



超～重要！

作画・演出のための

注意事項

●あくまで基本なので、臨機応変に対応してください。
「このようにしなければいけない」というものではありません。



●基本セリフは「合成セリフ」にする。
セルアニメの時みたいに、止めセリフの意味がないため。
×、1、2が最近はやっているが、それにも意味がない。

●シートを修正について。
作監及び総作監等がシートを直す場合は、絶対に元シートを消さずに直してください。
演出が再チェックします。(シートの書き方参照)

BG原図も同様に、作監及び総作監が修正(全修L/Oこちらで)になった場合も
演出戻しで再チェック。

●髪の毛グラデーション
基本メインキャラ+ゲストキャラのみ
(モブキャラは無し)
モブは無しっていうのを徹底して下さい。

●ムダなセル分けをしない。
デジタルになって、セル重ねが無限になったため、ムダにセル分けをする人が増えています。
(セル時代を知らないなので、それが当たり前だと思ってる)
撮影処理をかけるのに、どうしても最近セル重ねが増えてしまっていますが、
基本、Gセルくらいまでを限界として、H,Iセルはなるべく使わないよう心掛けてください。

●ナメについて
手前ナメは撮影でアンダーにします。
色替えはしません。

●最近、第二原画のシステムが定着したため、動画マンが二原をやっているため、
原画の描き方や、セル重ねの順番を知らなかったりします。
例えば、キャラクターに風が当たって髪がなびいてる場合、
A1セルにキャラ、B1セルに髪となりますが、
紙の重ね方は、A1、B1、A2、B2、A3、B3……となり、絵でまとめます。
しかし動画の場合、A1、A2、A3、B1、B2、B3……とセルでまとめるので、
最近後者が多く演出や作監が非常にチェックしづらいです。
第二原画さんは、セルでまとめず、シートに合わせて絵でまとめてください。



トータル枚数

MEMO SHEET

TITLE: 1/108-108 # 4 108 4+12 神堂 3/1

EPISODE: 4

TIME: 4+12

NAME: 神堂 3/1

CUT: 108

MEMO

○ PAN (A) ~ (B) ~ (C)
(2.2.11.5)

○ BG 3/1 ← 0.2 = 1/k

○ Book 1/1 ← 1.5 = 1/k

7LP光 (目)



何枚目中心

★ 最近逆に書く人が増えているので統一して下さい!!

ACTION											CAMERA										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	A	B	C	D	E	F	G	H	I				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	146	148	150	152	154	156	158	160	162				
2	2	2	2	2	2	2	2	2	164	166	168	170	172	174	176	178	180				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	182	184	186	188	190	192	194	196	198				
4	4	4	4	4	4	4	4	4	200	202	204	206	208	210	212	214	216				
5	5	5	5	5	5	5	5	5	218	220	222	224	226	228	230	232	234				
6	6	6	6	6	6	6	6	6	236	238	240	242	244	246	248	250	252				
7	7	7	7	7	7	7	7	7	254	256	258	260	262	264	266	268	270				
8	8	8	8	8	8	8	8	8	272	274	276	278	280	282	284	286	288				

Handwritten notes on the left table:

- ★ セリフは必ず書くこと (必ずがな)
- ★ NG!
- ★ 元シートを消して書き直すことはしないで下さい!!

Handwritten notes on the right table:

- ★ 改段・改ページの時同じ番号は記入しない。
- ★ 中割りの「。」のふりに書くと「し」と間違えるので「し」に「し」を添えて「しし」にしてください!!
- ★ この面は演出・作画担当者が記入する面です。
- ★ 制作は記入しないこと

● タイムシートの書き方 その1



TITLE	EPISODE	CUT	TIME	NAME	SHEET
Production Ims ツインテール	# 4 #	108	S.4 + 12C.	神堂	3/1



TITLE	EPISODE	CUT	TIME	NAME	SHEET
俺、ウツコロールに お世話。	# 4	108 110	4 + 12	神堂	3/3

演出	作監	総監督	原図	CG	撮影
4/21	4/30	5/1	✓ 5/1	/	/

X印			
4/30	/	/	/

監督	色指定
4/25	/

MEMO

☆ 演出様
シート変更のため2枚追加
お願いします。(作監) (済)

☆ シートを折る場所は
中の Cat No. が見える
ように折って下さい。

~~演出様~~

☆ シートの裏面は、
演出・作画担当者・
各作監等及び
制作が記入。

☆ チェックが済んだら
済印と X をつけて下さい。
消さないようにお願いします。

A
B
C
D
E
F
G
H
I

- ★ブレは参考を必ず入れてください。
 - ★「合成 or 同トレ」と書くのはNGです。キチンと決めて下さい。
 - ★ 同トレスの場合は必ず、合成不可と記入してください。
 - ★振り向いたら肩も動かしてください。
- 基本的に動くべきところが動くように作画をお願いします。

A ①



A ② OK



首も肩も身体も
動かと思わせる。
(動きの幅にも
よりますが..)

