すとともに、文化の向上と快適かつ心豊かな国民生活の実現および国際貢献に資することを目的に1991年に設立された財団法人。各種セミナーやコンテスト開催のほか、研究・調査活動なども行なっている。

〒102-0082　東京都千代田区一番町23-3 日本生命一番町ビルLB
TEL 03-3512-3900　FAX 03-3512-3908　E-MAIL webmaster@dcaj.or.jp
URL http://www.dcaj.org/

関連団体

### 株式会社アニメアニメジャパン

より多くのアニメファンにアニメの情報を伝えることを目的とした、アニメーションに関する総合情報サイト「アニメ！アニメ！」を運営。「アニメ！アニメ！」では、アニメ作品の情報だけでなくアニメを取り巻くビジネスや環境、文化、社会現象を含めたより幅広いニュースを取り扱っている。また、アニメビジネスに関連する調査レポートの制作も行っている。

〒141-0001　東京都品川区北品川5-11-16 コーポ御殿山205
TEL 03-3280-2444　FAX 03-3280-2444　E-MAIL info@animeanime.jp
URL http://animeanime.jp/

協力会社

### 株式会社オー・エル・エム

テレビ版および劇場版『ポケットモンスター』の制作で知られる、アニメーションの企画・制作会社。1994年設立。社内には制作管理部門、演出部門、作画部門と、作画以降のデジタルペイント・撮影を行う2D部門があり、プロデューサー単位のチーム制で制作を行っている。その制作システムは業界内外から高い評価を受けている。また、実写映像の制作も行っており、2005年10月には実写制作の専門チームが新設された。

〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
TEL 03-3795-8897　FAX 03-3795-9488
URL http://www.olm.co.jp/

協力会社

### 株式会社オー・エル・エム・デジタル

1995年設立。デジタルアニメーションコンテンツの企画・制作会社。3D部門と研究開発部門の2部門がある。3D部門ではフル3DCG、アニメーション、実写作品など、さまざまなコンテンツの企画から最終段階の合成・編集まで、一貫したデジタル映像制作を行っている。研究開発部門では、制作を支援するオリジナルツールの開発や情報システムの構築などを担当。自社独自のツールは劇場版『ポケットモンスター』などにも使用されている。

〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル2F
TEL 03-5433-5588　FAX 03-5433-5592
URL http://www.olm.co.jp/

協力会社

### 株式会社サンライズ

1972年創立。『機動戦士ガンダム』シリーズで知られるアニメーション制作会社。テレビシリーズ作品のみならず、ＯＶＡ、劇場作品、ネット配信用コンテンツなどの制作も行う。人材育成にも力を入れており、作画養成所「若木塾」を運営している。

URL http://sunrise-inc.co.jp/

協力会社

### 株式会社白組

1974年に設立された、アニメ・実写映画の企画・制作や特殊効果制作などを行う制作会社。特に特殊効果を得意分野としており、CGなどのVFXからブルーバック撮影、ミニチュア制作まで幅広い技術を持つ。近年は、アニメ作品の元請制作も行っている。また、人材育成にも力を入れており、2004年にはヒューマンアカデミーと提携して、高田馬場に「白組ヒューマンスタジオ」をオープンした。

〒150-0001　東京都渋谷区神宮前5-2-18
TEL 03-3407-7607　FAX 03-3409-4346
URL http://www.shirogumi.co.jp/

協力会社

## シンエイ動画株式会社

日本を代表するアニメーション制作・企画会社。前身の有限会社エイプロダクションを礎として、1976年に発足。『ドラえもん』は1979年の放映開始から制作を担当している。ほかの代表作に『クレヨンしんちゃん』『あたしンち』などがある。2007年に公開された劇場映画『河童のクゥと夏休み』では、文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門大賞受賞。

〒188-0011　東京都西東京市田無町2-14-15
TEL 042-464-0312　FAX 042-464-0091
URL http://www.shin-ei-animation.jp/

