

TVアニメーション進撃の巨人　原画集　第2巻

#4 ～#7・#3EX収録

キービジュアル・雑誌掲載イラスト原画ギャラリー　002-007

#4 解散式の夜　008-029

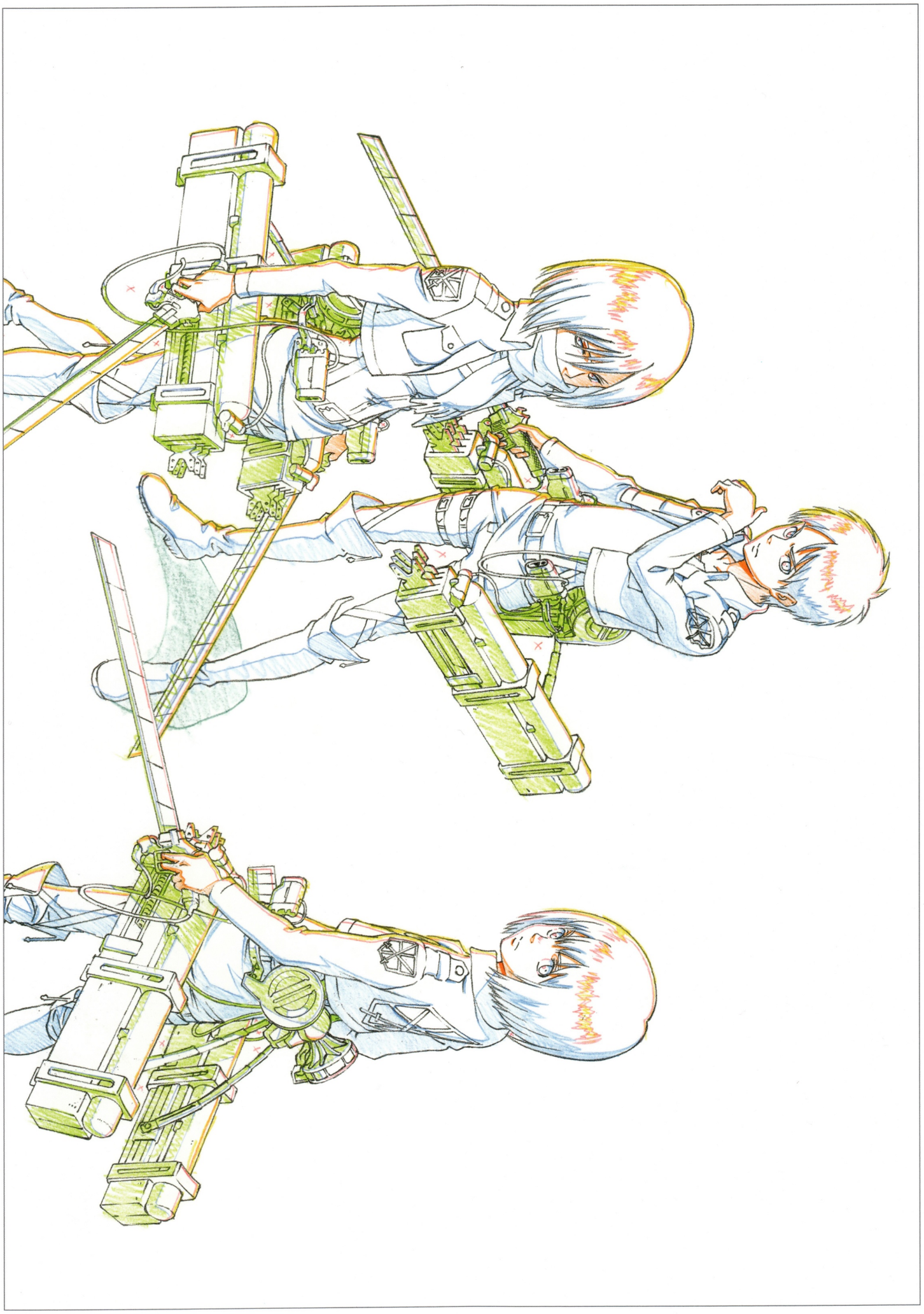
#5 初陣　030-085

#6 少女が見た世界　086-102

#7 小さな刃　103-134

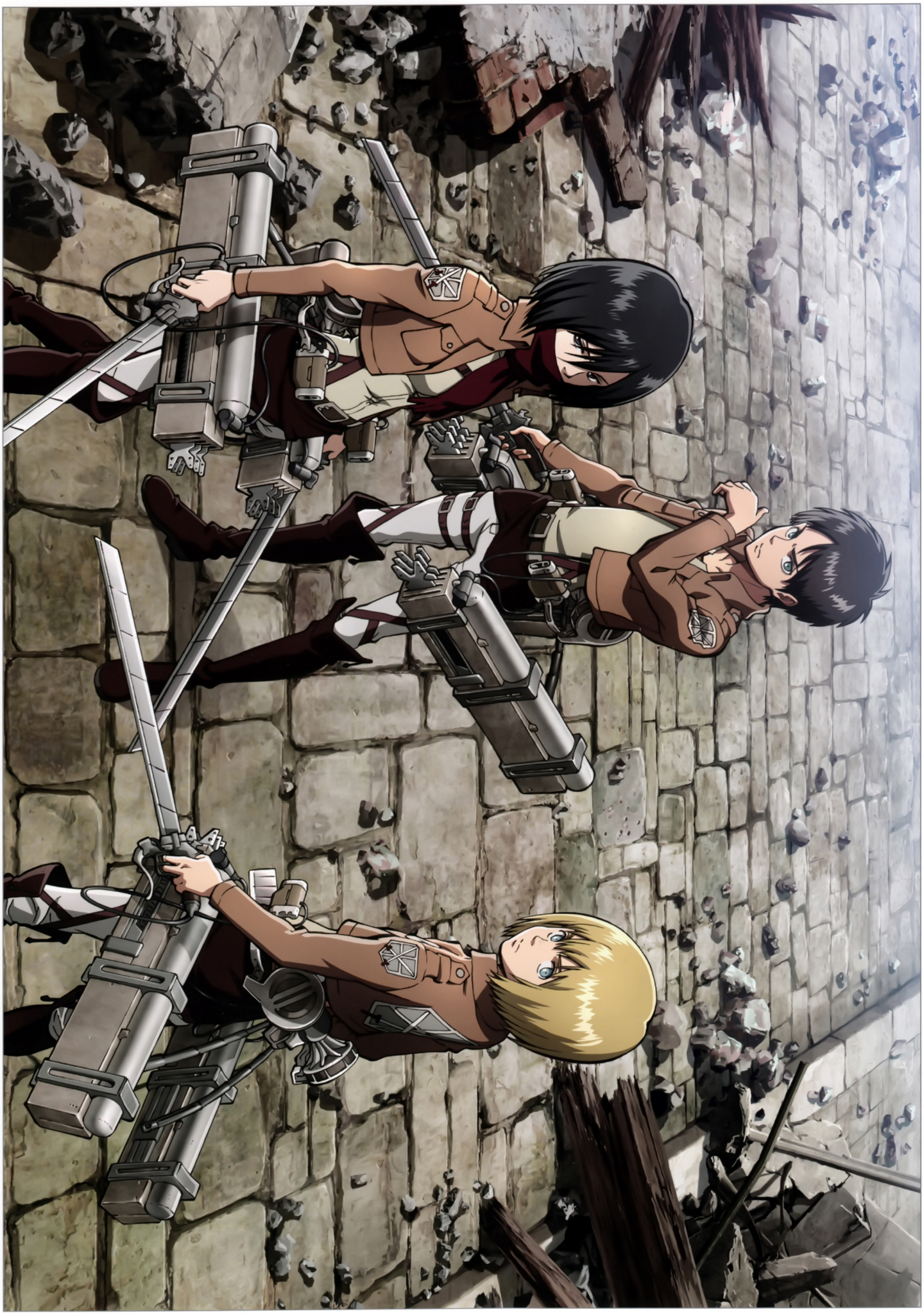
#3 未収録　135-145

アクション作画監督 インタビュー　146-147



原画

きゃらびぃTV 2013年3月号掲載

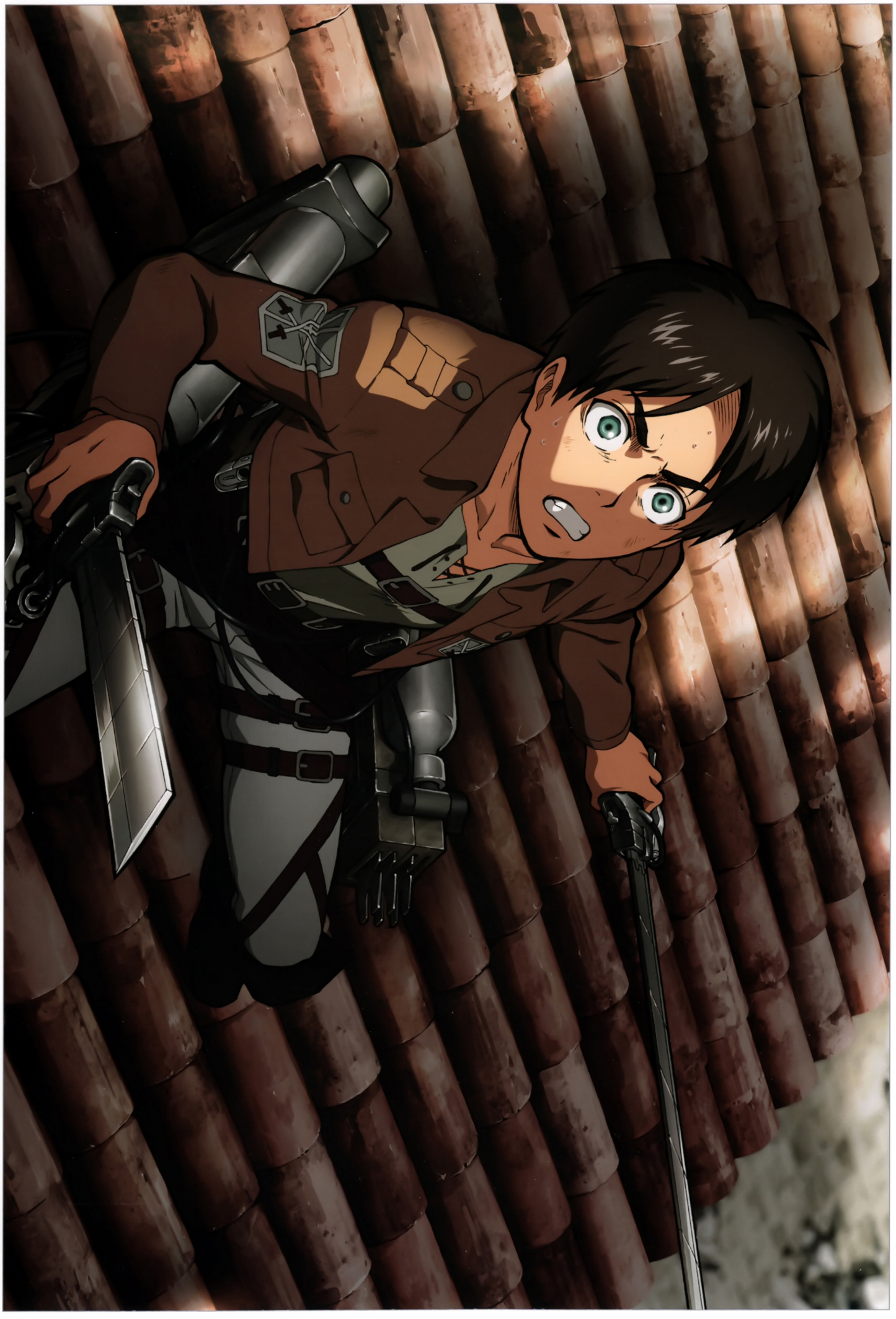


完成

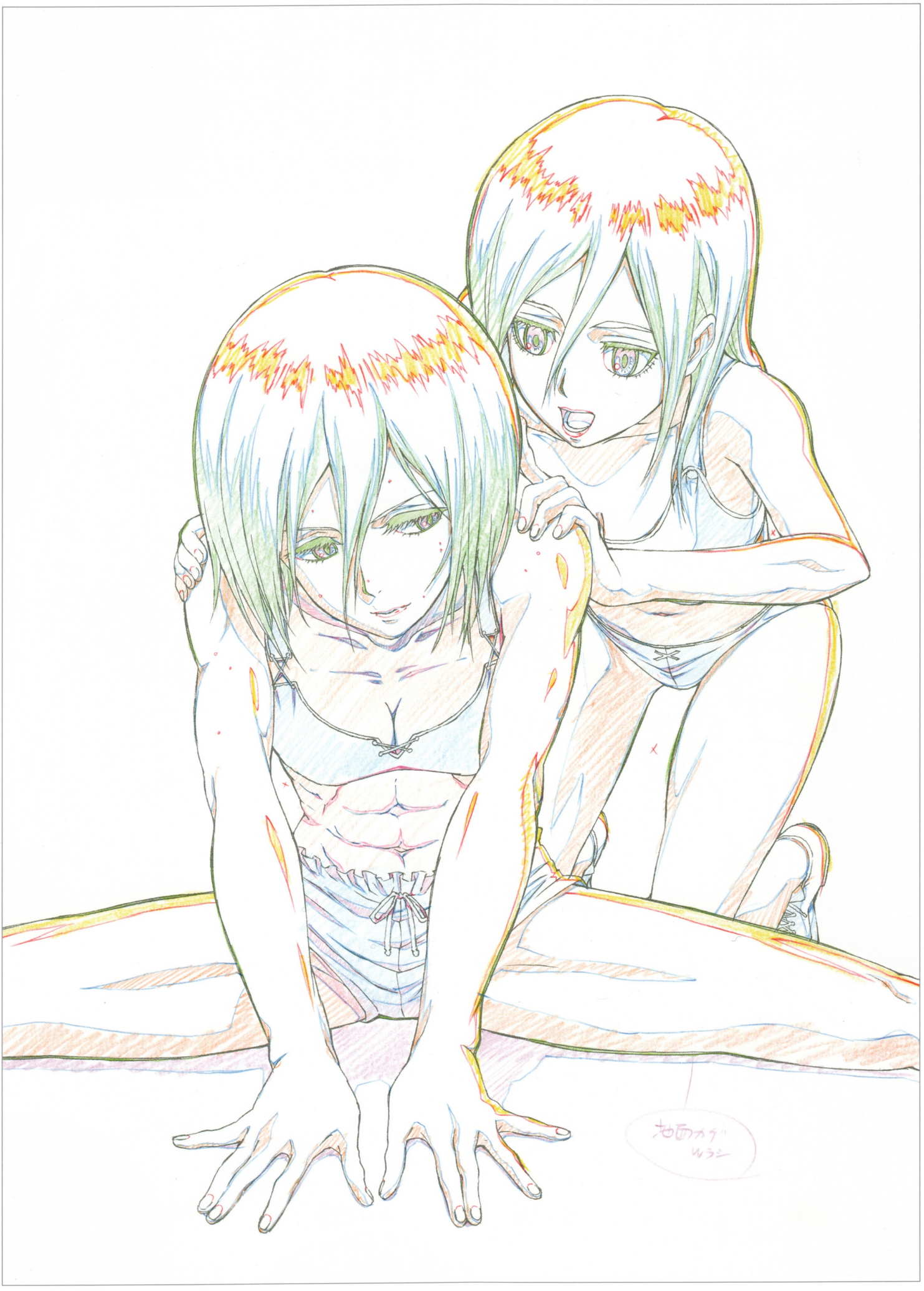


原 画

Newtype 2013年6月号掲載



完成



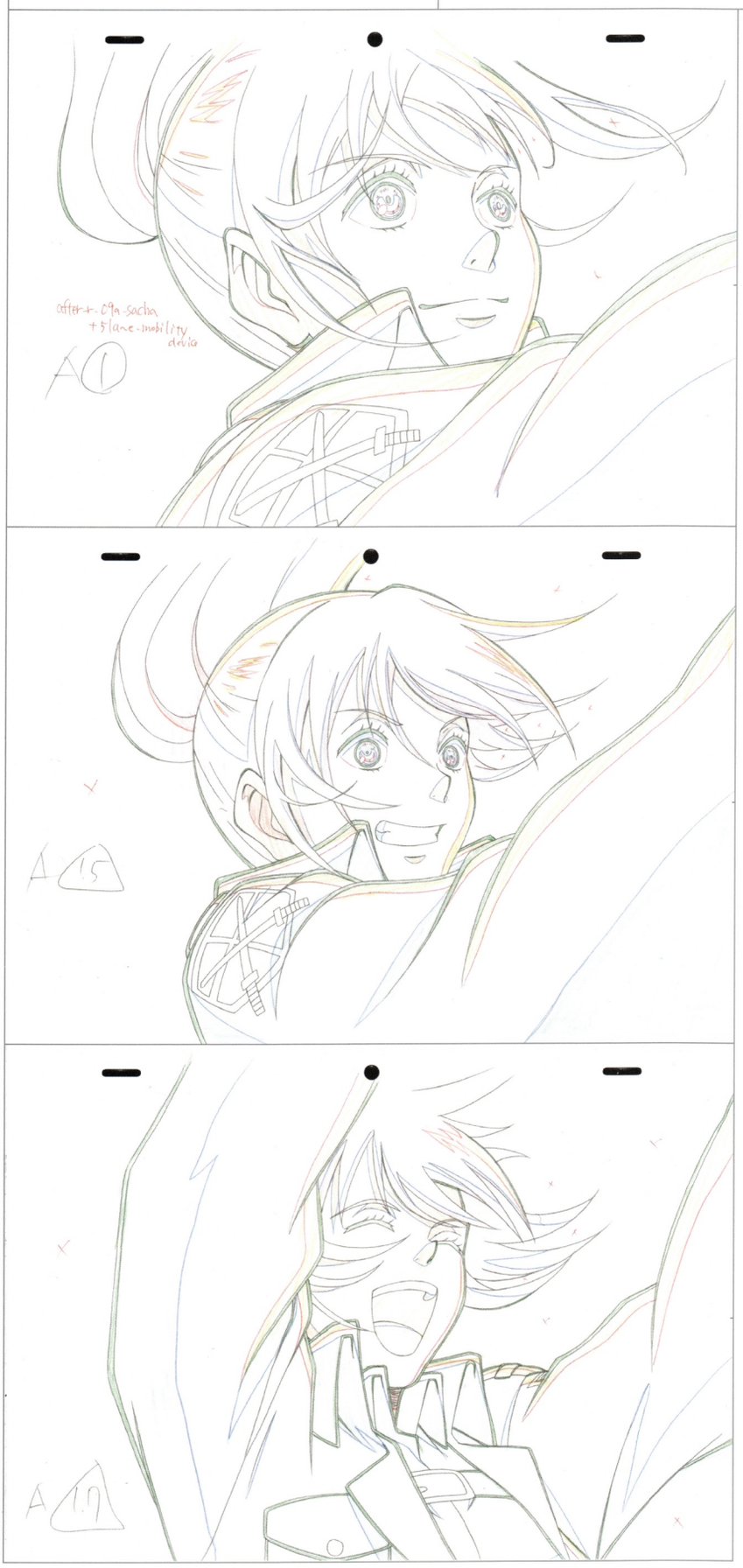
原画

娘Type 2013年7月号掲載

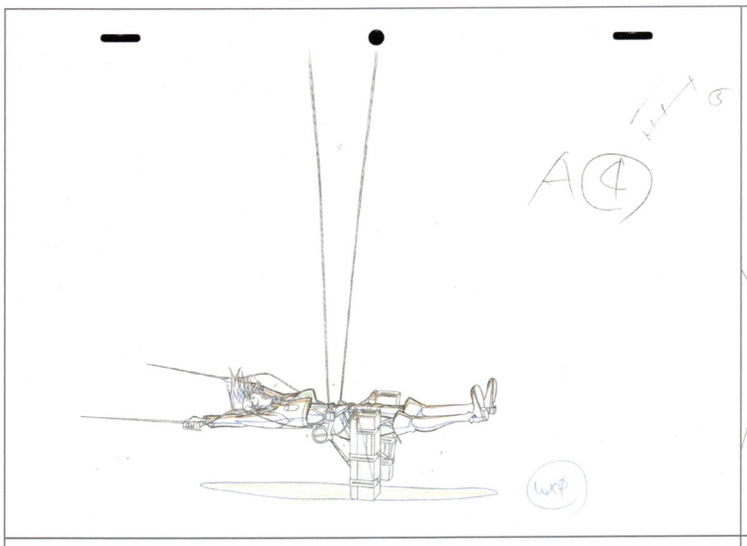


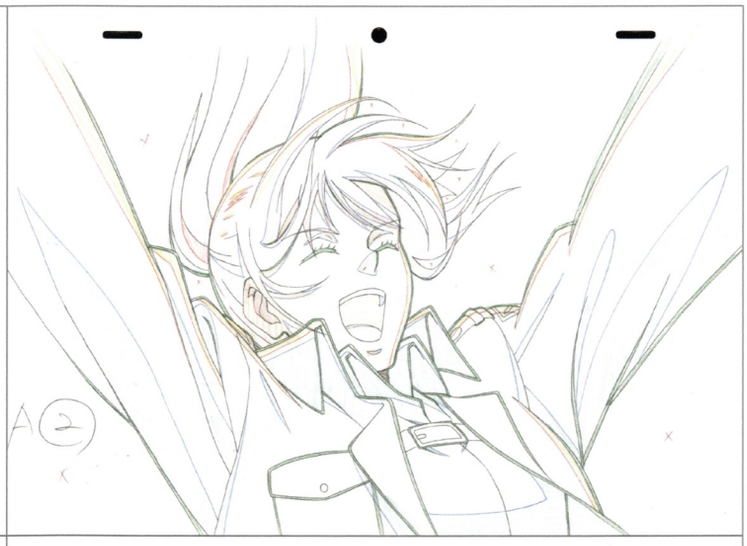
完成

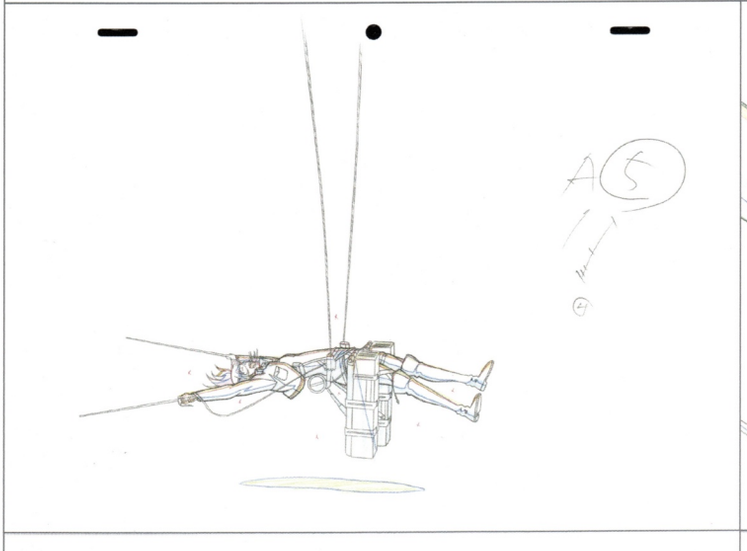


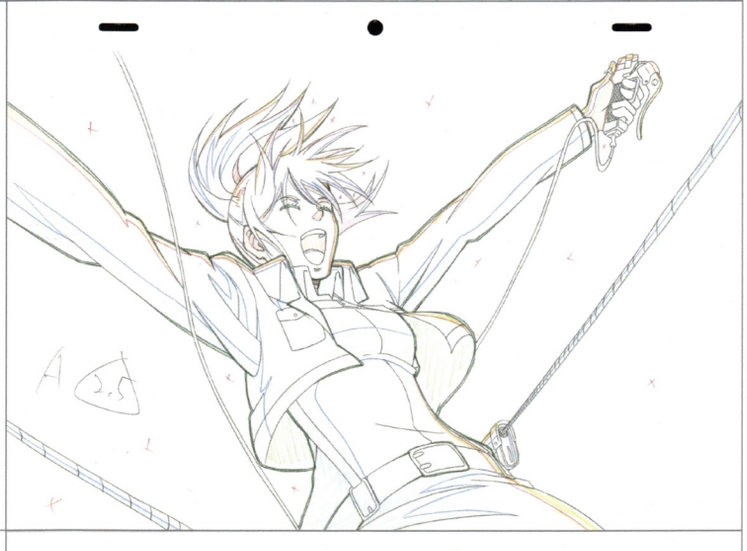

after-r-09a-sacha
+5lane-mobility device
A 1
