

アニメーター・演出を中心としたアニメ制作のワークフローと職種

日本アニメーター・演出協会

監事 弁護士 桶田大介

1 ワークフロー

(1) 概要

アニメの制作工程は、大別して①プリプロダクション、②プロダクション及び③ポストプロダクションの3つに分類できる。ここでは、日本で制作される商業アニメの大部分を占める2Dアニメ（主たるキャラクターが作業者の描いた線画により構成されるアニメ）の専ら②プロダクションのワークフロー（制作ワークフロー）について説明する。

なお、アニメを含むコンテンツ産業において、「製作」と「制作」はそれぞれ異なる意味を有し、前者が後者を包含する関係にある。すなわち、「制作」はコンテンツの具体的中身を創ることをいい、アニメの場合、工数においては原画・動画の作画工程を中心に、シナリオ・絵コンテから撮影に至るまでの工程をいう。この点、声優によるアフレコや劇伴音楽・効果音等の音響については、音響製作として別個の扱いとされるのが通例である。これに対し、「製作」は、コンテンツの企画立案から資金調達、制作体制の構築・マネジメントからポストプロダクション後の販売等に至るまで、制作と利用を含めた作品全般について主導することをいう。

このように、製作は制作を包含する関係にあるが、両者は機能に基づく定義であるから、例えばあるアニメ制作会社が企画立案からスポンサー集め、作品制作までを一貫して行うような場合のように、製作会社＝制作会社となることもある。

(2) プリプロダクション

企画に基づき、脚本家によるシナリオ、キャラクターデザイナーによるキャラクター設定、設定制作らによる世界観設定や小物設定等を含む各種設定が作成され、これらに基づき、監督や演出が絵コンテを作成する。

プリプロダクションに固定的なフローはなく、原作者がプロデューサーに企画を持ち込む例、絵コンテに基づいて具体的なシナリオが作成される例又は監督以外の者が絵コンテを作成する等、相互の先後関係やその担当者は流動的で、個々の作品によって異なる。

なお、アニメ制作における要は、絵コンテである。絵コンテは、作中の各場面作りの基礎となるアニメ作品の基本設計といえることができる。絵コンテには、キャラクターの芝居、動きのタイミング、背景、台詞、効果音（SE）、レイアウト、演出指示・意図、カメラワーク、映像効果及び劇伴音楽（BGM）等々、アニメ作品に関するほぼ全ての指示が書き込まれる。

(3) プロダクション

作品によって異なるが、概ね作画、美術（背景）、CG及び撮影から構成される。

ア 作画

① レイアウト

絵コンテに基づき、原画（第一原画）を担当するアニメーターが、作中の連続した一場面（カット）毎、画面構成をレイアウトに起こす。レイアウトには、その場面の舞台となる背景、登場するキャラクターの位置と移動範囲、カメラワーク等が記載されており、絵コンテを各場面の基本設計とするなら、レイアウトは詳細設計といえることができる。

なお、ここでいう「キャラクター」とは、画面内で動く全てのものをいい、必ずしも人物に限定されない。偶然の写り込みがあり得る実写映像と異なり、アニメの場合は画面内に登場する全ての構成要素は、意図して描かれない限り、画面上に存在し得ない。アニメの画面内に登場する全ての構成要素には通常、演出上の意図や目的があって配置される。その意味では、画面内に存在する全ての構成要素をキャラクターとも言い得るが、通常は登場人物やメカなど、画面内で動くものをキャラクターと捉えるのが一般的な理解である。

② 原画

レイアウトに基づき原画が作成される。原画とは、各場面について、主としてキャラクターの動きの要所（ポイント）が描かれた画をいう。アニメの映像（動き）は、原画によってほぼ決まるといってよい。

原画工程は、近年まで紙に鉛筆を用いて描く方法がほとんどだったが、現在ではデジタル（タブレット上での作画）も普及しつつある。

なお、最近は作品増等の理由により、原画を作成できるアニメーターの確保が難しい等の理由により、その技能を有する者がラフ原画（第1原画）を描き、原画を単独で描くには技能の足りない者がラフ原画をもとに完成原画（第2原画）を仕上げるといって、原画工程の更なる細分化が進んでいる。

③ 動画

原画に基づき、各原画を清書（クリーンアップ）すると共に、その間を埋める動画（中割り [なかわり]）が作成される。実際の作品において鑑賞される「画」は着色された動画であり、原画が映像でそのまま使用されることは殆どないといえる。