A ② NG

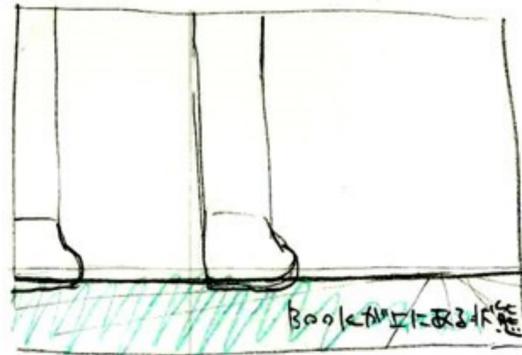


★この作品は空間をリアルに捉えている作品です。
漫画的、平面的な手法はなるべく使わないで下さい。
(ギャクシーンなどの場合等上記に当てはまらない場合は、
演出さんの指示に従ってください。)

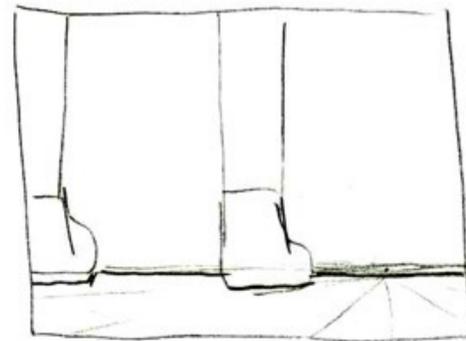
★ギャグシーン以外は普通の人間ができる動きに
見えるようにして下さい。

★基本壁ブチ抜きカットは無しでお願いします。
室内にカメラを入れた絵にして下さい。

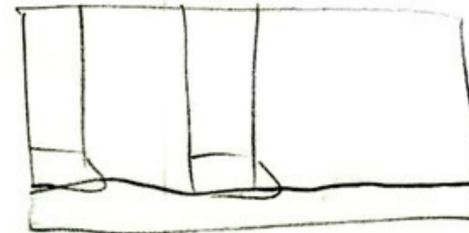
★ローアングルの時に足元を BOOK で隠すのは無しでお願いします。



X



O



O

手前が"も"はか"る"なら"も"3A OKです。

★光の方向が決まっている場合、
レイアウトに立体矢印で光の方向を書き込んでください。



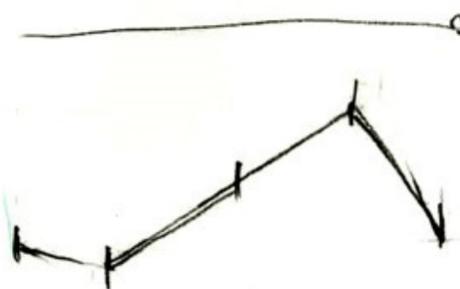
★中セリフは、シートと原画に記入
原画とシートの口パク指示が違った場合、
シートの指示に従ってください。
必ず、セリフはシートにひらがなで記入してください。
——は、NG
面倒でも、必ず全て書いてください。

★顎パクについて
基本的にガタるので避けてください。
大きく口を開ける場合などは例外。



★中割に「中セリフ」「中目パチ」がある場合は
ツメ指示及びシートに記入して下さい。

★歩き、走りはツメ指示を記入してください。
走りは必ず中割参考を入れてください。



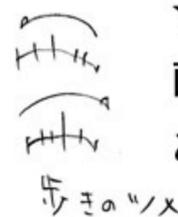
走り

(基本2コマ打ちで)