A 1.5
A 1.7

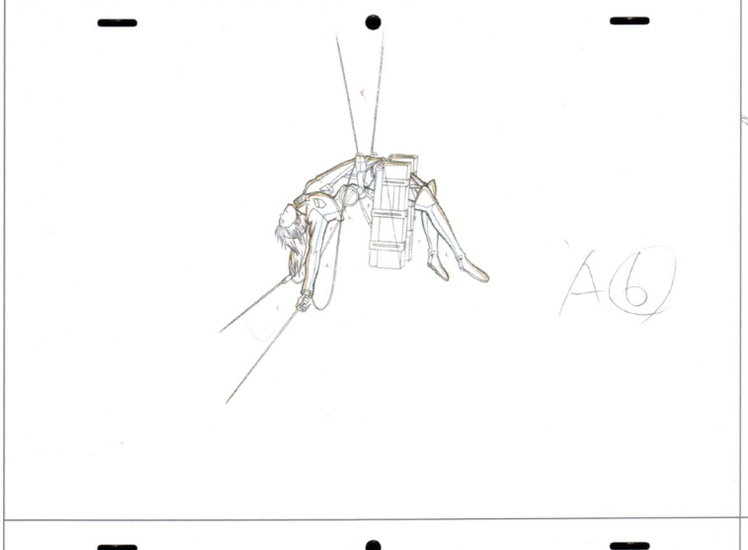

A B C D E
1
1.5
1.7
2
2.5
3
7
4
5
6
9
X

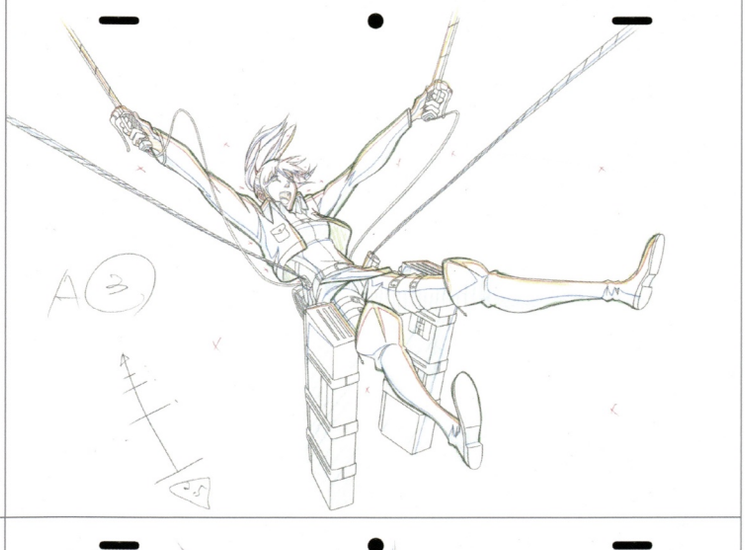


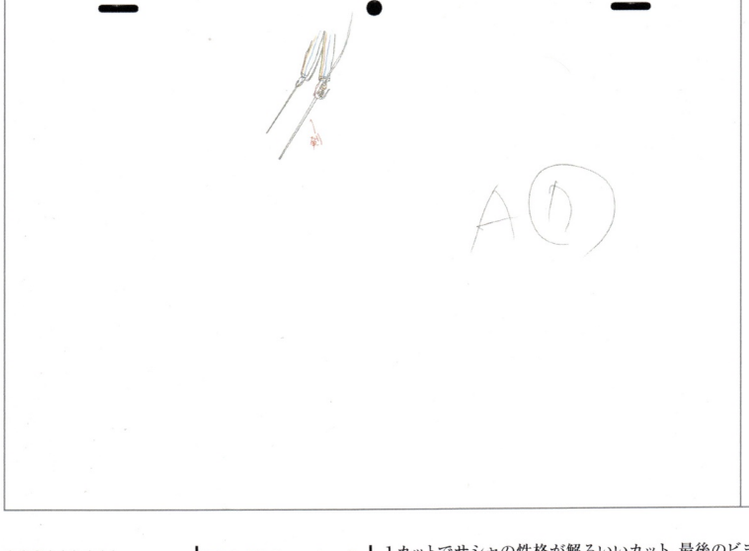


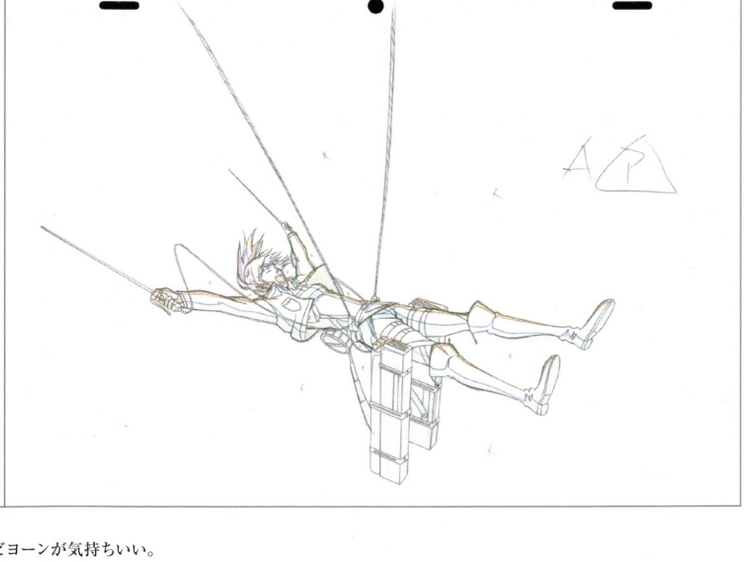








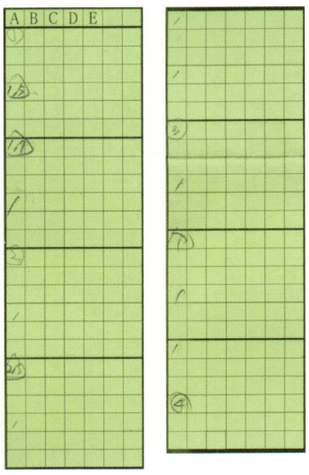


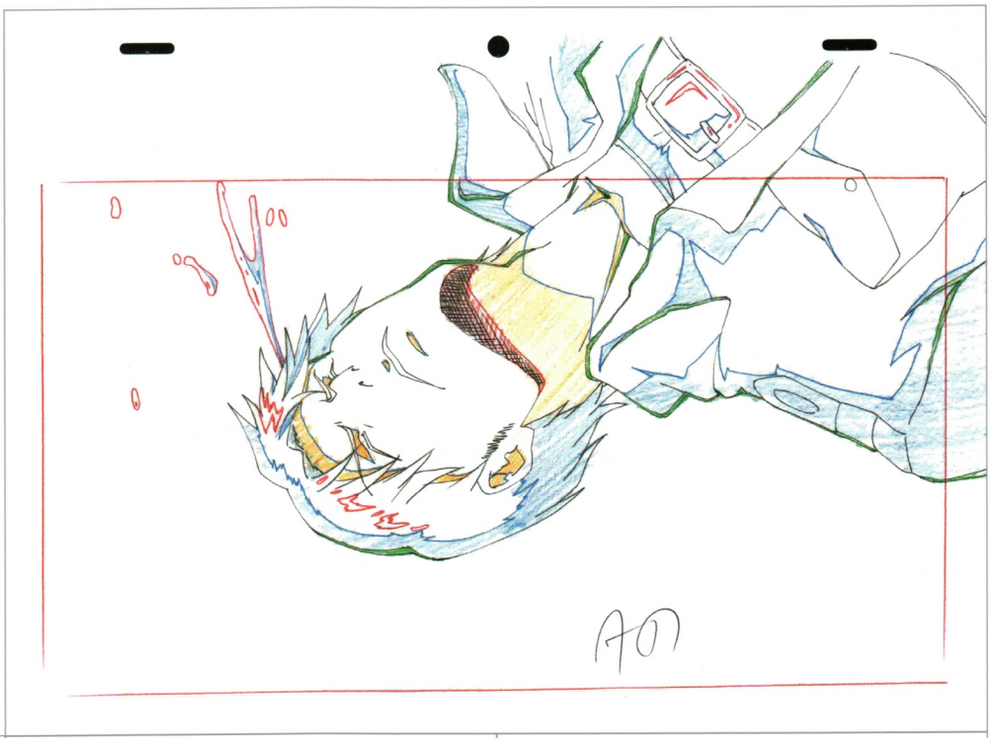


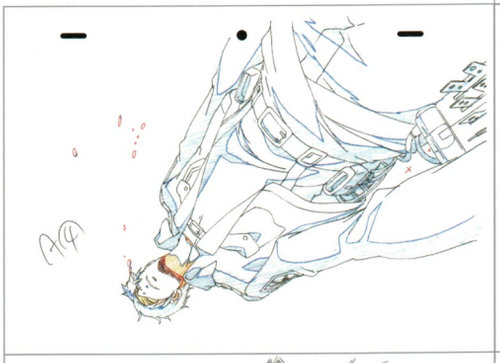
009 drawing for animation from attack on titan

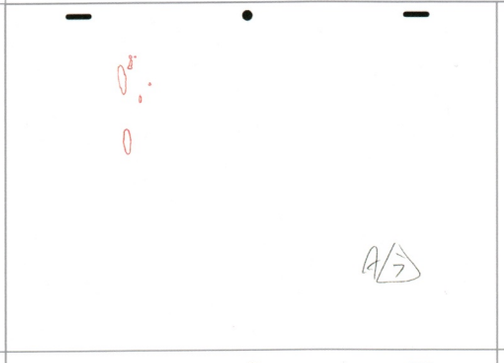
田中洋之コメント | 1カットでサシャの性格が解るいいカット。最後のビヨーンが気持ちいい。
アクション作監江原くんの一味違った立体機動アクションのひとつ。

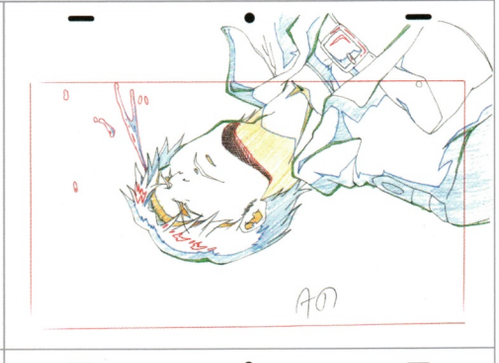

A①
B①
A②
B②
normal_01a_eleg
normal_03a_armin
B①
C②
C③
<normal>
26a-rivai-r
50e-Mant-A
normal_02a_mikasa
D①
normal_22d_villagers_04
E①