動画工程は、原画工程と比較してデジタル化の取り組みが進んでいる。

④ スキャン

スキャンとは、動画をスキャナで電子画像化することをいう。デジタル化以前、動画はトレス作業によってセル画に写し取られた上で、セル画に色が塗られていた。しかし、動画より後の工程はデジタル化されており、商業アニメに関する限り、セル画が用いられることはない。

⑤ 仕上げ（ペイント）

動画のスキャン画像（線画）について、パソコン画面上で着色することをいう。なお、どのキャラクターのどの部分を何色で着色するかに関する指示を「色彩設定」という。

イ 美術（背景）

レイアウト工程で作成された背景原図に基づき、場面の背景画を描く工程をいう。従来は紙に絵の具で描かれていたが、近年はデジタル化が進んでいる。また、背景が2Dの「画」ではなく、3DCGによることも比較的多くなった。ただし、背景が3DCGの場合であっても、実際にはモデリングではなく、2Dで描かれた背景画を撮影工程で3Dマッピングし、3D背景として見せている場合が多い。背景が紙に書かれる場合には、動画同様、スキャンされた上で撮影へと回される。

ウ CG

作品中で用いられる3DCGシーンを作成する工程をいう。いわゆる手描きのアニメ（2Dアニメ）においても、エフェクト（特殊効果）、自動車等の機械類や建造物等、3DCGを2D的に用いている例は多い（セルルック）。CG工程は、一般に背景同様、レイアウト以降分岐し、作画・背景と必要に応じて連携を取りつつ、同時並行で制作されるのが通例である。