歩き

★足元が見えていない場合でも、
画面外の足の位置等を考えながら作画してください。
ありえない動きにならないように。

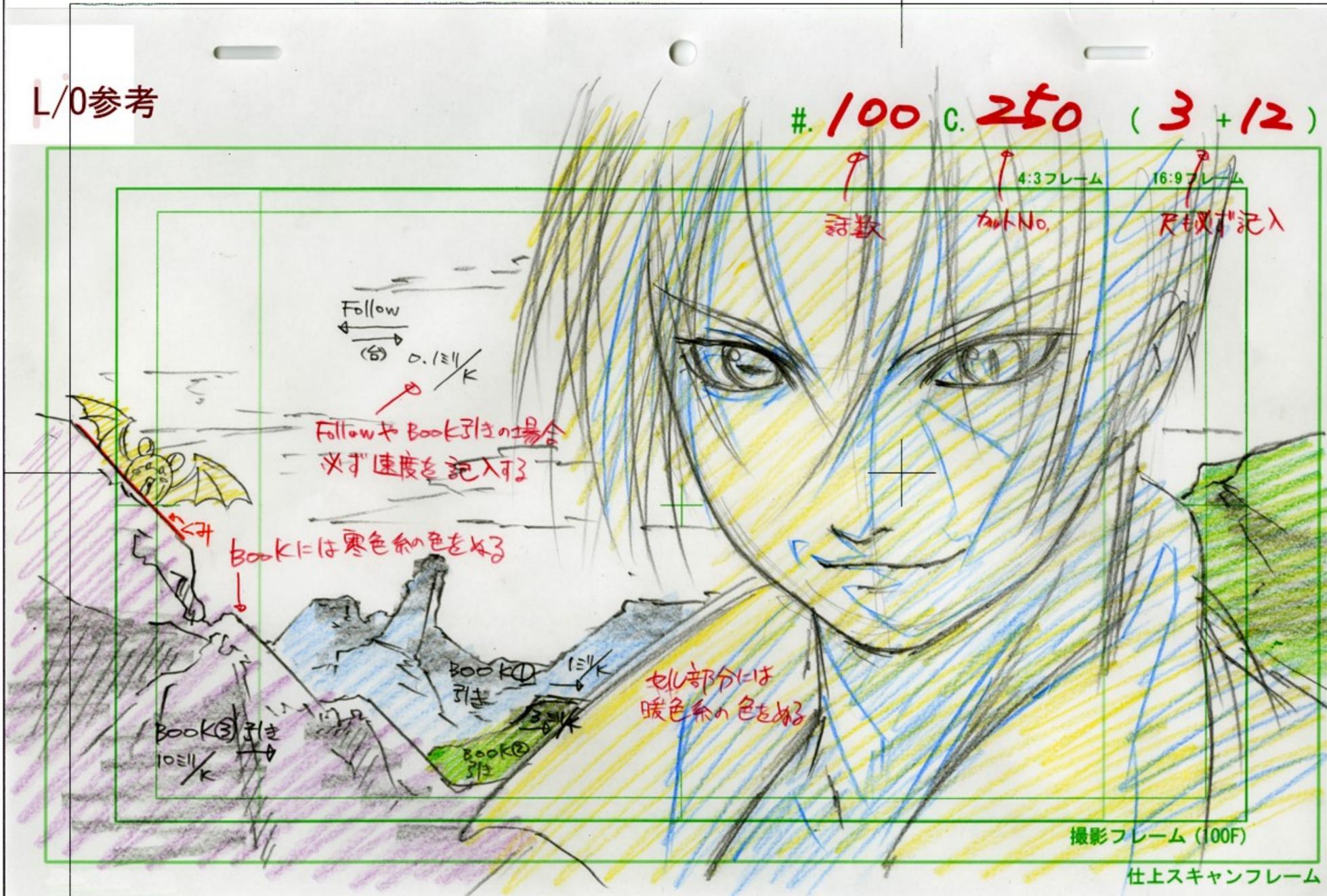


←足元が見えていない場合、
上下動の位置のあたりも書いてください。

L/O参考

100 C. 250 (3 + 12)

↑ 話数 ↑ 4:3フレーム ↑ 16:9フレーム
↑ 脚本No. ↑ 尺が記入



Follow
←→
(6) 0.12/K
FollowやBook引きの場合
必ず速度を記入する

Bookには寒色系の色をぬる

セル部分には
暖色系の色をぬる

Book(3)引き
10.12/K

Book(1)引き
1.12/K

Book(2)引き
3.12/K

撮影フレーム (100F)

仕上スキャンフレーム

- セル部分には暖色系の色を塗る。
(黄、朱、オレンジ等)
- BOOKは寒色系の色を塗る。
(青、紫、緑等)
- クミがある場合は、赤で線を引く。
(BGクミは極力避けてBOOKにしてください。)
- 尺は必ず記入。
(記入していないと、BG描けません。)

セル時代は当たり前に行われていたことが、
現在このような非常識が
まかり通っております。
これをしないと、どこがセルで
どこがBGかわからない場合があります。
アニメは1人で作るわけではありません、
このレイアウトを他のセクションの人も
見て作業します。
他人が見ても理解できる
レイアウトにしてください。