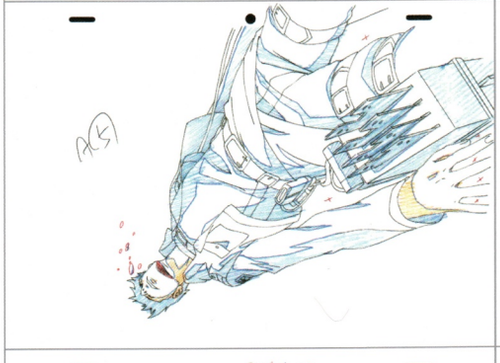


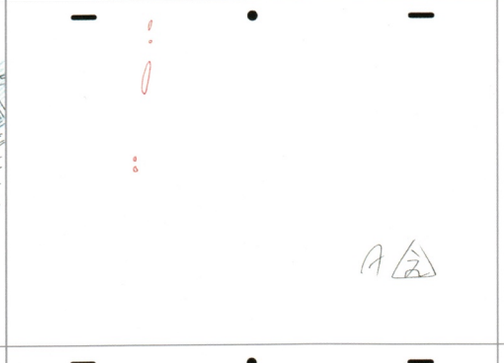


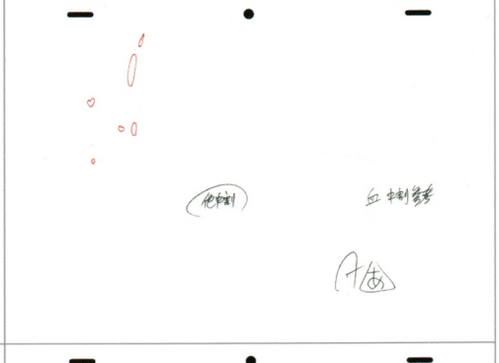






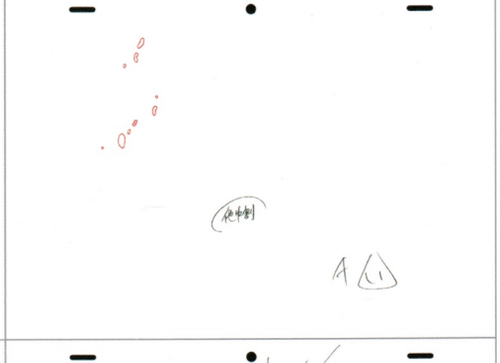










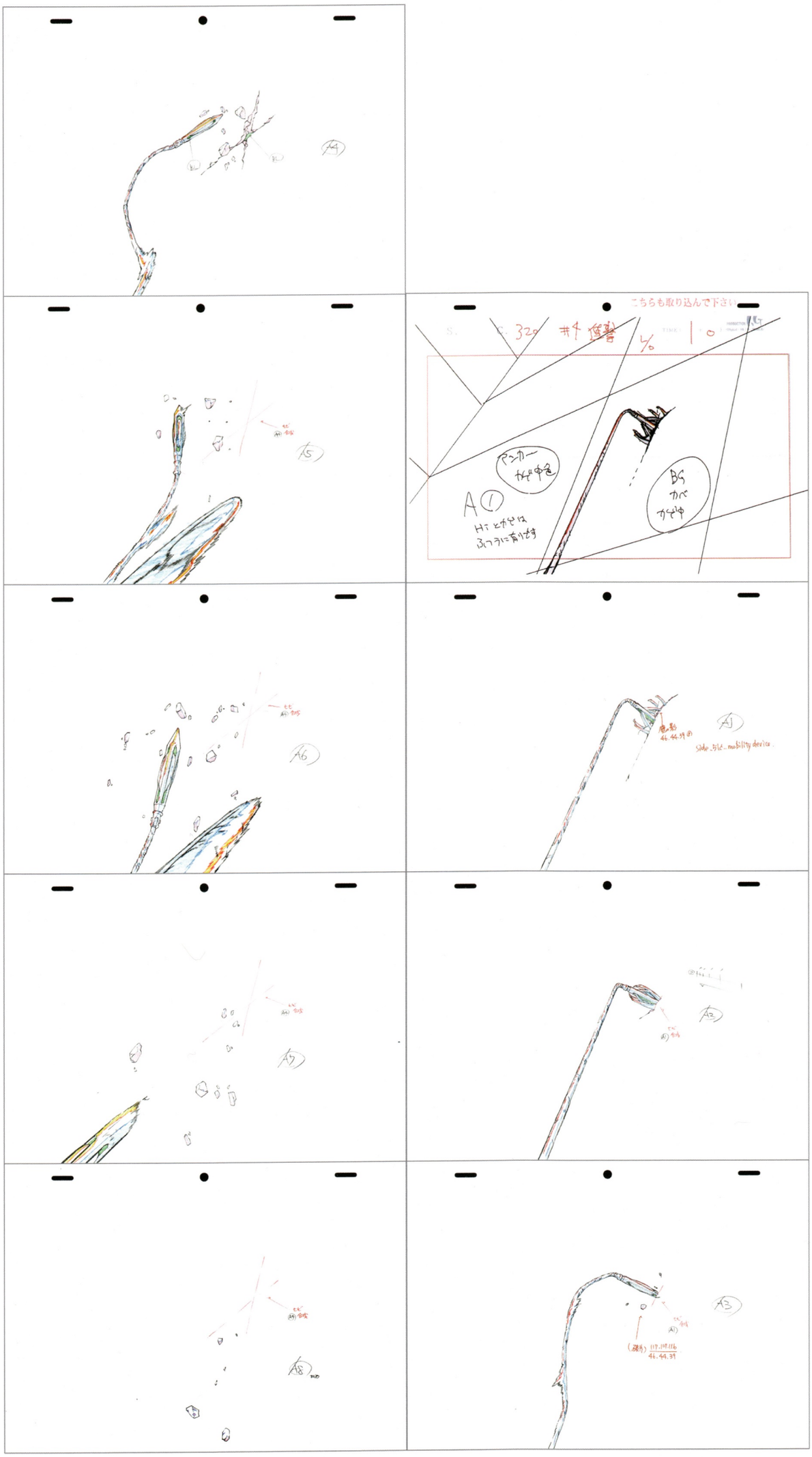




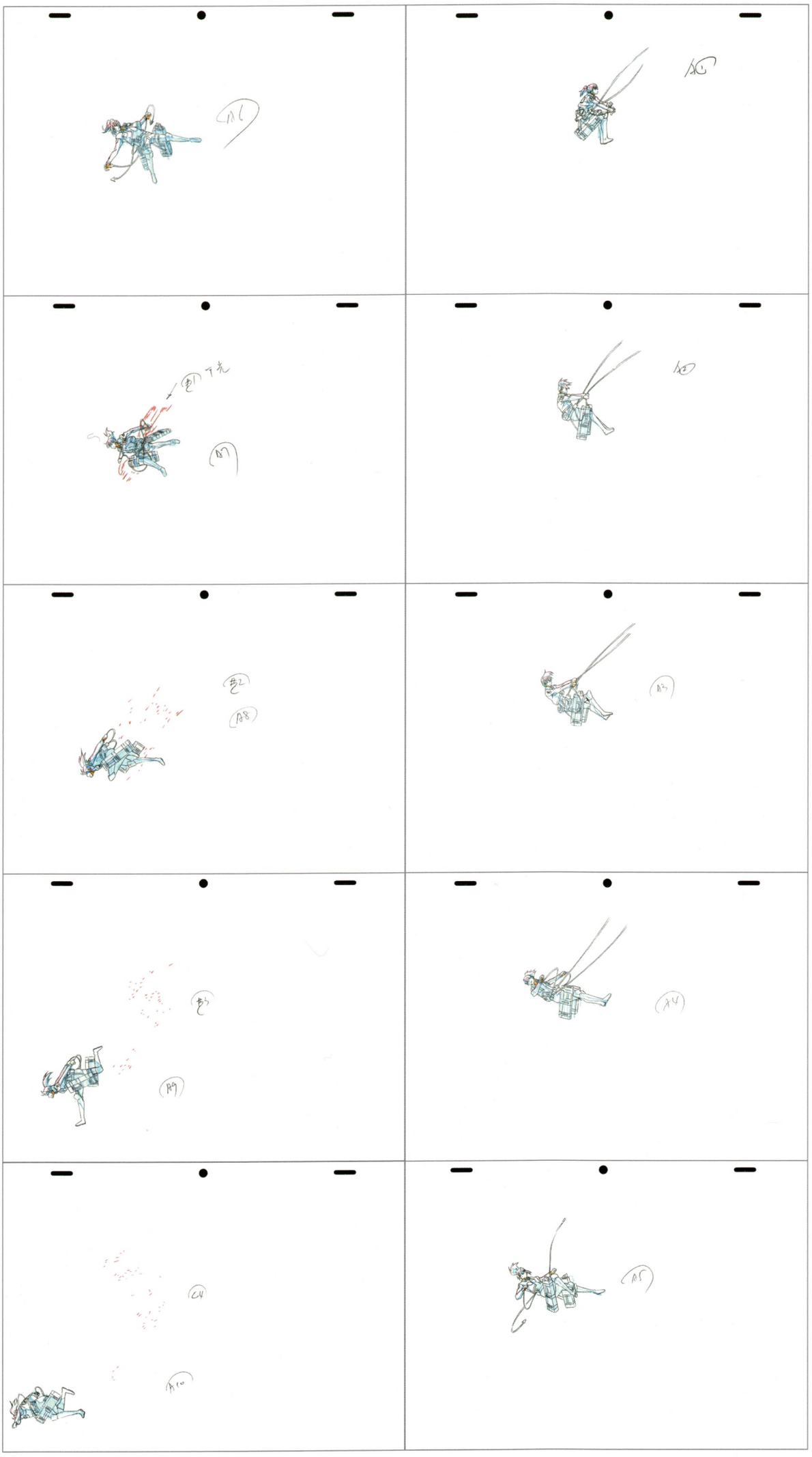


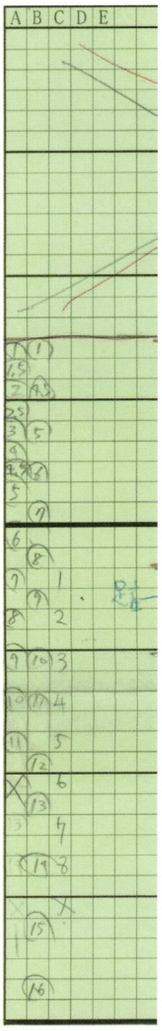
田中洋之コメント

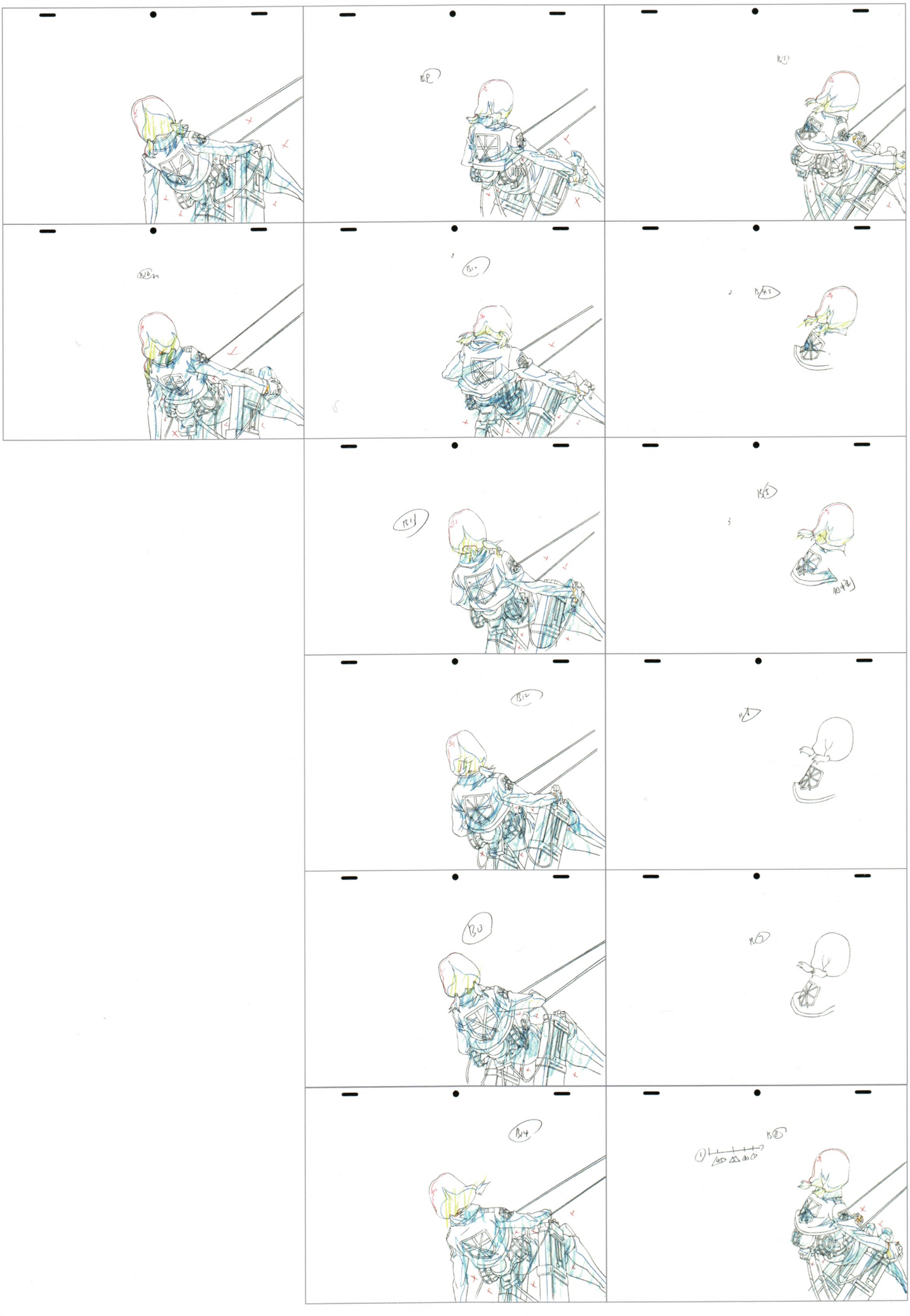
サムエルの気絶感と落下の浮遊感が上手く表現できているカット。これより少し前の壁に穴が開く辺りからラストまでアクション作監江原くんの担当。一段上がる感じがいい。

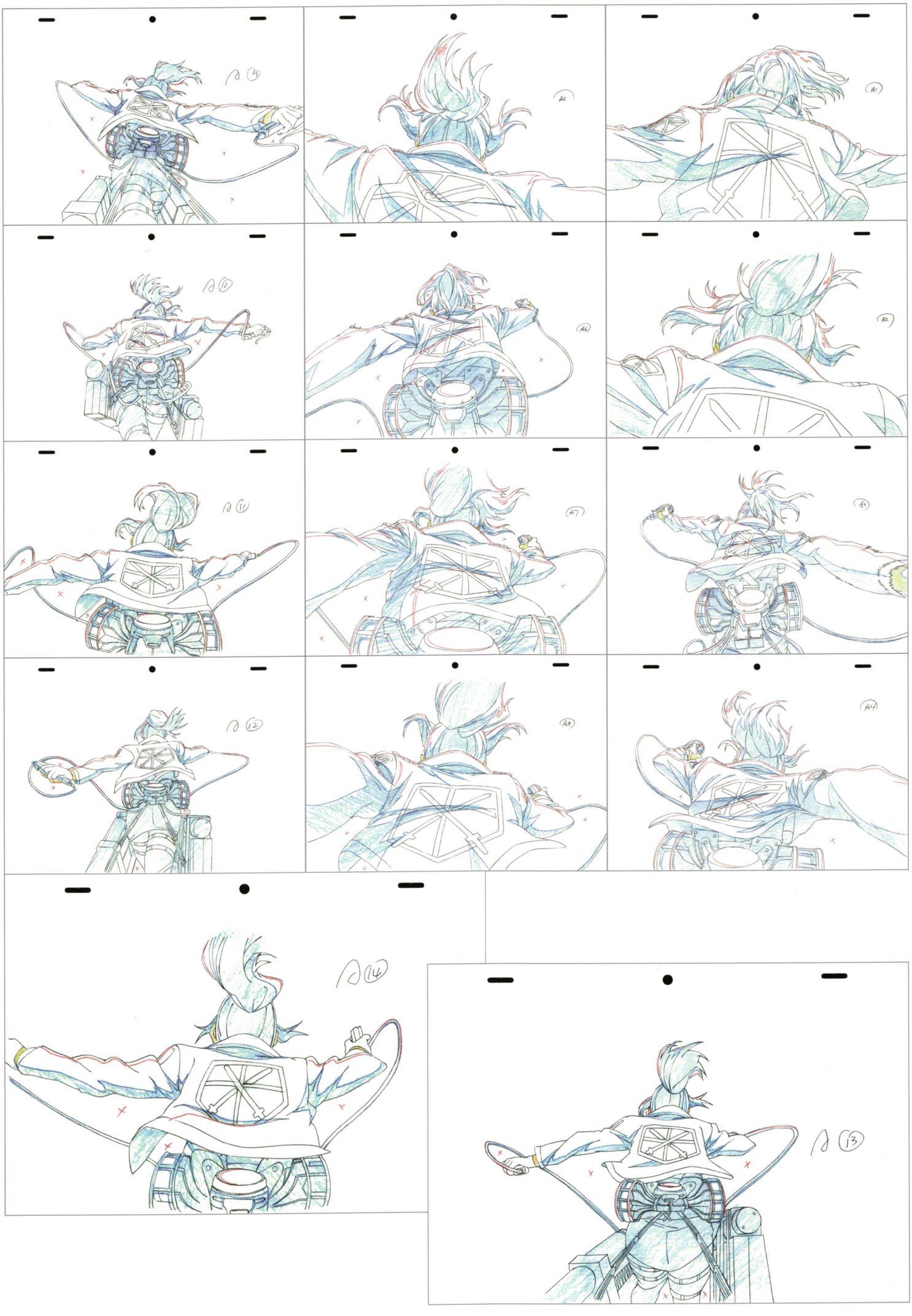

A4
A5
A6
A7
A8
こちらも取り込んで下さい
S. C. 320 #4 演習 L/O TIME 1 0
アンカー
かぐや色
A①
Hi とかぐは
ふつうに有りです
BG
かべ
かぐや
A1
Side_5ℓ_mobility device
A2
A3