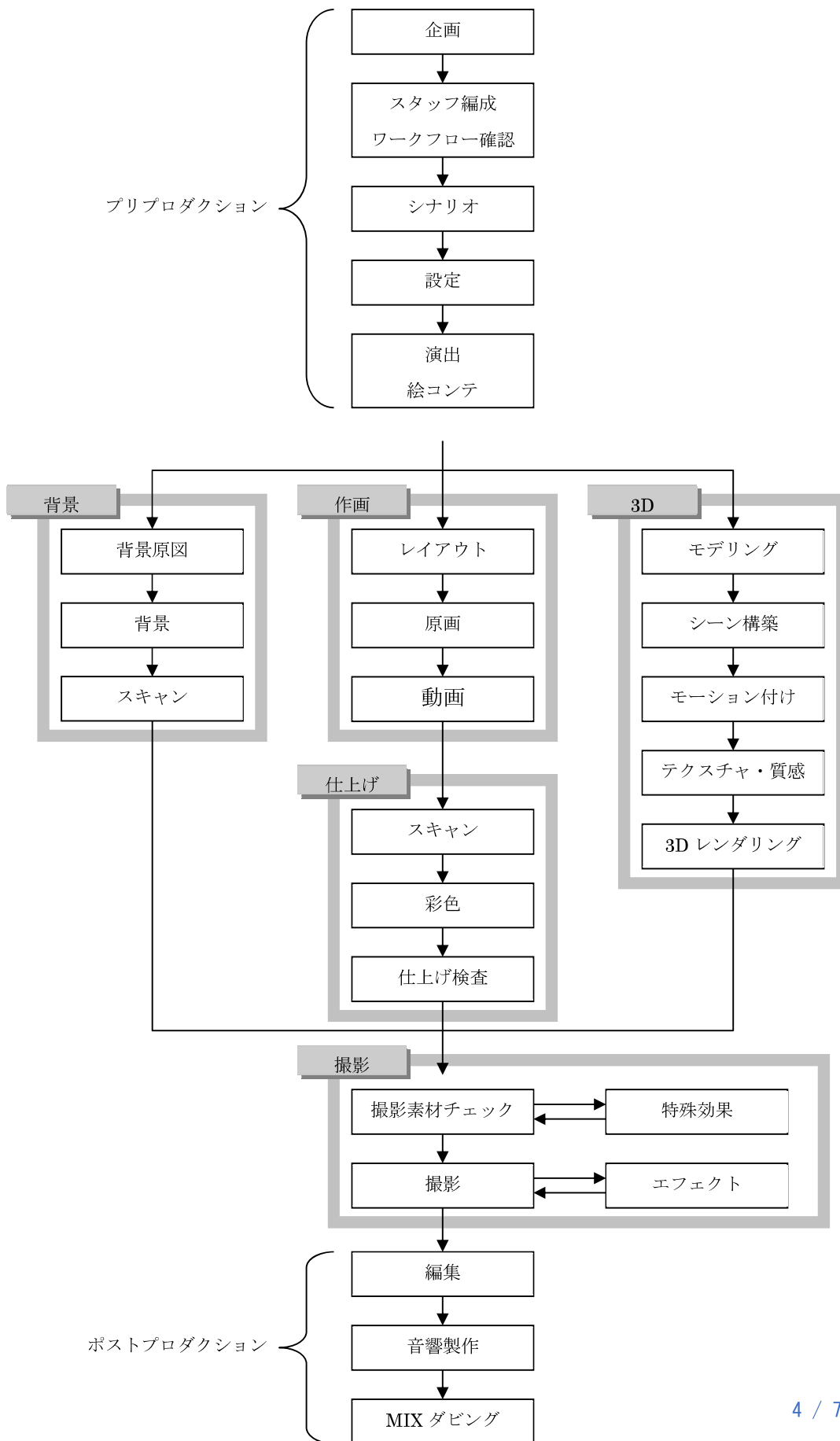
エ 撮影

作画、背景及び3Dの各工程の成果物を **Adobe After Effect** 等のソフトウェアを用いて統合し、透過光やぼかしなど画面上の映像効果を付与しつつ、完成品の素材としての映像を作成することをいう。

(4) ポストプロダクション

撮影（作業）により、音響（音楽、効果音及び声優による音声）を除いて、ほぼ完成映像と変わらない状態となった映像（素材）を基に、最終的な演出意図等による編集を加えつつ、各種音響の録音とミキシング（**MIX** ダビング）を行い、作品としての完成映像を作成することをいう。

ポストプロダクションはフルデジタル化されており、上映にフィルムを要する場合の劇場用映画配給用のフィルムプリント作業（キネコ）を除き、作業は全てコンピュータ上で完結する。プロダクションの工程で作成されたレイアウト、原画及び動画等の物理的素材については、制作が完了した後、一定期間が経過すると、専ら保管費用の問題から、その大部分は廃棄されることが多い。



JAniCA [資料 2]

2 アニメーターの職種

ODE (Oxford Dictionary of English) 第2版によれば、アニメーター (animator) とは、ラテン語の *animat* (生命を吹き込まれた)、*animare* (生命を吹き込む) 及び *anima* (生命、魂) に由来する言葉であるという。この語源から明らかにおり、アニメーターとは、静止画を巧みに重ね合わせることで動く映像を作りだし、絵に生命を与える仕事をいう。かかる本来の意義からすれば、動画用紙 (修正用紙、レイアウト用紙) に画面の中の絵 (画) を描く職種こそが本来のアニメーターであり、原画及び動画を担当する者がこれに当たる。

しかし、現在の我が国におけるアニメ制作では、原画及び動画以外にも、アニメーターとしての技能・経験を有する者が一般に担当する職種があり、更には社会における一般的な用語の理解として、およそアニメ制作に従事する作業員全てを表す用語として用いられる場合も散見されるように思われる。

以下、かかる観点に基づいて、アニメーターが携わることの多い職種を説明する。なお、我が国アニメ制作の特徴の1つとして、それぞれの職掌が必ずしも一義的でなく、しかも個々の作品においてすら流動的であることが挙げられる。その意味で、以下の各職種は、必ずしも互いに排他的な関係にないことを付言する。

① 原画

原画 (原画マン) とは、絵コンテに沿って画面を設計し、演出が要求する動きや演技を絵に描いていく作業を担当するアニメーターをいう。原画は絵コンテをもとにレイアウトを作成しなければならず、そのためには各場面における監督の演出意図を的確に理解し、これを実現するための場面構成、人物配置、ライティング、カメラワーク、演技等々を自らの手で描き出す必要がある。このように、原画には高度に創作的な技能が必要とされる。

1話あたりの実放送時間が23分程度のテレビアニメシリーズの場合、総カット数は約200から400程度、従来は各話あたり5名から10名強程度の原画で分担することが一般的だったが、近年は画面内における情報量の増加やスケジュールの逼迫による短納期化等により、数十名で分担することも珍しくなくなった。

なお、近年、若手人材の不足やアニメ制作本数の増大等諸般の事情により、制作作品数に対するアニメーターの絶対数が足りなくなった結果、原画工程が更に“レイアウトラフ原画” (“LOラフ原” 又は “第1原画”) と “第2原画” とに細分化されることが多い。これは、本来原画を担当できる技能を有するアニメーター (レイアウトラフ原画) が原画のラフ (クリーンアップ前の画) を作成し、技能の足りない者 (第2原画) がラフを清書するという作業分担である。その狙いは、レイアウトラフ原画がラフをクリーンアップ (清書) する手間を省くことにより、限られた原画担当者の時間を最大限に活用することにある。しかし、他方においてこの細分化は工程の増加を招き、制作スケジュールの逼迫をもたらしたとの声も多い。