協力会社

## 有限会社スタジオ・イースター

1985年設立のアニメーション美術制作会社。背景美術の制作のほか、撮影、ゲーム用イラストレーション、アニメーションデザインワークス（セットデザイン・美術デザイン・コンセプトデザイン）、3Dアニメーション、デジタルペイントなど、幅広く手掛けている。2006年10月には第二スタジオを開設。韓国にも支部（KOREA EASTER STUDIO）がある。

〒167-0031　東京都杉並区本天沼2-47-14
TEL 03-3397-0047　FAX 03-3397-0364　E-MAIL info@studioeaster.com
URL http://www.studioeaster.com/

協力会社

## 株式会社美峰

もともとフリーランスの背景美術として活動していたメンバーが集まって1993年に設立された。そのような由来から、アニメーションの背景や美術などの分野を特に得意としている。海外との分業制作にも重点を置いており、背景の一部などをベトナム、タイなどの海外支部が担当している。また、近年はテレビ、映画、ゲームなどの2Dおよび3DCGアニメーションにも力を入れている。

〒177-0033　東京都練馬区高野台4-10-18
TEL 03-5910-7845　FAX 03-5910-7846　E-MAIL info@b4ok.com
URL http://www.bihou.com/

協力会社

## 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

1983年に設立された日本で最も長い歴史を持つ3DCG制作スタジオの一つ。約110名の制作スタッフを抱えた大規模生産ラインにはデザイナーだけでなく、骨格や髪を自動生成、自動制御するスクリプトを開発するプログラマーを擁し、日々生産性の向上を目指している。長年培ったその技術力、表現力は日本のみならず海外でも高く評価され、ハリウッドを含めた世界中の映像プロダクションからの仕事も請け負っている。

〒106-0047　東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビルディング4F
TEL 03-5789-4170　FAX 03-5789-4180　E-MAIL contact@ppi.co.jp
URL http://www.ppi.co.jp/

協力会社

## 株式会社スタジオ雲雀

もともとは仕上専門のスタジオとして1979年に設立されたが、現在はアニメーションの企画・制作全般を行っている。デジタル化や3DCGに早くから取り組んでいることでも知られており、その技術には定評がある。その技術力を生かして、アニメーションだけでなくゲームのムービーや作画なども行っている。社名は、「小さくて見た目に派手さがなくとも美しい声で鳴く、ヒバリのようなスタジオにしたい」という願いから名づけられた。

〒176-0012　東京都練馬区豊玉北5-32-6 光音ビル
TEL 03-3994-9848　FAX 03-3994-9847　E-MAIL mailmaster@st-hibari.co.jp
URL http://www.st-hibari.co.jp/

協力会社

## 株式会社タバック

1973年に東映動画（現・東映アニメーション）の録音部門・編集部門が独立する形で設立されたポストプロダクション。録音、編集、音響効果などを中心に業務を行う日本を代表するアニメアフレコスタジオの一つ。東映アニメーションの子会社であるため、同社の作品を手掛けることが多い。名称の由来は、「Toei Audio and Visual Art Center」の頭文字から。

〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2
TEL 03-3371-1135　FAX 03-3369-6801
URL http://www.toei-anim.co.jp/tavac

協力会社

## 株式会社マジックカプセル

日本を代表する音響監督の一人であり、『AKIRA』や『銀河英雄伝説』など数多くのアニメーション作品の音響監督を務めた明田川 進が設立した音響制作会社。同社が近年かかわった作品には、『TYTANIA -タイタニア-』『のだめカンタービレ 巴里編』などがある。現在は、息子であり同じく音響監督の明田川 仁も所属している。

〒106-0046　東京都港区元麻布3-11-5 平岡ビル2F
TEL 03-5775-6101

協力会社

## 虫プロダクション株式会社

1961年に手塚治虫の手によって設立され、日本初の30分のテレビアニメ『鉄腕アトム』や、日本初のカラーテレビアニメ『ジャングル大帝』などを制作した老舗である手塚動画プロダクション（のちの株式会社虫プロダクション〈旧・虫プロ〉）を前身とするアニメ制作会社。現在の虫プロダクション株式会社は1977年に設立され、主に劇場用オリジナルアニメ映画の制作と、旧・虫プロ作品の著作権管理業務を行っている。