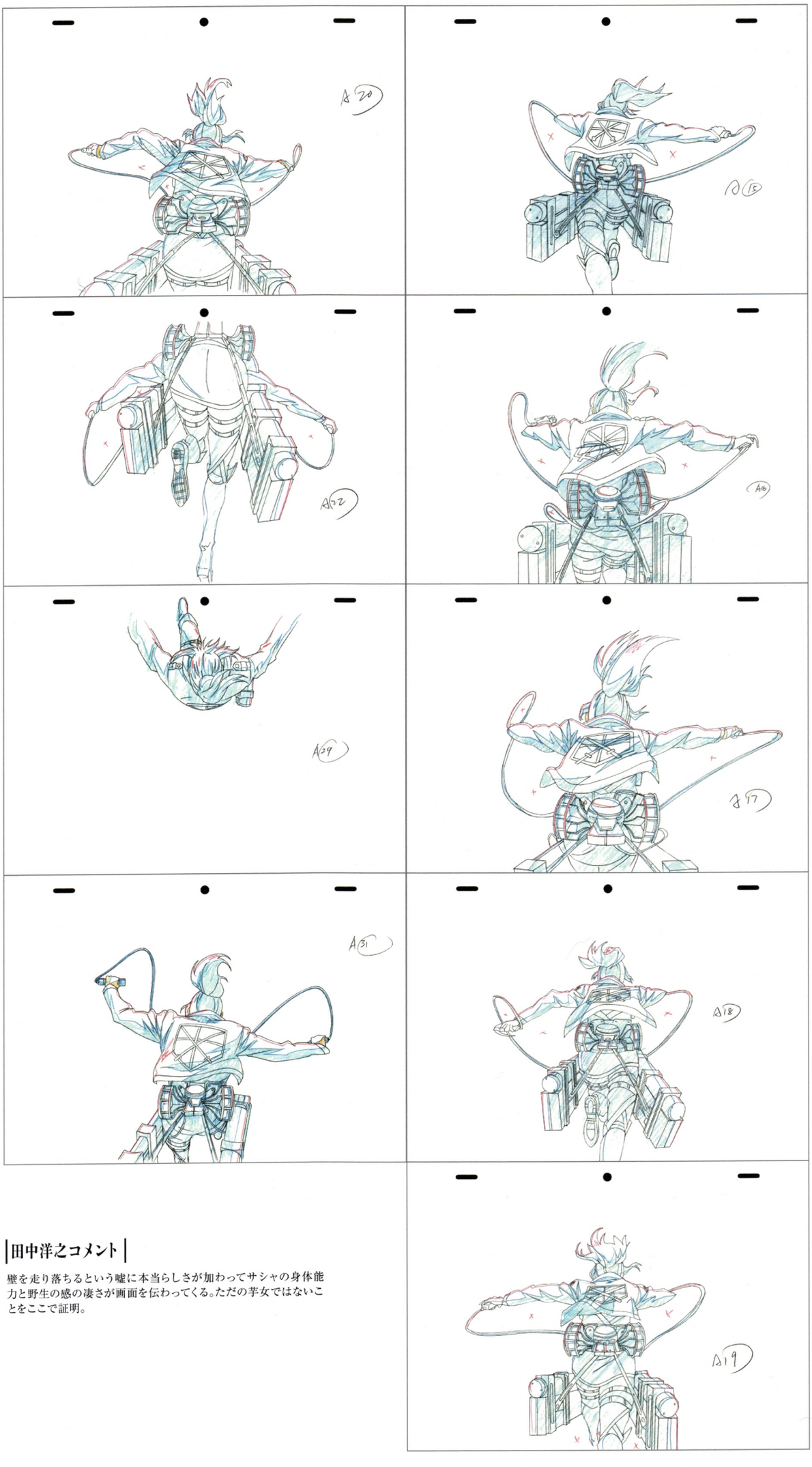

A B C D E




A B C D E

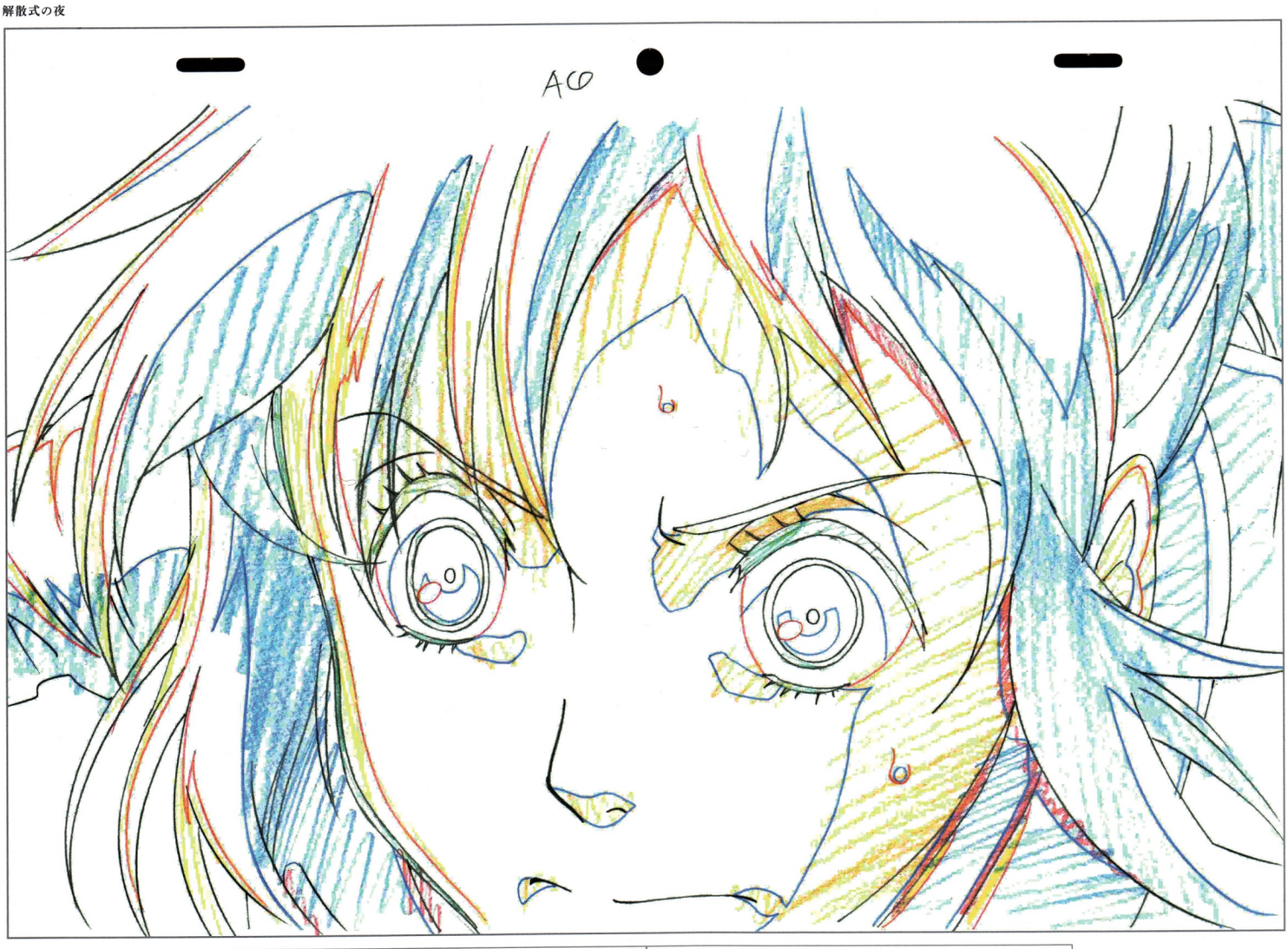


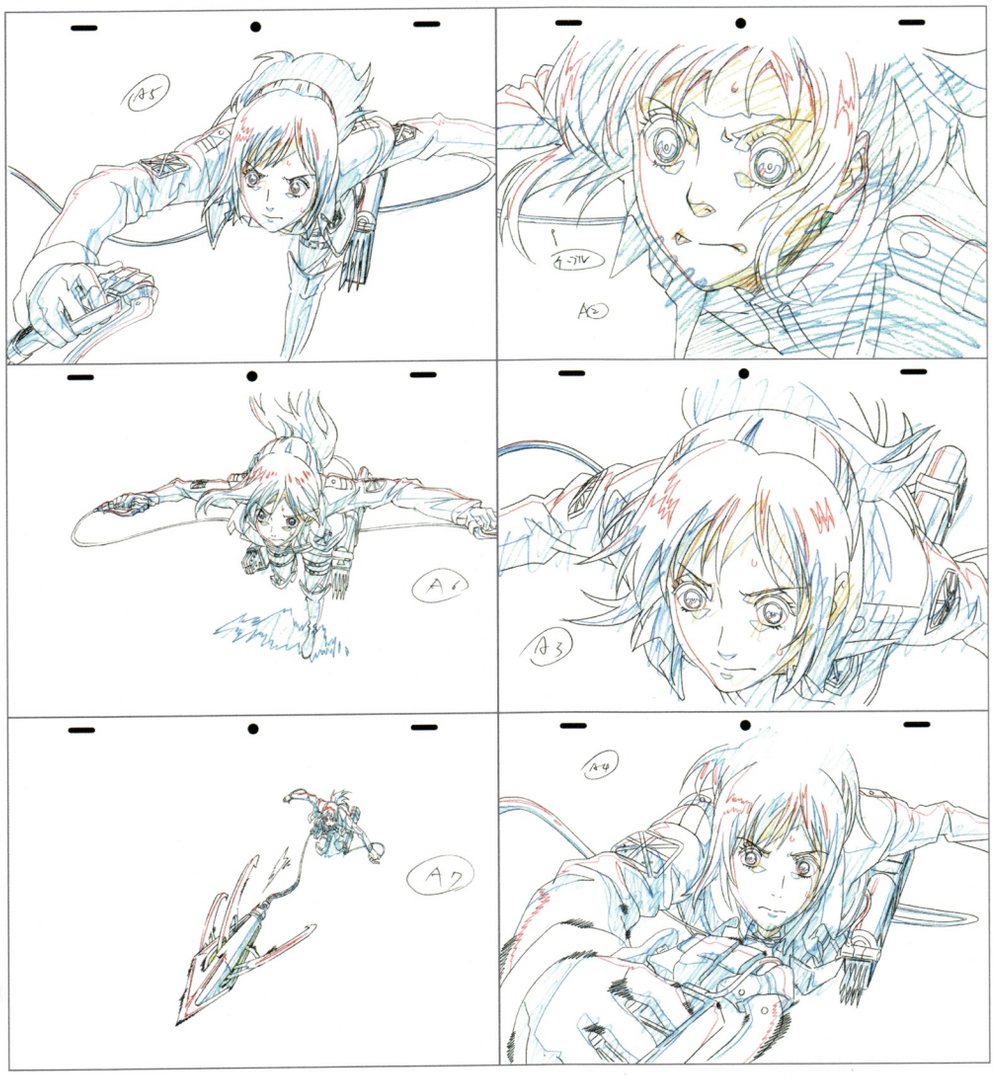


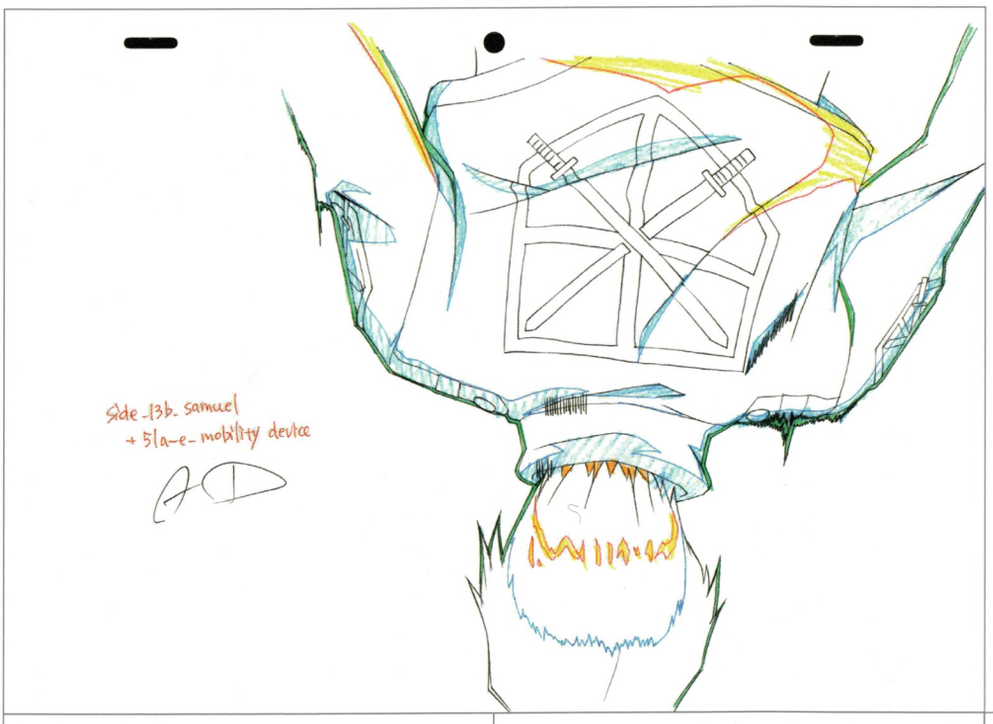


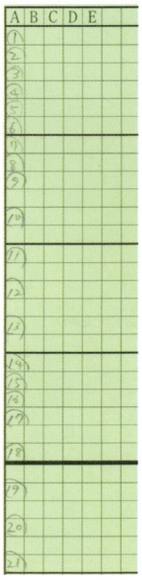
田中洋之コメント

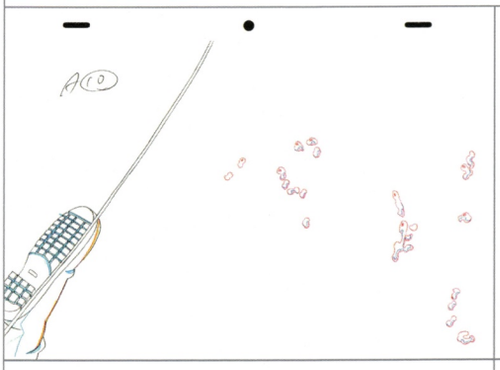
壁を走り落ちるという嘘に本当らしさが加わってサシャの身体能力と野生の感の凄さが画面を伝わってくる。ただの芋女ではないことをここで証明。

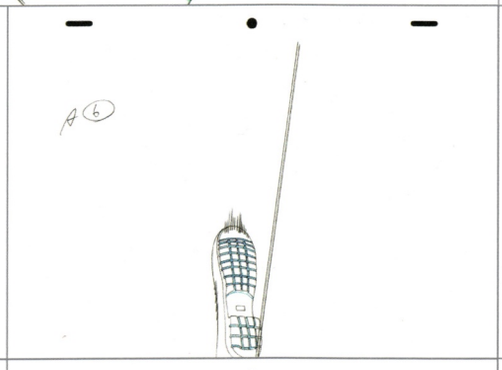

A00

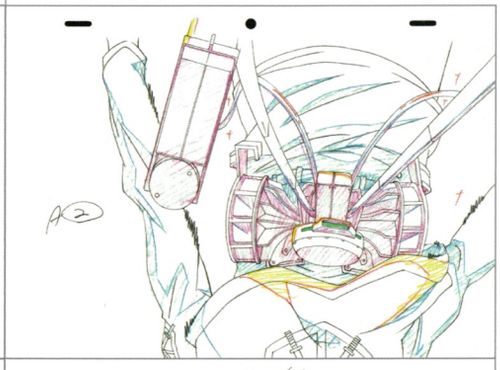

A5
A2
A6
A3
A7
A4

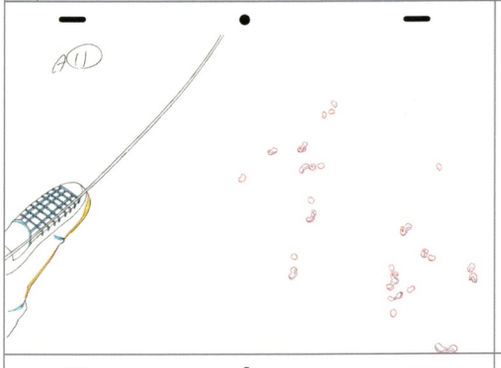

Side-13b. samuel
+ 5la-e- mobility device
A1

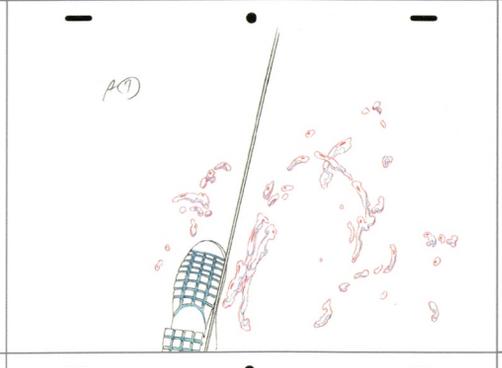

A B C D E

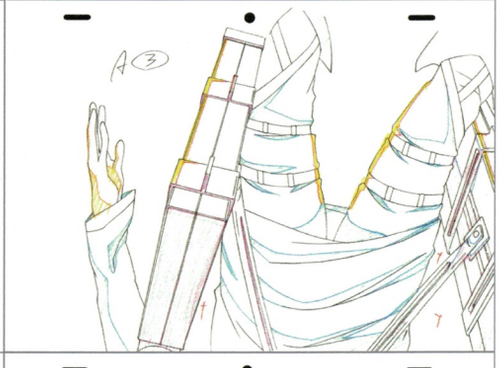

A10

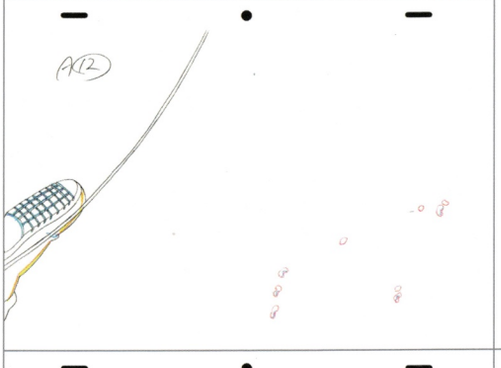

A6

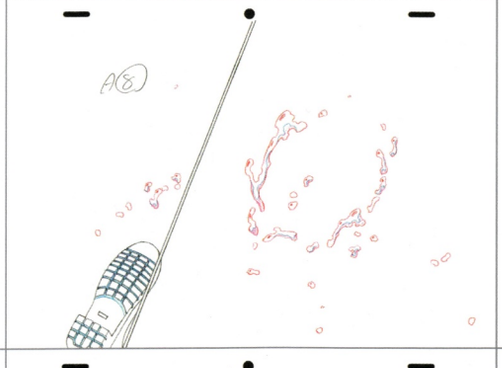

A2

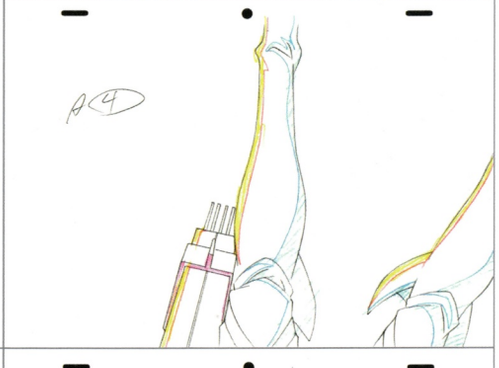

A11

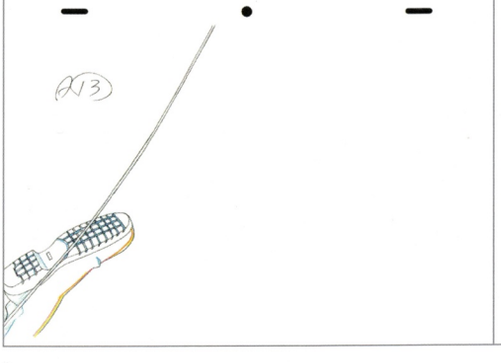

A7


A3

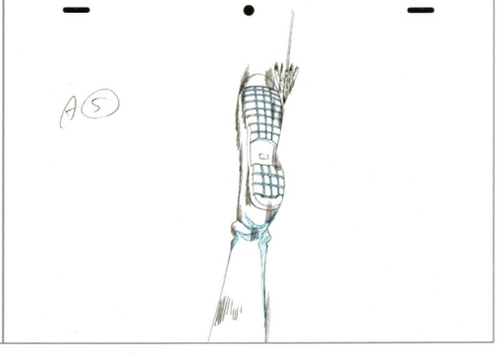

A12

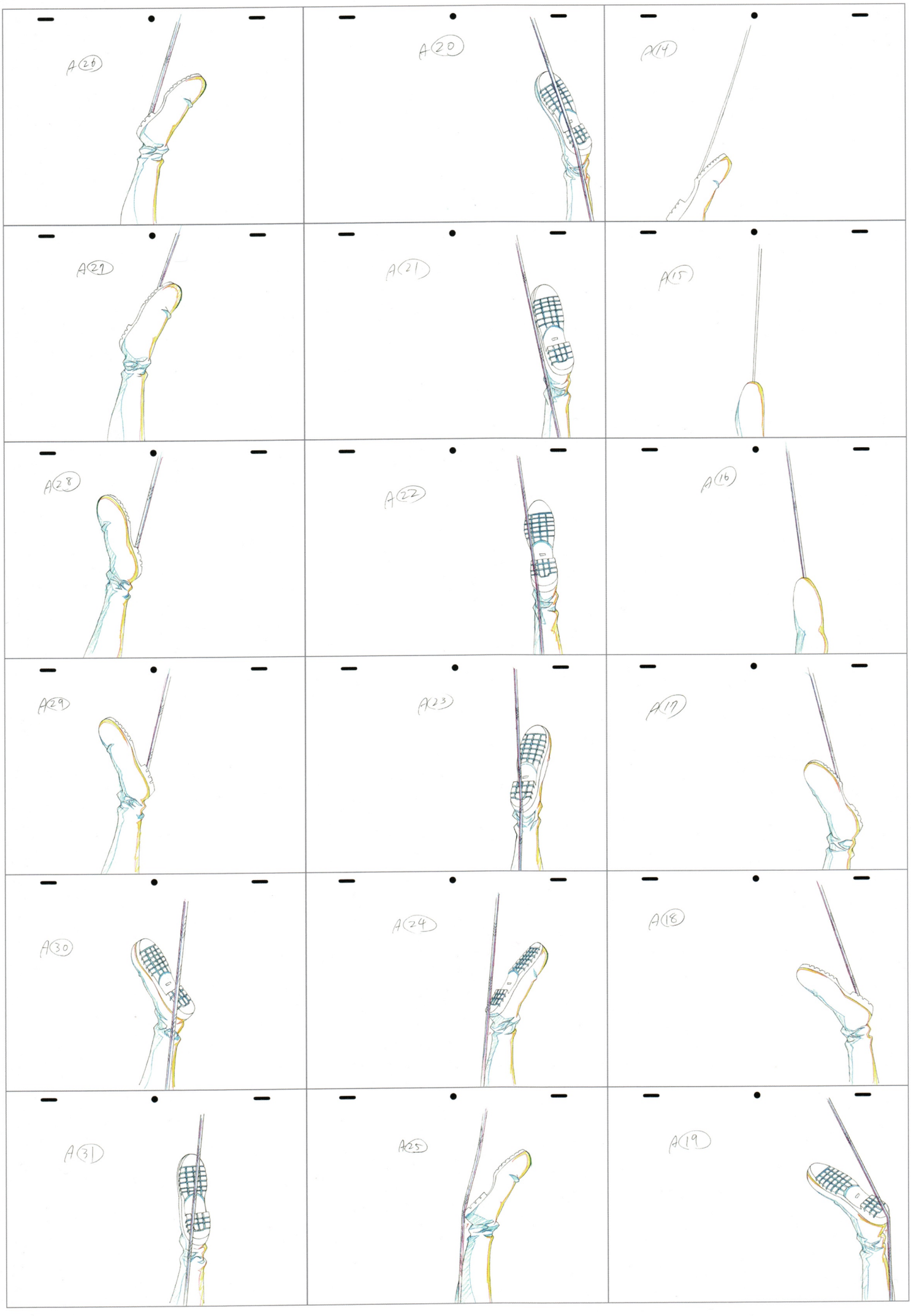

A8


A4


A13

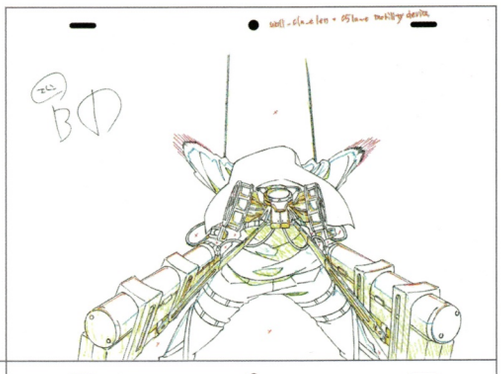
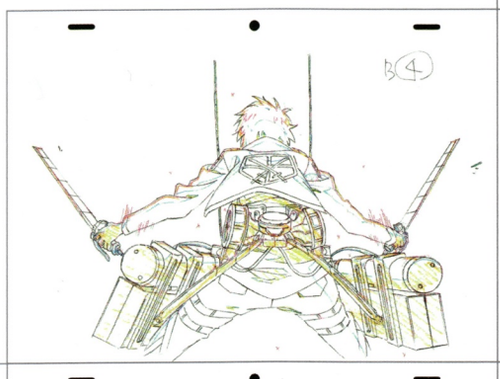
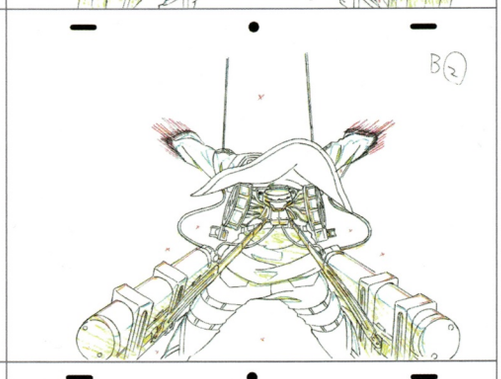

A9

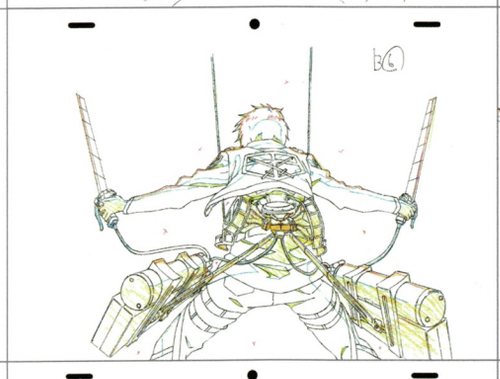
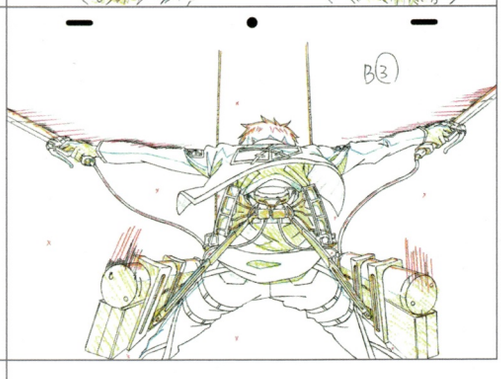