② 動画

動画 (動画マン) とは、原画をクリーンアップするとともに、原画と原画の間をつなぐ画 (動画・中割り) を加えていく作業を担当するアニメーターをいう。

JAniCA [資料 2]

1話あたりの実放送時間が23分程度のテレビアニメシリーズの場合、総動画枚数は約3,000枚から10,000枚超と相当の幅がある。作業者の延べ人数は、各話について数十名強程度で分担するのが一般的である。

なお、動画工程は、その後の仕上げ（着色）工程と合わせて海外への委託が進んでおり、現在では約8割以上が海外で処理されていると思われる。

③ 監督

監督とは、作品づくりにおいて現場スタッフを指揮し、作品の内容について最終的な責任を負う者をいう。アニメ作品の監督は、アニメーター経験者が少なくない。これは、アニメは、とりあえずカメラを回せば画の写る実写と異なり、何もないところから全てを生み出さなければならず、そのためにはイメージボードや絵コンテ等を用いて演出やアニメーターに対し、自らの意図を伝えられるだけの絵を描けることが一般的に求められることに起因すると思われる。しかし、高畑勲監督や押井守監督らのように、アニメーター経験を有しない著名なアニメ監督も多数存在する。

④ 演出

演出とは、監督の意図に基づいて作品を構成し、キャラクターの演技をつけ、作品全体をまとめて方向性を指揮し、作品の内容に責任を持つ者、又はその仕事をいう。監督同様、演出もまたアニメーター経験者が担当することの多い職種である。

⑤ 絵コンテ

絵コンテは、作中の各場面作りの基礎となる連続した画付きの台本である。絵コンテには、キャラクターの芝居、動きのタイミング、背景、台詞、効果音（SE）、レイアウト、演出指示・意図、カメラワーク、映像効果及び劇伴音楽（BGM）等々、アニメ作品に関するほぼ全ての指示が書き込まれる。絵コンテは、監督が描くのが本来であったが、作品数の増加等の影響もあり、現在は演出が絵コンテを描くことも多い。

⑥ キャラクターデザイン

作中に登場するキャラクターを創作する者、又はその仕事をいう。原作が別に存在する作品の場合には、原作であるマンガや小説等に登場するキャラクターをもとに、アニメにした場合の作画し易さ、服装や持ち物はどのようなものにするか、喜怒哀楽の表情はどうするか等のポイントに留意しつつ、キャラクター設定を作成する。我が国におけるキャラクターデザインは、ほぼその全てがアニメーターないしアニメーター経験者によって行われている。

なお、キャラクターの他にも機械類のデザインを担当するメカ設定等々、作品の内容によっては別個のデザイン担当者が存在する場合も少なくない。

⑦ 作画監督

作画監督とは、作品の各担当話数又は担当シーンにおける作画に責任を持つ者をいう。作画監督の仕事は、原画に修正を入れ、動きや絵のクオリティを水準まで引き上げることであるが、最近では個々人で微妙に異なるキャラクターの印象を統一するのも重要な仕事とされている。最近では、作品として求められる作画レベルの向上に伴い、作画監督の他にもレイアウト作監（レイアウトチェック、画面設計を

JAniCA [資料2]

主に担当する。)やメカ作監(機械類や爆発シーン等を主に担当する。)等、分野ごとに作画監督が置かれることも珍しくない。

なお、作画監督の報酬は、一般に担当話数に応じて固定金額が支払われることが多く、修正枚数や回数の多寡によって金額は変わらないことが多い。近時、作画監督が相当程度以上の修正を行うことが常態化している。

⑧ 総作画監督

総作画監督とは、テレビアニメにおける各話数を担当する作画監督らの監修、劇場用作品におけるシーン毎の複数の作画監督らの監修をすることをいう。作画監督のみでは修正が追いつかない場合、総作画監督も原画の修正等を行うこともある。

⑨ 動画チェック(動画検査)

動画チェック(動画検査・動検)とは、動画作業が済んで動画の揃ったカットについて、原画の指示どおりに作画されているか、キャラクターがキャラ表と異なっていないか、全ての動画が揃っているか、仕上げの際にペイント不能な作画が含まれていないか又は撮影不可能な動画はないか等について、検査する者をいう。

アニメ作品において、実際に鑑賞される成果物は動画による映像である。その意味で、映像の品質を一定以上に保つと共に、作画以降の工程を滞りなく進めるために必要な事前確認を行う動画検査は、アニメ制作において極めて重要な職種であるといえることができる。

以上