〒177-0034　東京都練馬区富士見台2-30-5
TEL 03-3990-4153　FAX 03-3990-4154　E-MAIL postmaster@mushi-pro.co.jp
URL http://www.mushi-pro.co.jp/

協力会社

## 東映アニメーション株式会社

1948年に日本動画株式会社として設立された、日本でも屈指の歴史を誇るアニメーション製作会社。『ドラゴンボール』『ONE PIECE』『Yes!プリキュア5GoGo!』などをはじめとする数多くのヒット作を手掛けてきた。実写映画の製作スタイルを踏まえた製作体制を取っていることが特徴で、テレビシリーズでは各話の演出担当が事実上の監督職として、コンテ、音響演出に関しても担当している。版権事業や海外展開にも積極的に取り組んでいる。

〒178-8567　東京都練馬区東大泉2-10-5
TEL 03-3978-3111　FAX 03-3978-0133
URL http://www.toei-anim.co.jp/

協力学校

## 日本工学院

1947年設立。クリエイターズ、ミュージック、ITなど6カレッジからなる総合専門学校。1982年に北海道キャンパス、1987年に八王子キャンパスを開設。同校のクリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科では、最新の機材と設備を備えたコミック・アニメ研究所（StudioCAL、StudioHACC）と、マンガ・イラストレーションのプロによる直接指導で次世代のトップクリエイターを育成している。

●日本工学院専門学校（蒲田キャンパス）
〒144-8655　東京都大田区西蒲田5-23-22
TEL 03-3732-1111　FAX 03-3732-1112　E-MAIL info@neec.ac.jp
URL http://www.neec.ac.jp/
●日本工学院八王子専門学校（八王子キャンパス）
〒192-0983　東京都八王子市片倉町1404-1
TEL 042-637-3111　FAX 042-637-3112　E-MAIL info@neec.ac.jp
URL http://www.neec.ac.jp/

協力会社

## 有限会社リバーフロント

脚本家・前川 淳の個人事務所。アニメーションの脚本を中心に、幅広い作品を手掛けている。

個人事務所のため非公開

**[ 制作スタッフ ]**

コーディネート　株式会社 QPR　清田 智、寺岡善彦

編集　株式会社 Playce（秋山由香、石井美智子、菅原淳子）

取材　阿部美香、高橋祐介、中野恵美子、野本由起

撮影　株式会社ブリッジ（工藤ケイイチ、望月 研、佐藤健太郎）、飯田昌之、坂萩 馨

表紙イラスト　増田栄一郎（日本工学院専門学校）

デザイン・DTP　株式会社ディー・エイ・ティ・コーポレーション（稲葉 充、阿部健二）

**[ 雇用高度化推進委員会 ]**

虫プロダクション株式会社 代表取締役　伊藤 叡

株式会社スタジオ雲雀 代表取締役社長　光延青児

株式会社白組 代表取締役副社長　小川洋一

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役　塩田周三

慶應義塾大学 経済学部 准教授　田中辰雄

文京学院大学 経営学部 専任講師　生稲史彦

東京工科大学 メディア学部 講師　三上浩司

東映アニメーション研究所 所長代理　鷲谷正史

日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 教員　高嶋 啓

**[ 雇用高度化推進員 ]**

財団法人デジタルコンテンツ協会 研究主幹　池上一郎

財団法人デジタルコンテンツ協会 研究主幹　土屋哲夫

**[ 事務局 ]**

財団法人デジタルコンテンツ協会

本事業は、独立行政法人雇用・能力開発機構の委託事業です。

**アニメーション業界ガイドブック**

2009年春発行

発行所　財団法人デジタルコンテンツ協会

〒102-0082　東京都千代田区一番町 23 番地 3 日本生命一番町ビル LB

TEL 03-3512-3901

印刷所　凸版印刷株式会社

本書の一部または全部を無断で複写、複製することは、法律で定められた場合を除き禁じられています。