A5

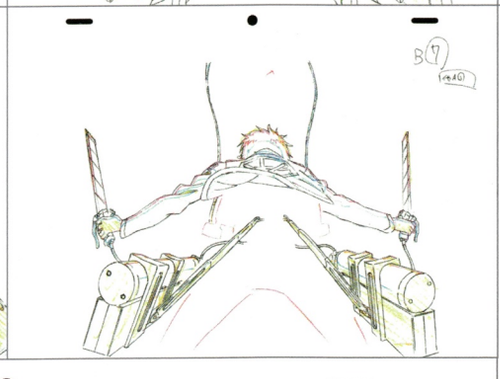

A20
A20
A14
A27
A21
A15
A28
A22
A16
A29
A23
A17
A30
A24
A18
A31
A25
A19

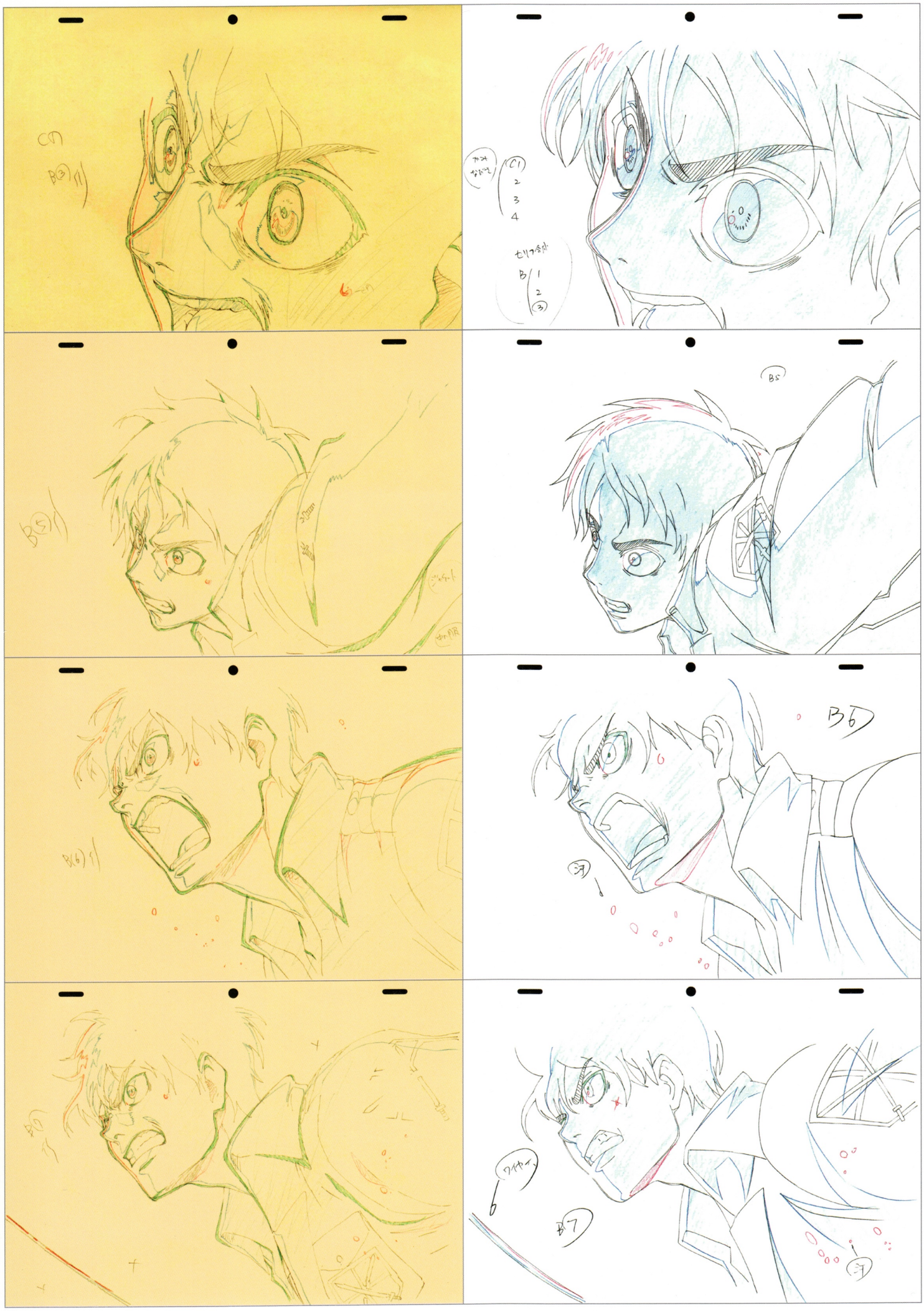
田中洋之コメント

恐怖、驚きから討伐感情へのスイッチが入り動き出す
エレンを捉えたバックショット。
まさに後ろ向きの感情から前を向き挑んでいく。

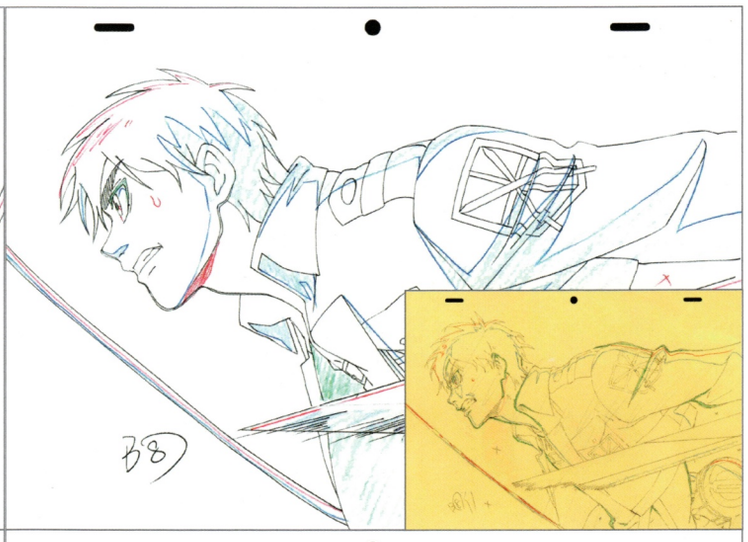



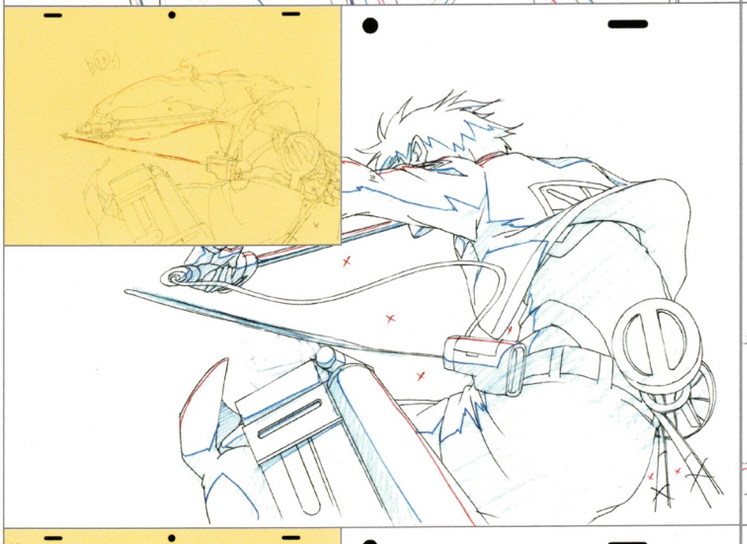


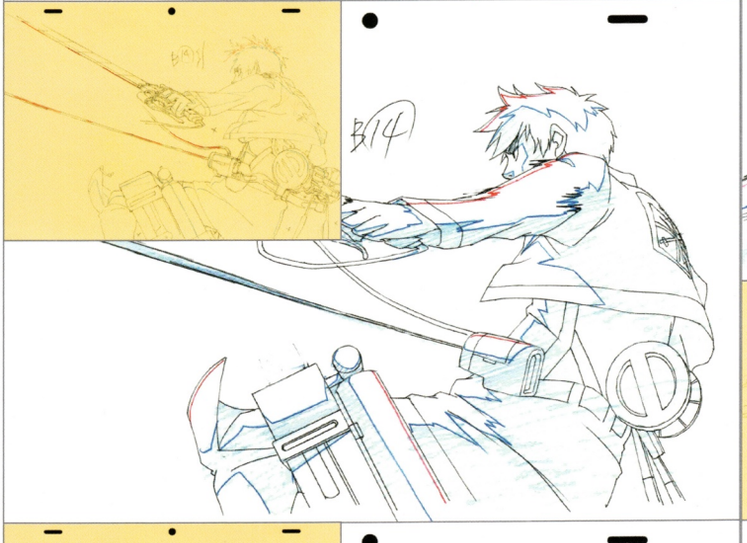
修正

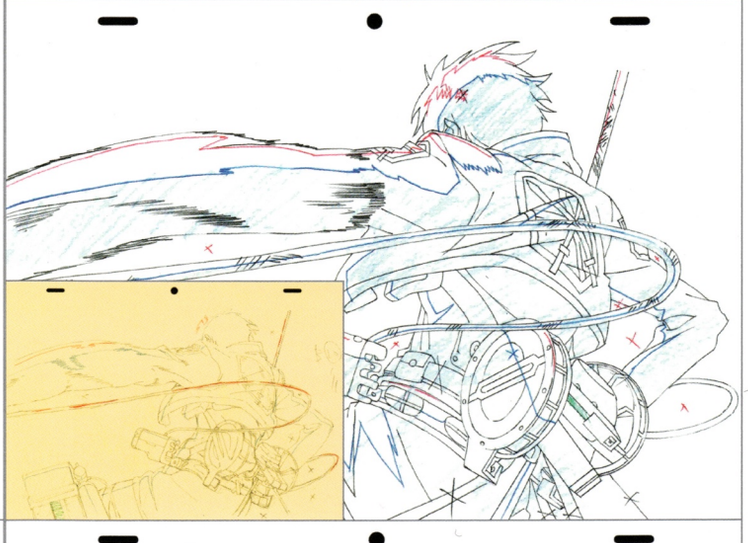

B12

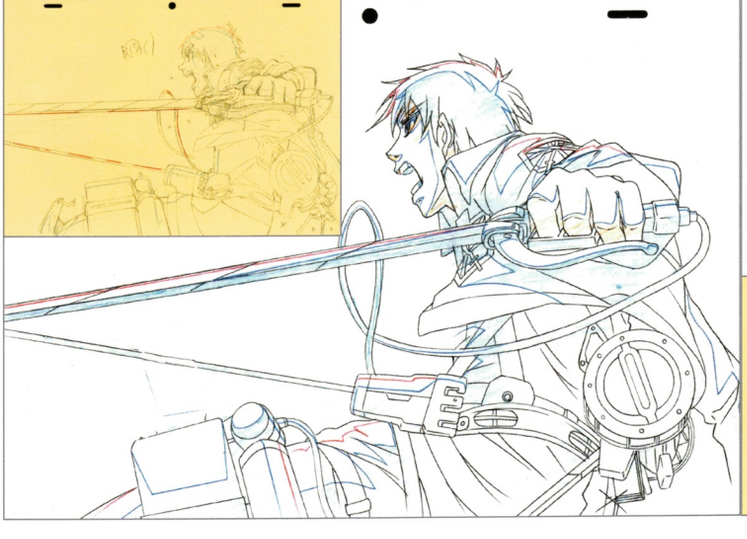

B8

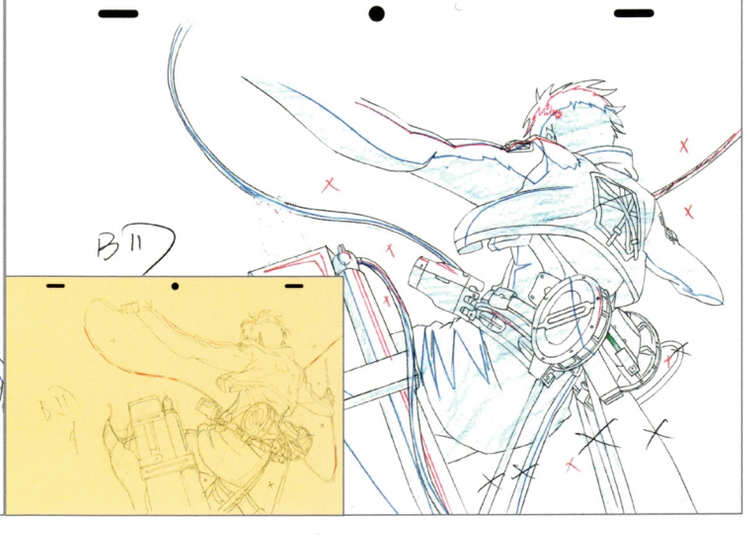


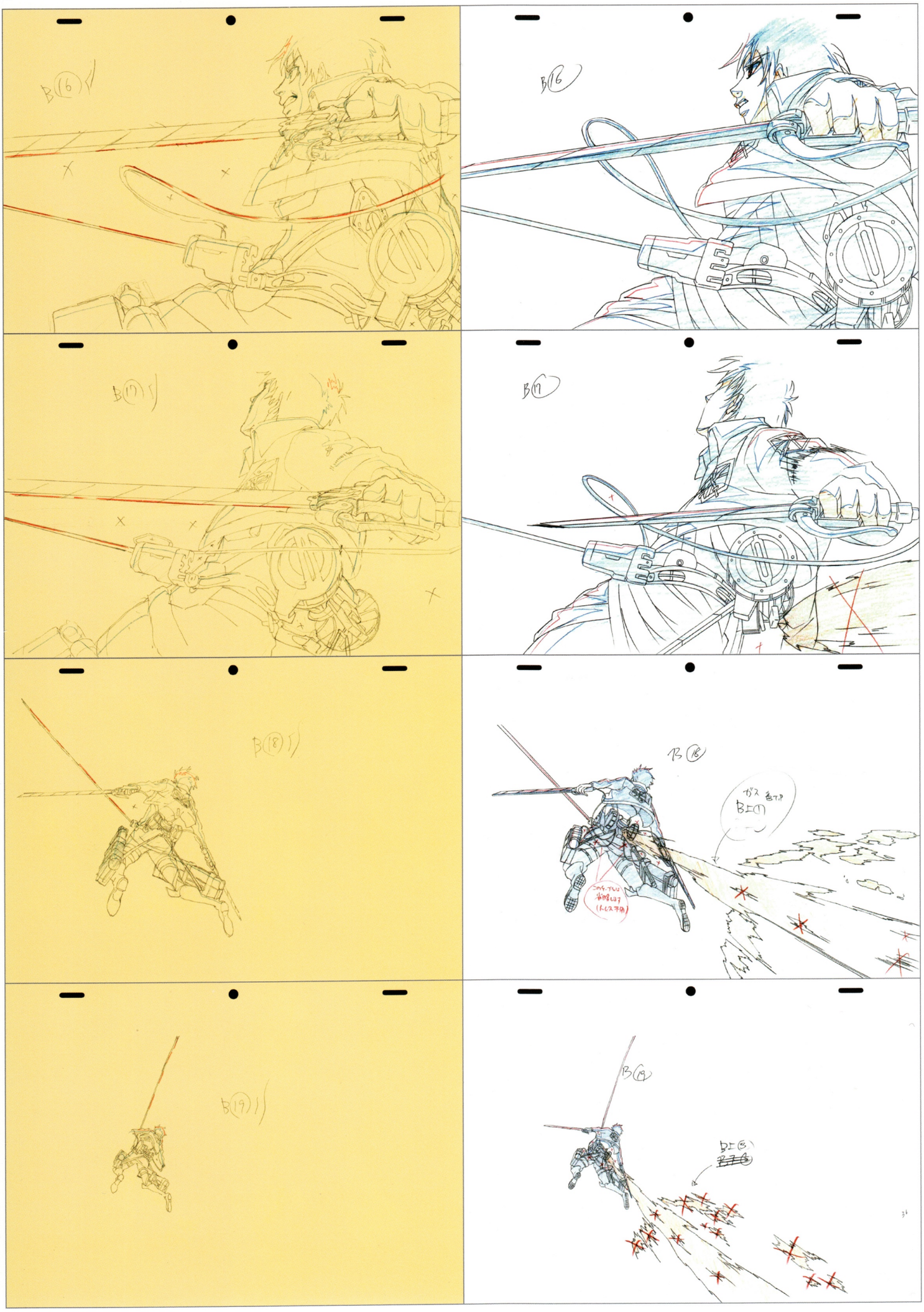

B9


B14



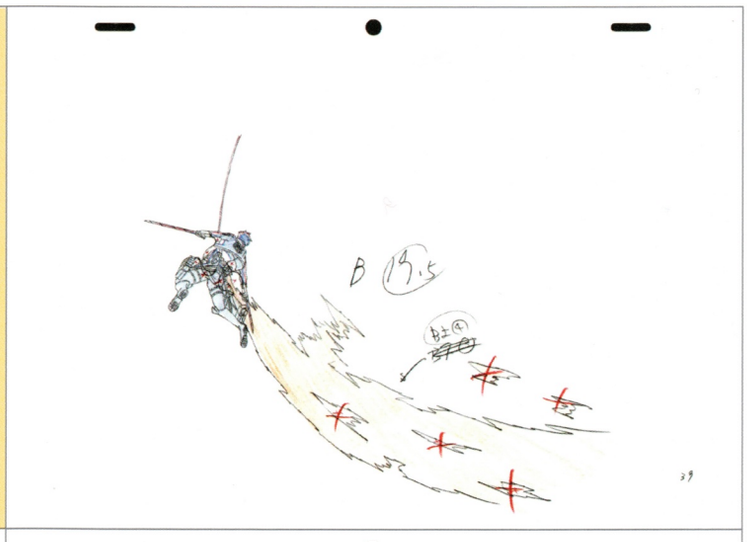



B11

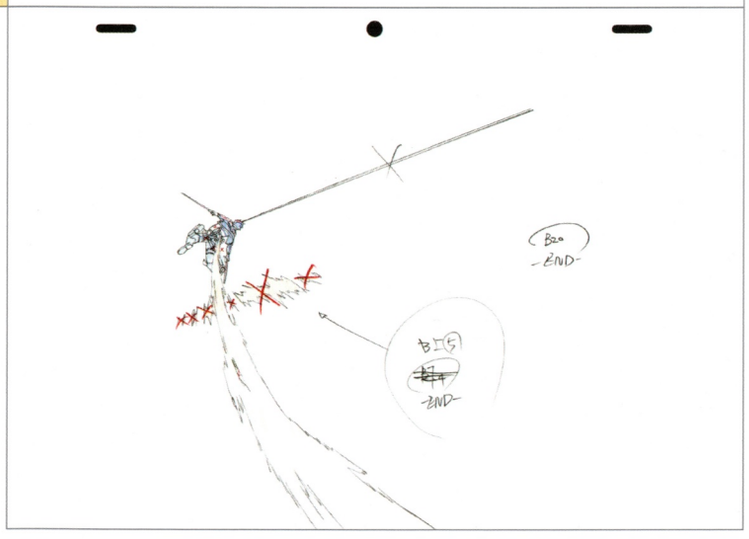


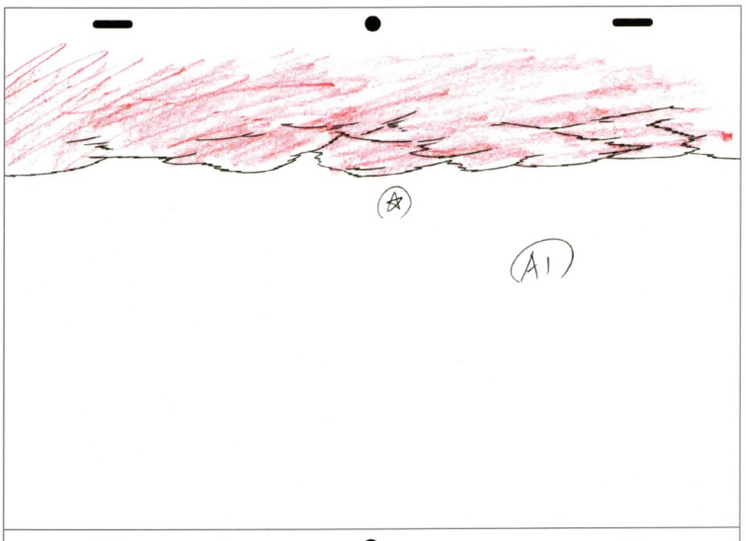
修正

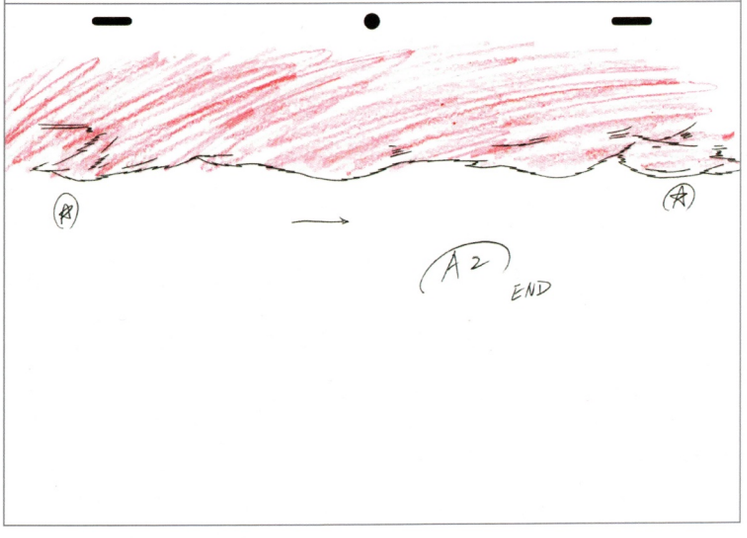


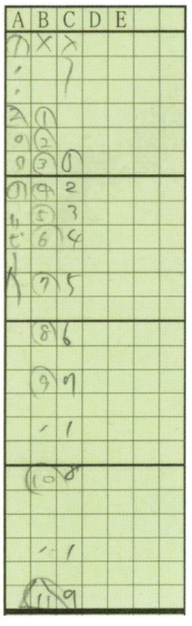


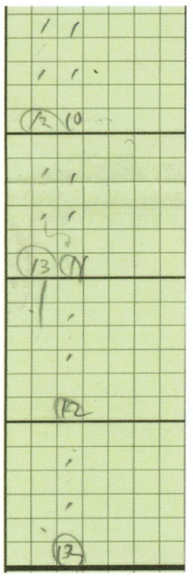
修正

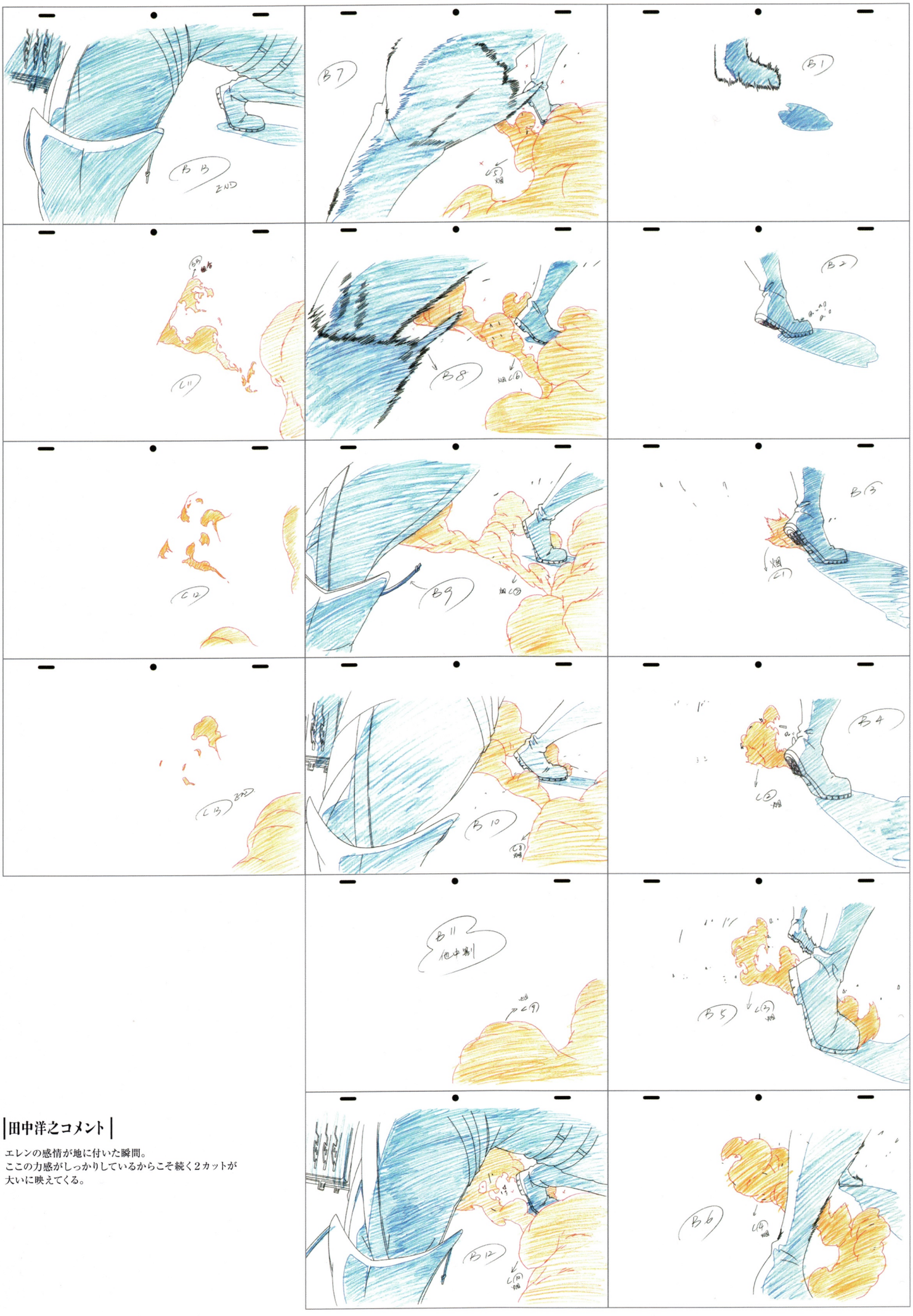






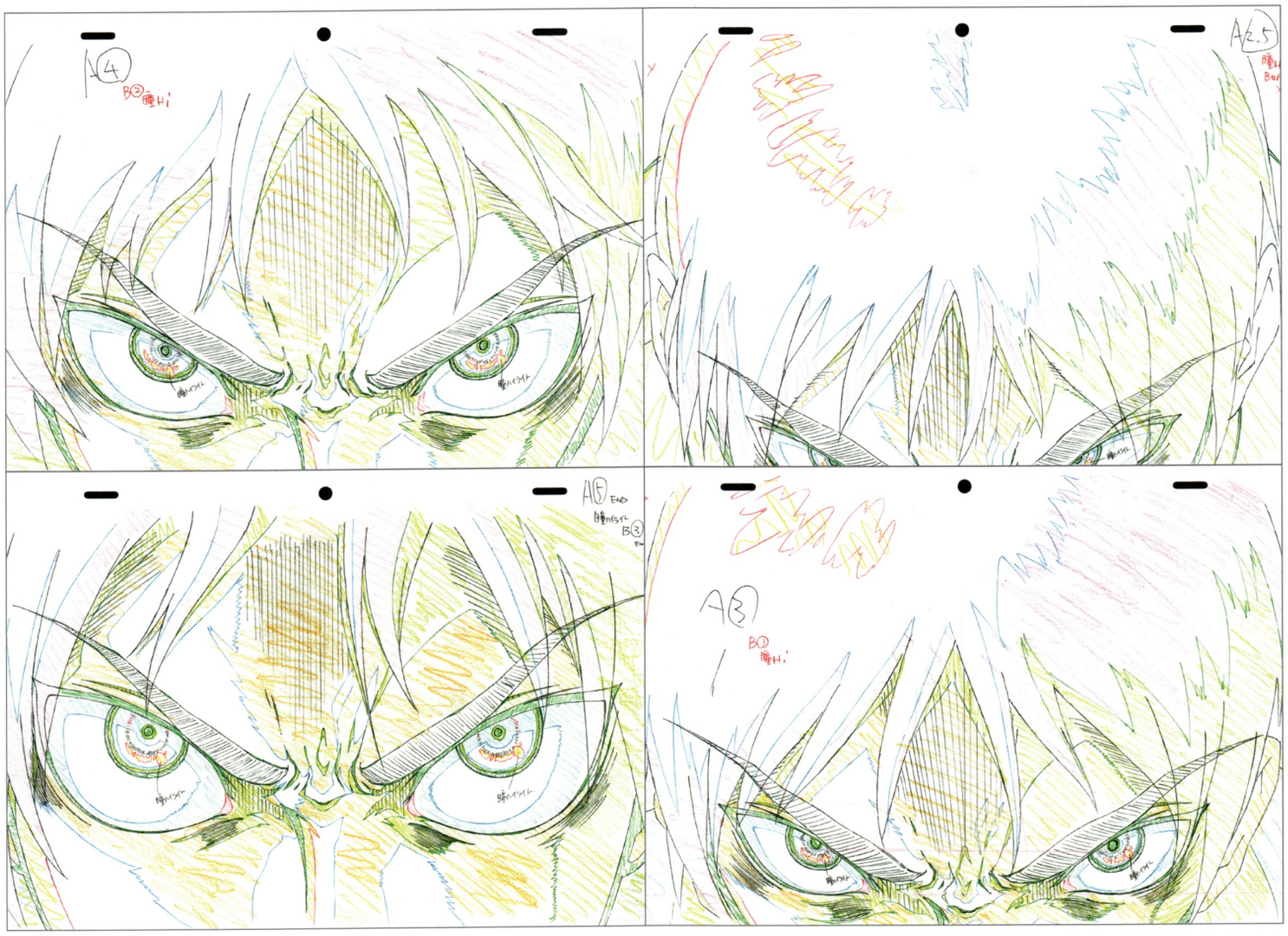






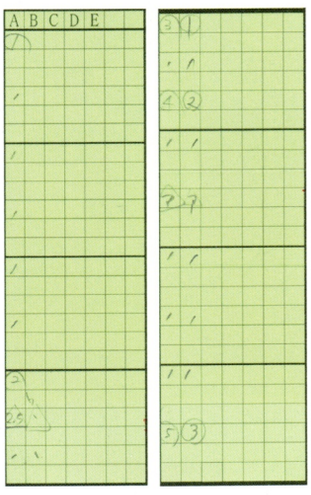
田中洋之コメント

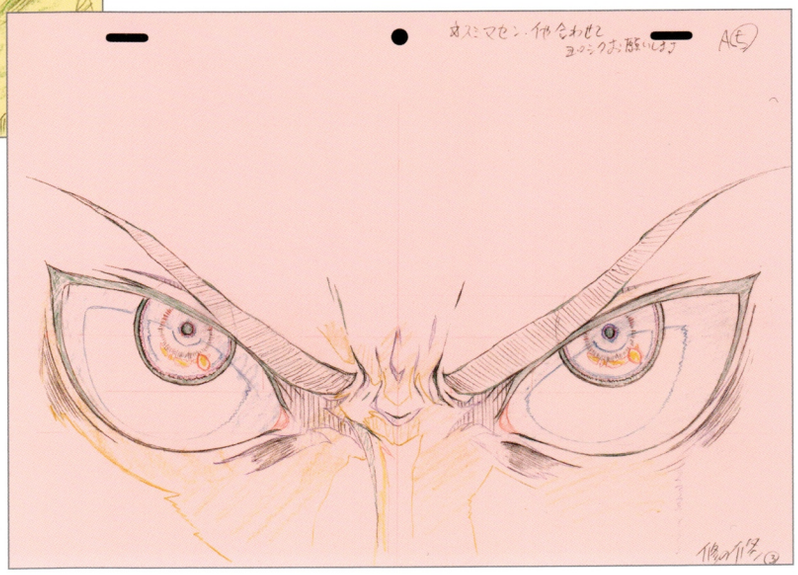
エレンの感情が地に付いた瞬間。
ここの力感がしっかりしているからこそ続く2カットが
大いに映えてくる。



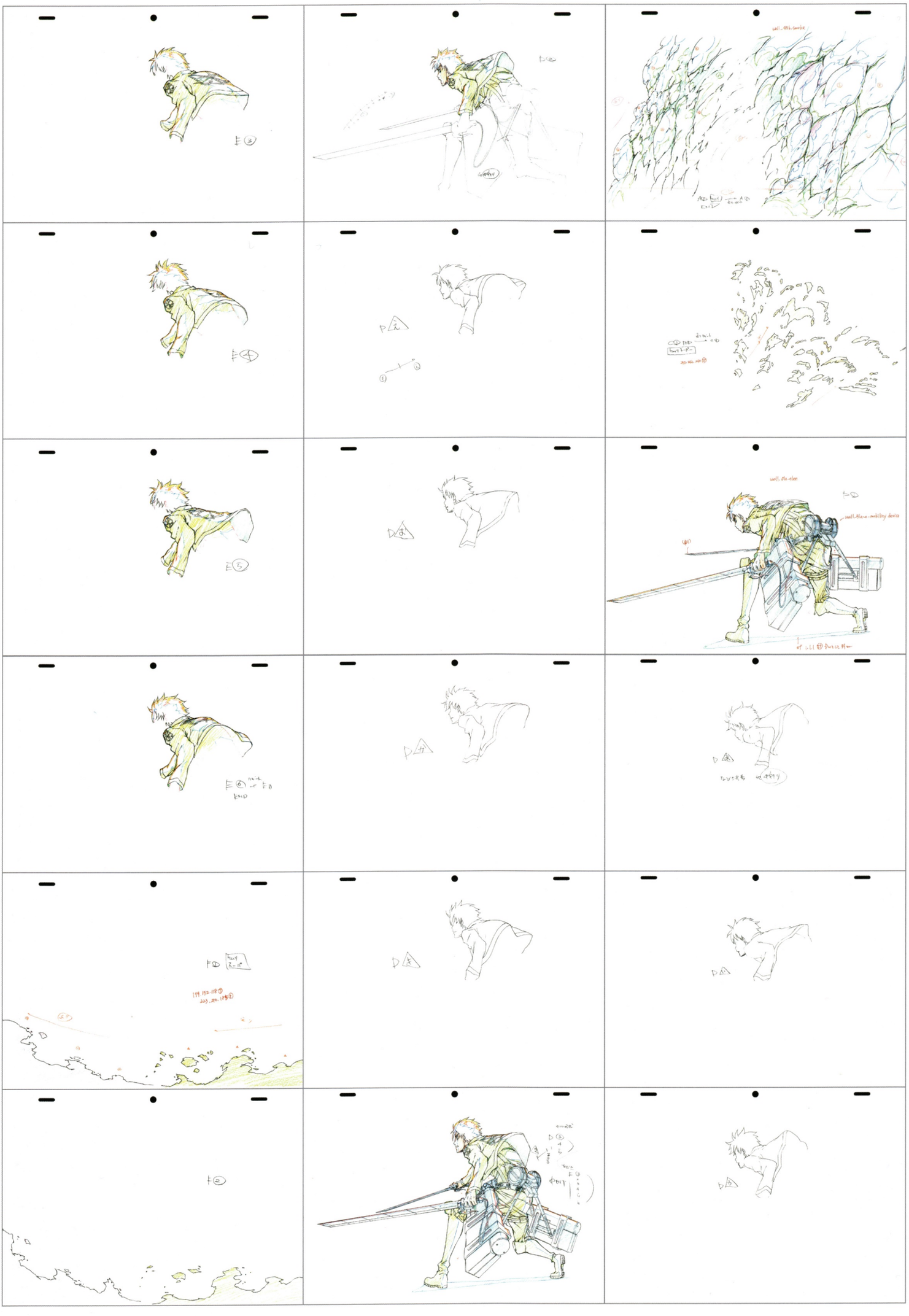
修正

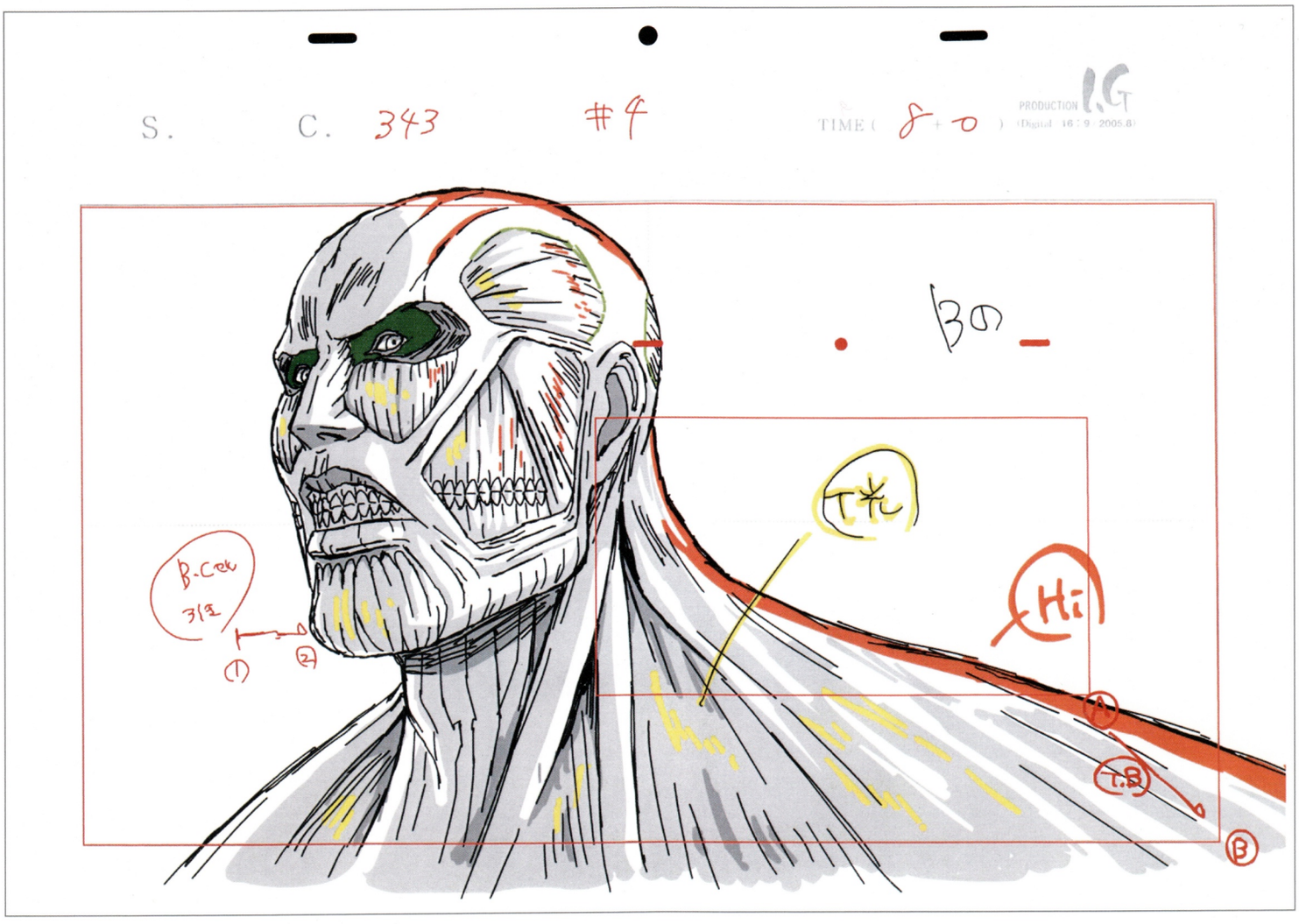






修正

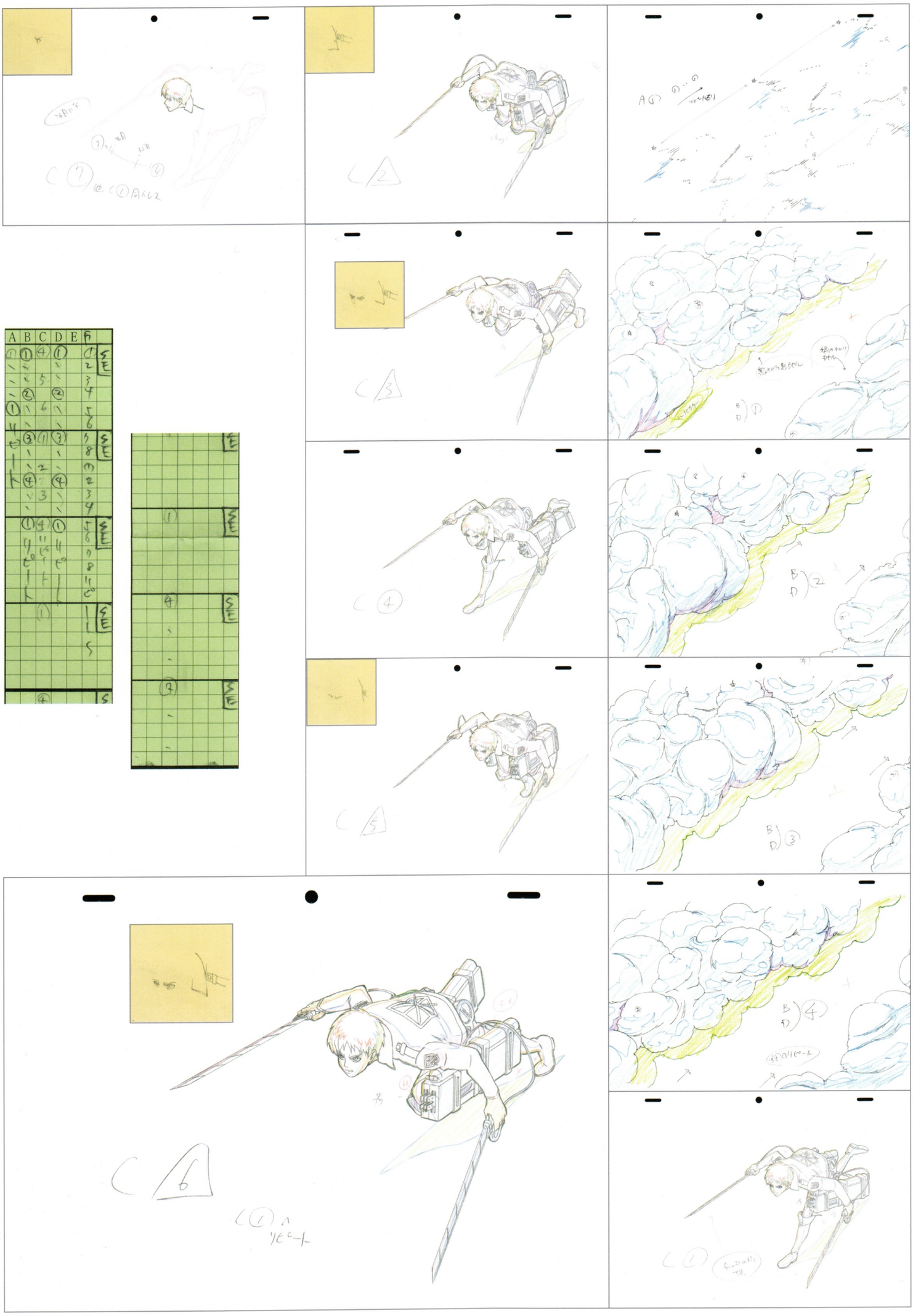




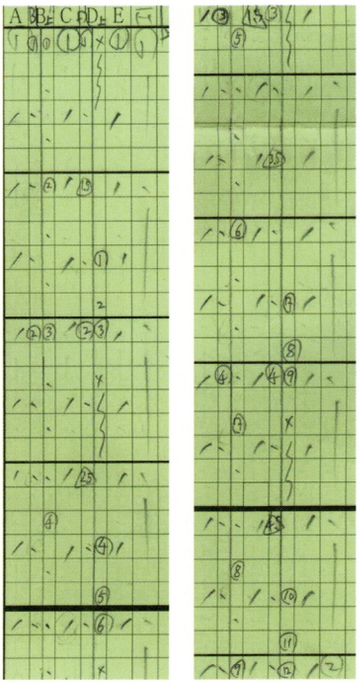


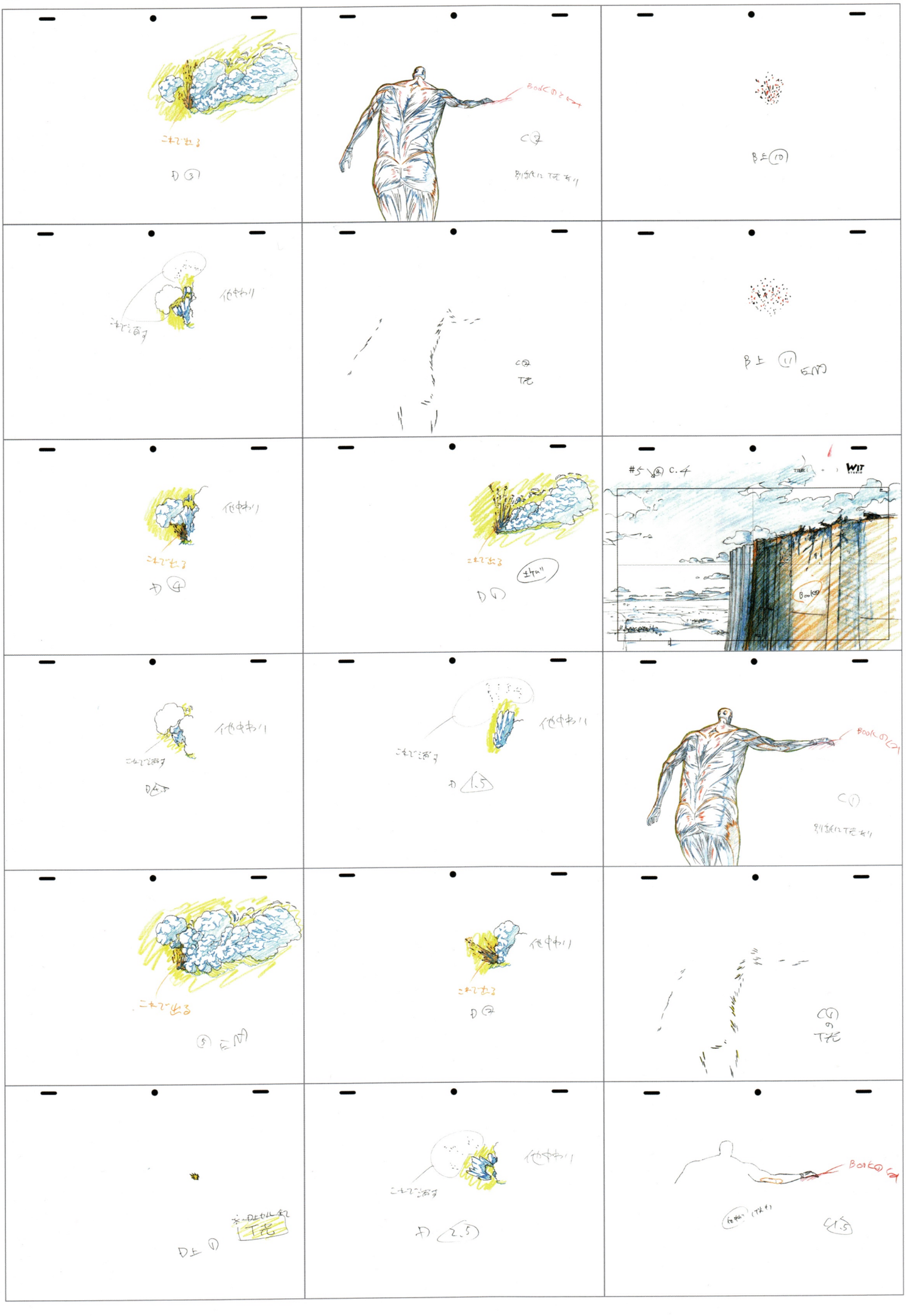
画面上大型巨人とエレンのサイズ感はこれまでに比べると大きな差はなくなっている。
これはエレンの自信の大きさを表している。4話のラストを飾るに相応しい。

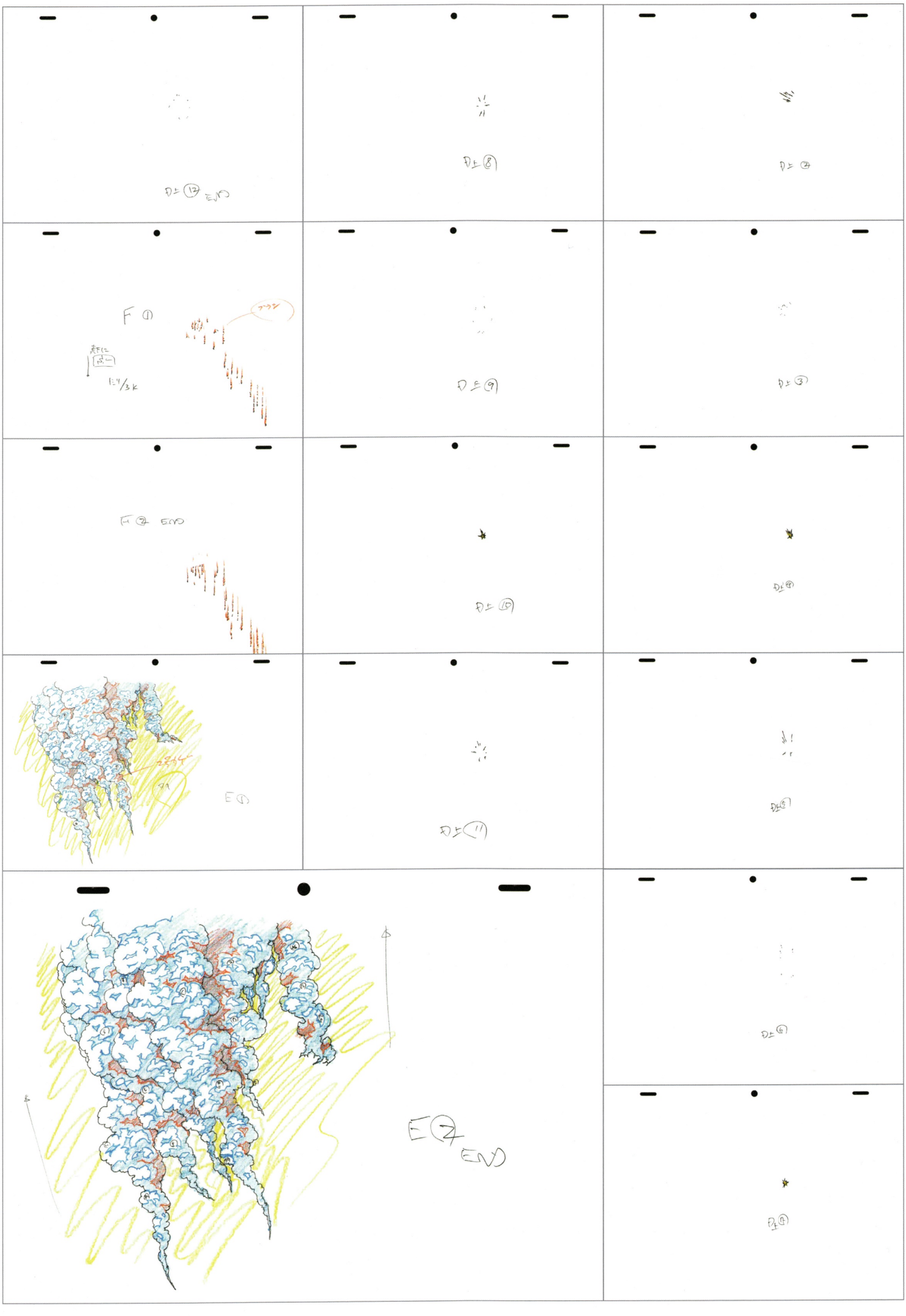
田中洋之コメント

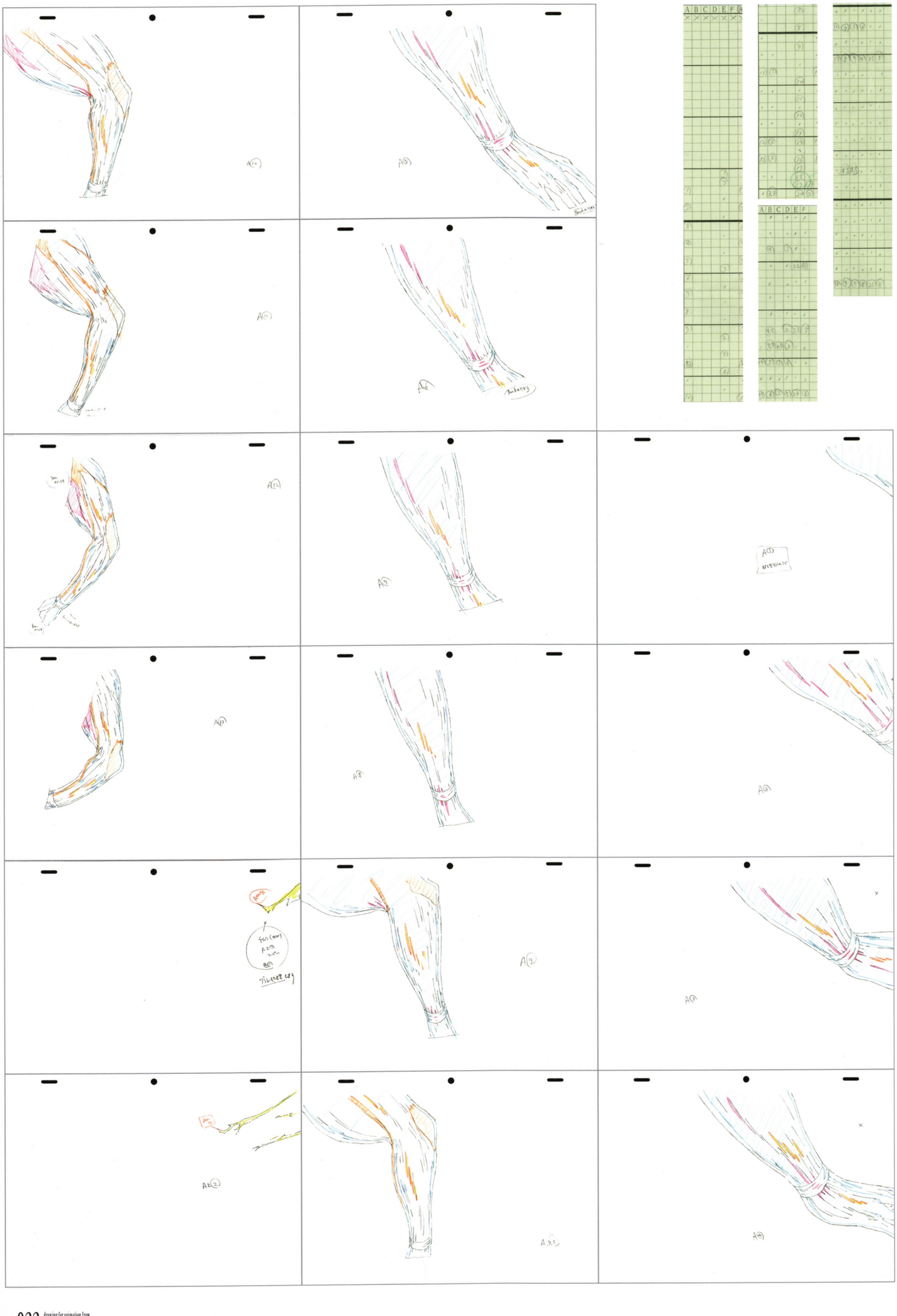


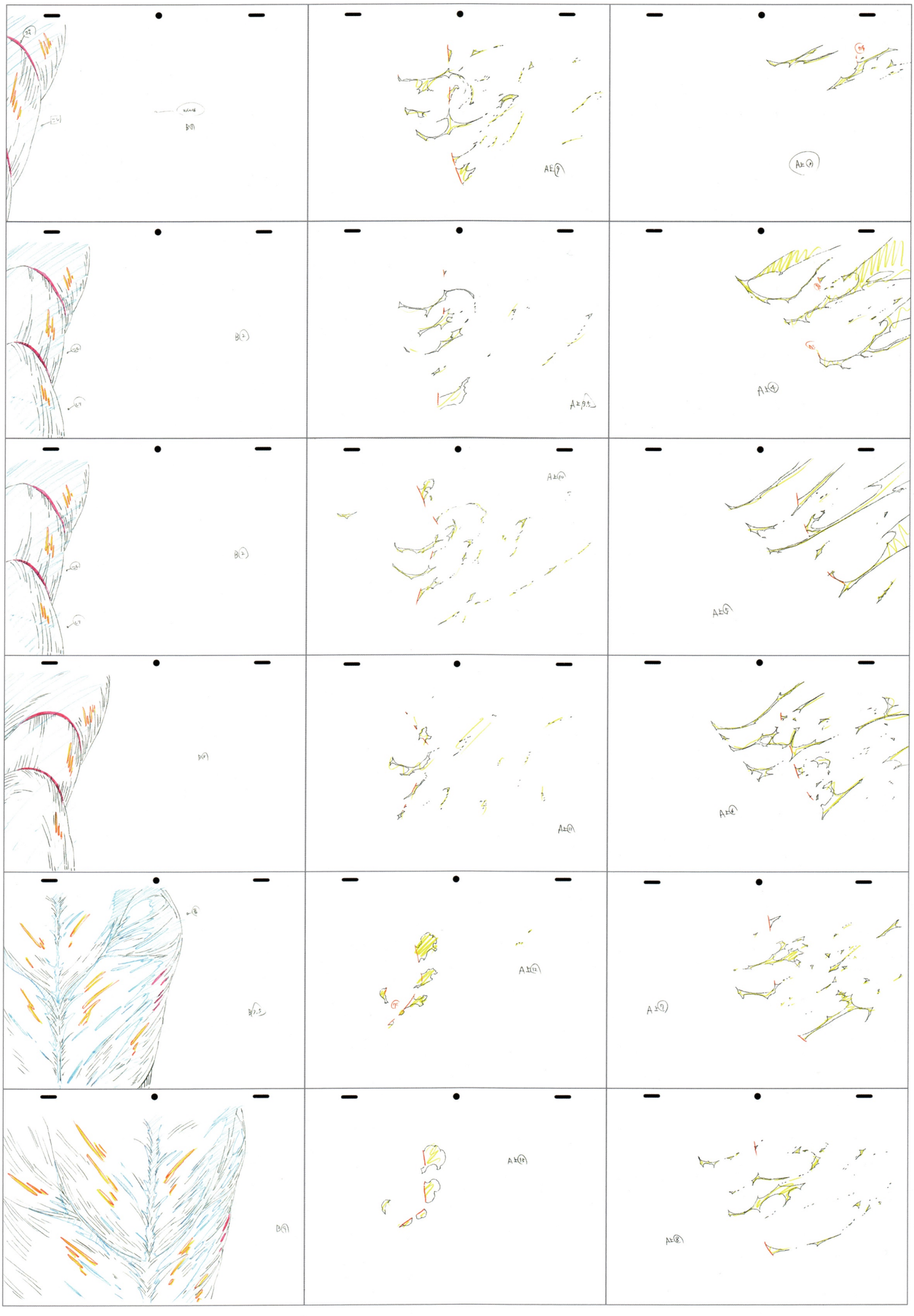
荒木哲郎コメント | 5話のキャラクター作画の功労者は、なんといっても山田歩さんです。ギルティクラウンでは童夢話数の作監さんでしたが、進撃の巨人からウィット社内に入って、我々の仲間になってもらいました。最も多くのカット数を持って頂いていたこともあり、いわば「作品の絵柄」を代表する方のひとりになりました。

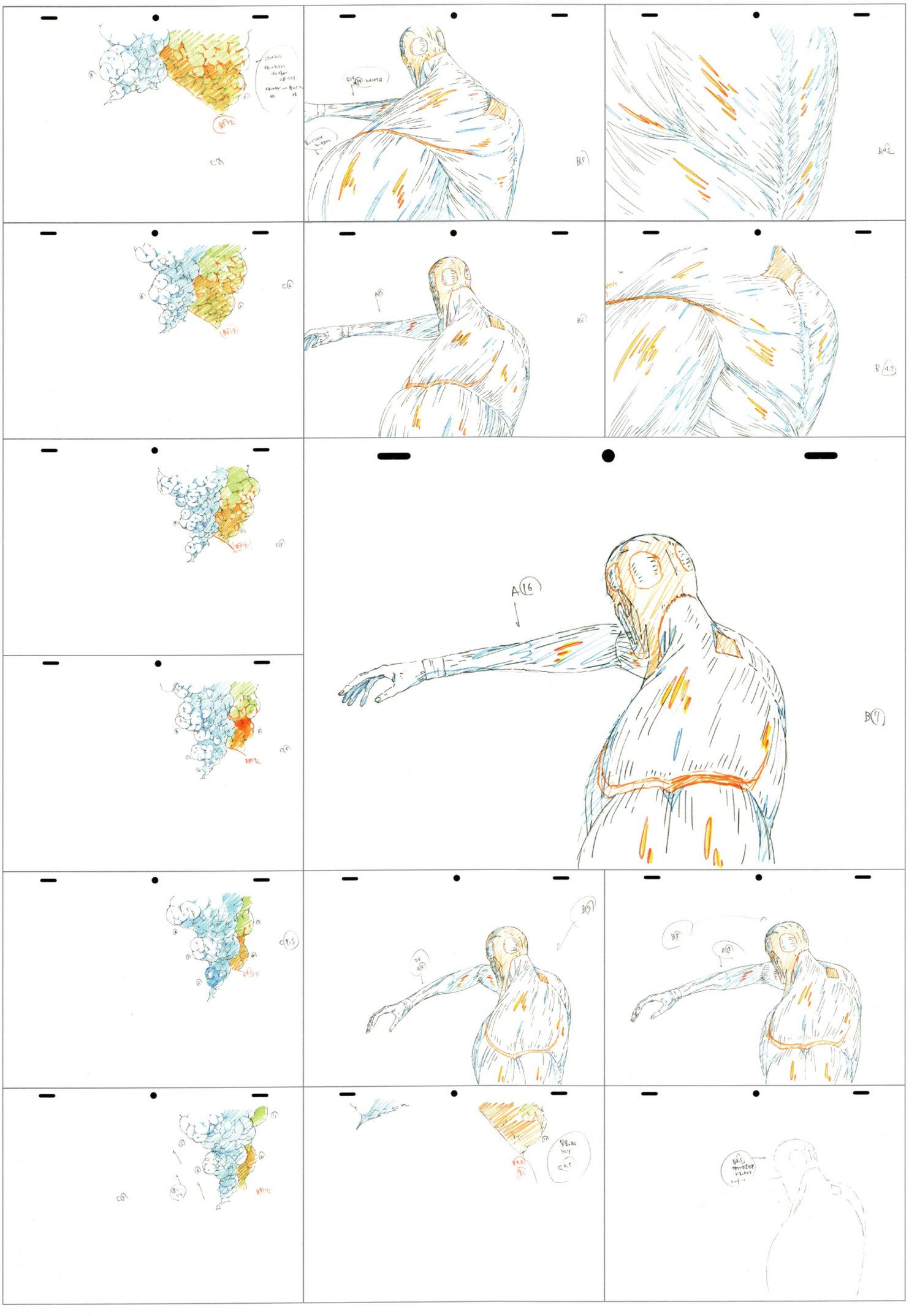


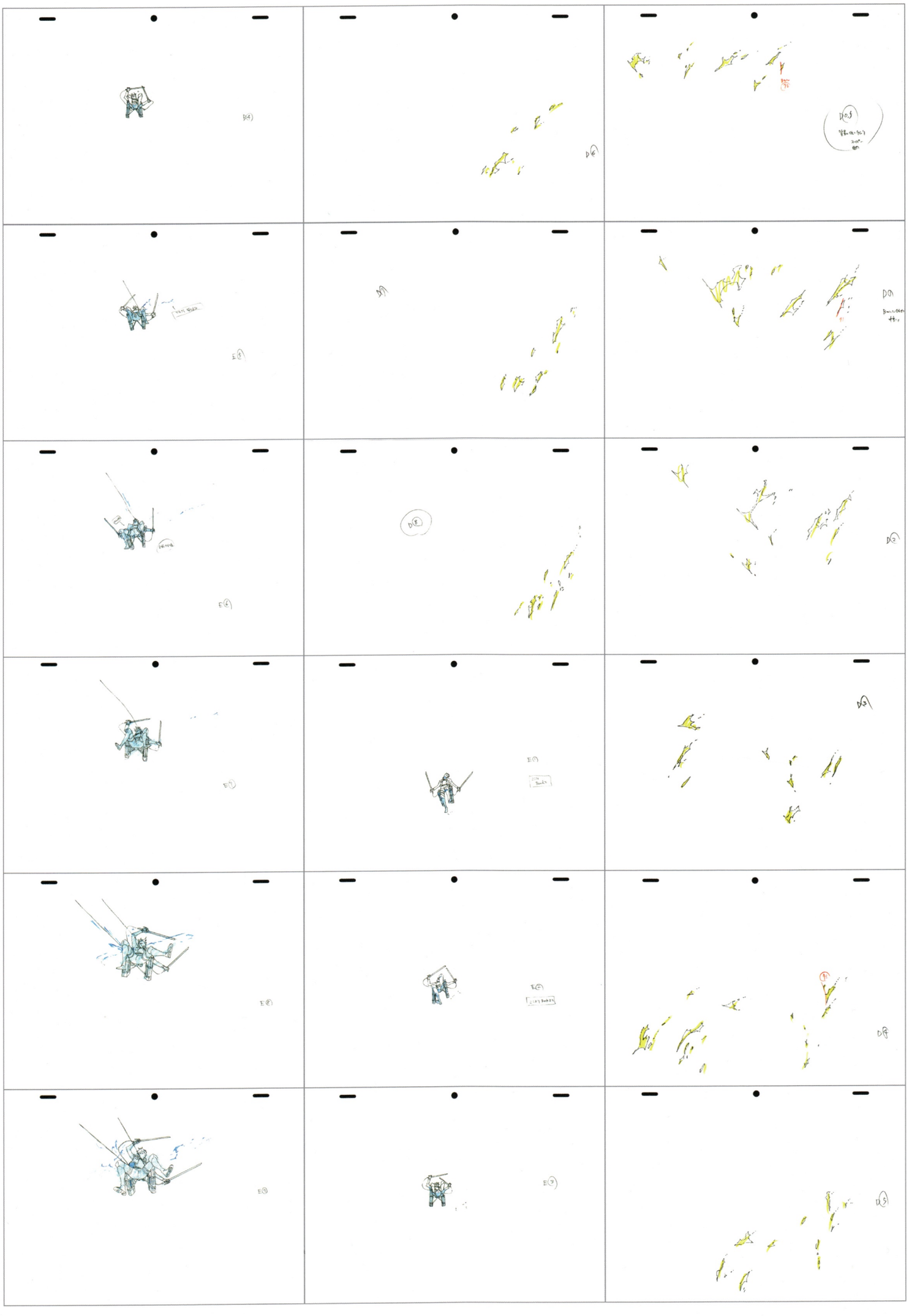

これで出る
D③
Bookのとこれ
C②
別紙にT光あり
B上⑩
他中わり
これで消す
C②
T光
B上⑪
EM
他中わり
これで出る
D④
これで出る
土ケム
D①
#5 C.4
WIT
Book
他中わり
これで消す
D4.5
他中わり
これで消す
D1.5
Bookのとこれ
C①
別紙にT光あり
これで出る
⑤ EM
他中わり
これで出る
D②
C①の
T光
D上①
※D上カル紀
T光
他中わり
これで消す
D2.5
Bookのとこれ
C1.5

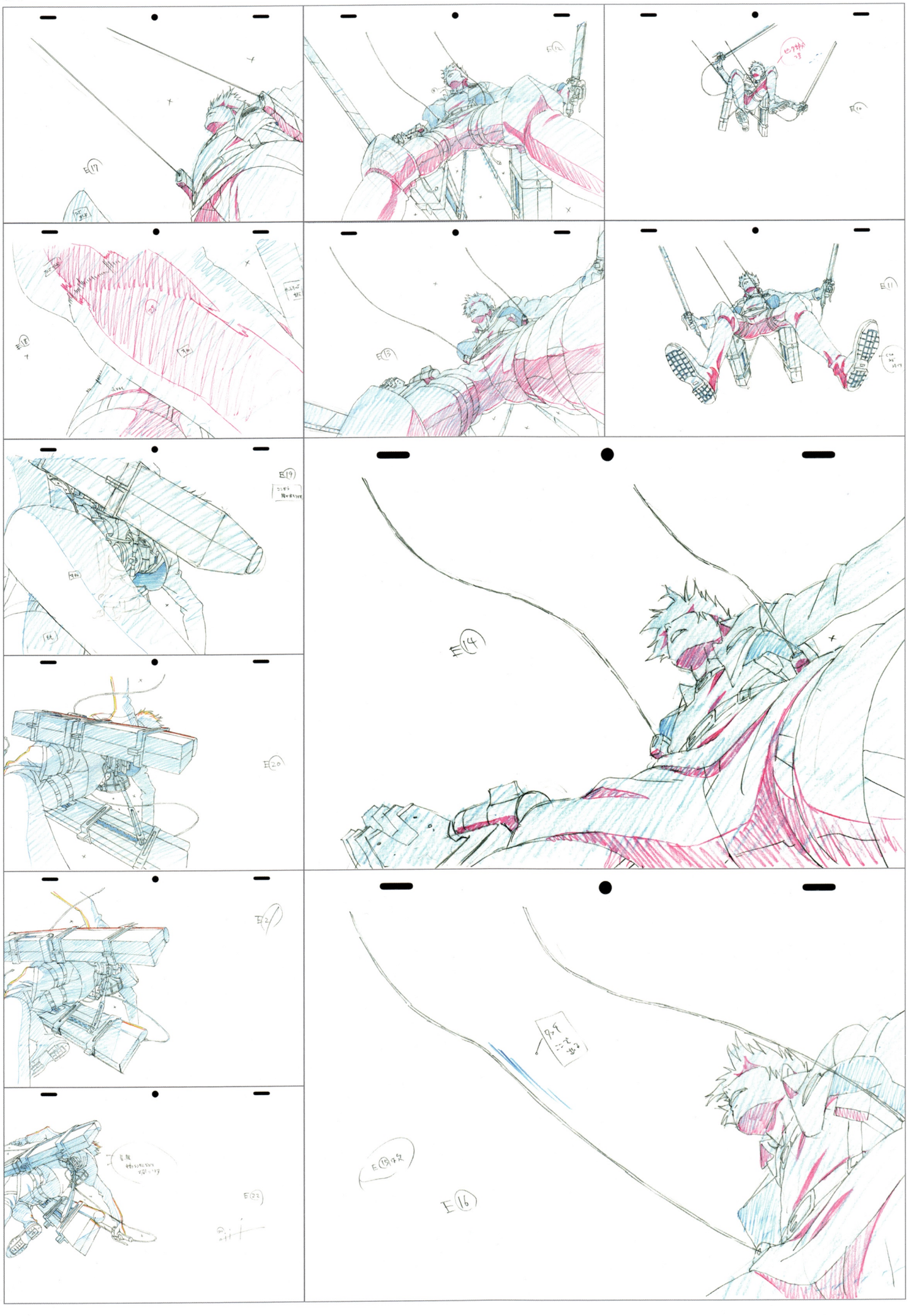

F①
F②
E①
E②

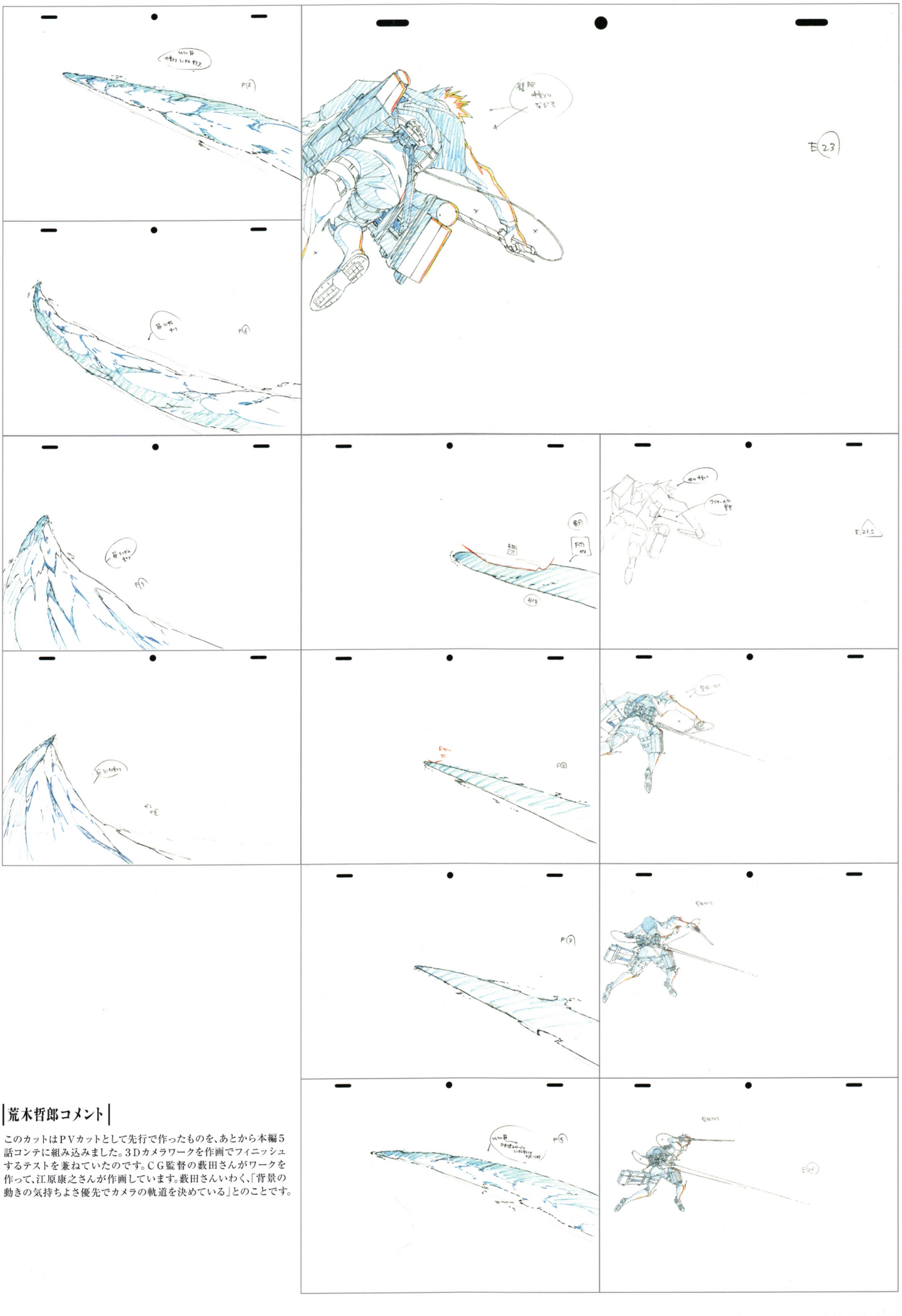





A16
B17

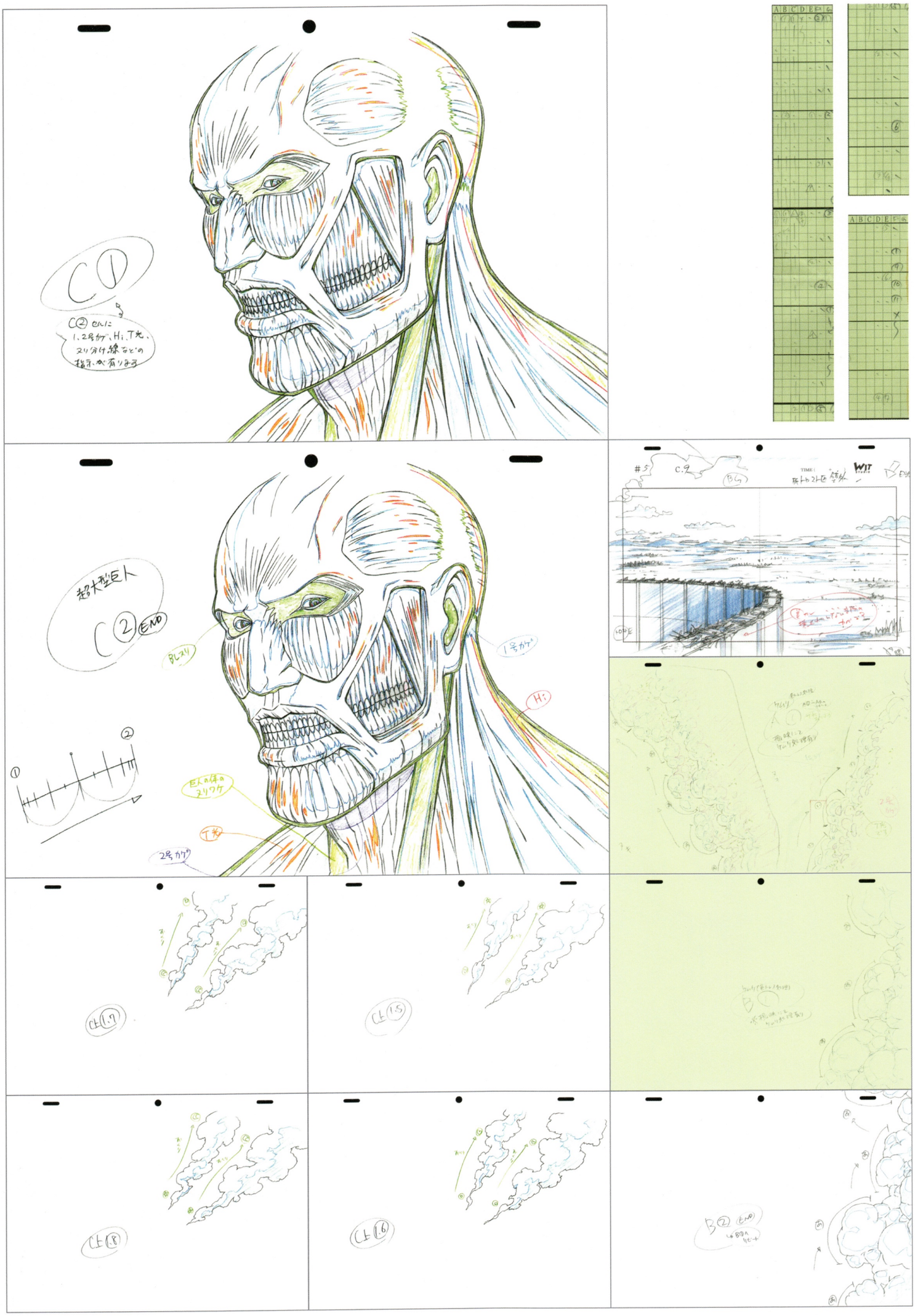


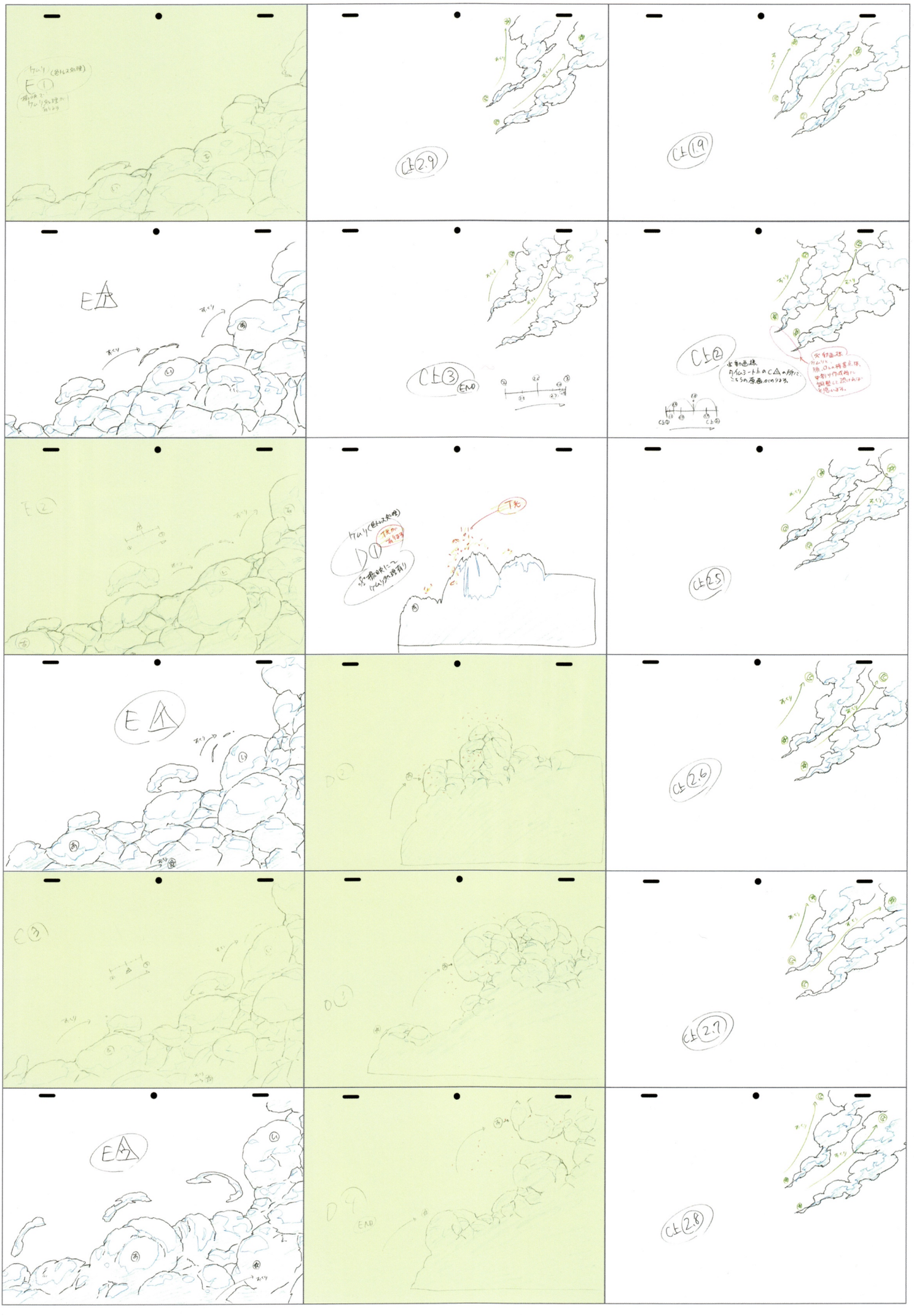


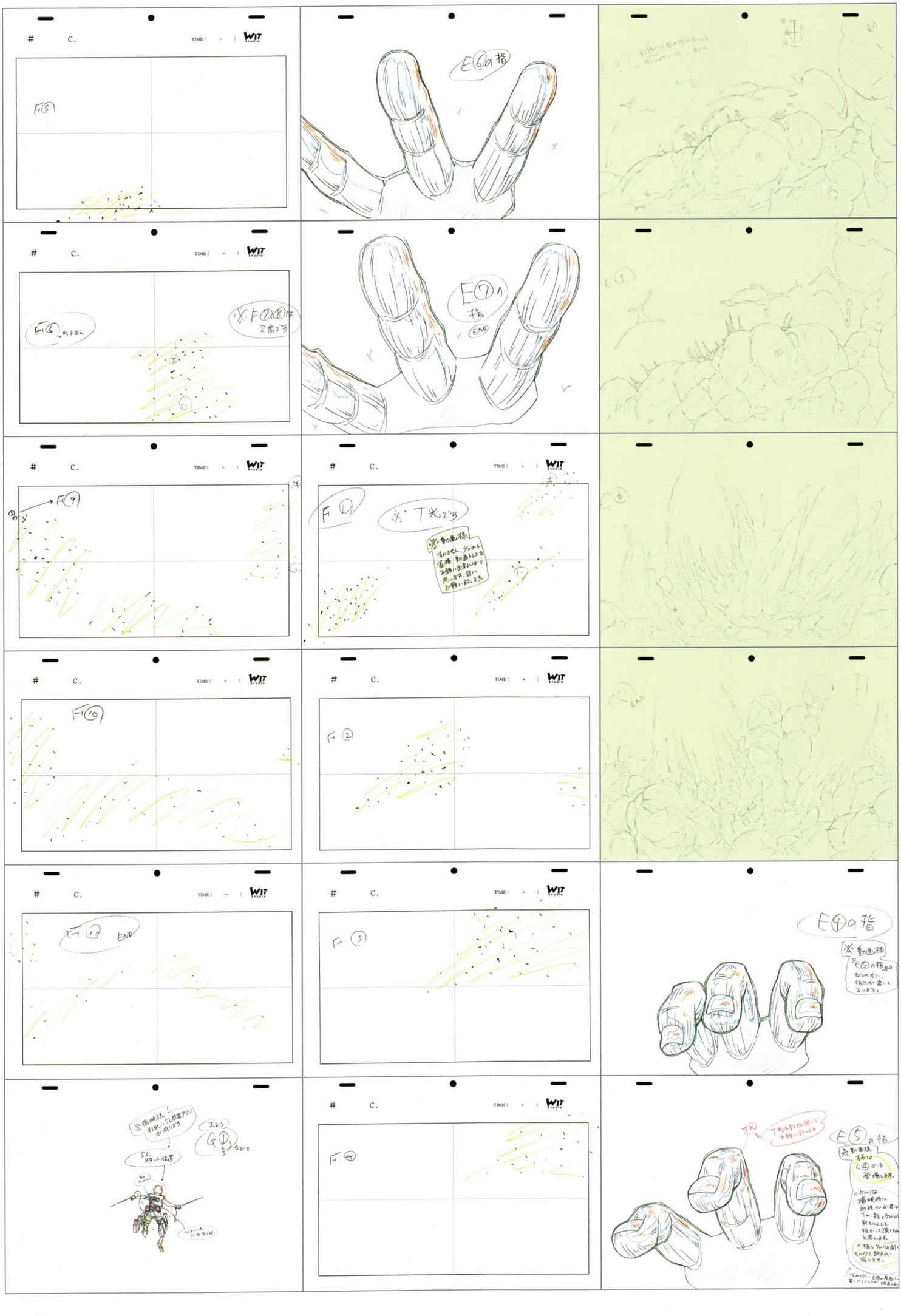


荒木哲郎コメント

このカットはPVカットとして先行で作ったものを、あとから本編5話コンテに組み込みました。3Dカメラワークを作画でフィニッシュするテストを兼ねていたのです。CG監督の藪田さんがワークを作って、江原康之さんが作画しています。藪田さんいわく、「背景の動きの気持ちよさ優先でカメラの軌道を決めている」とのことです。

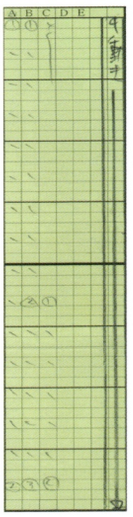

C①
C② セルに
1、2号カゲ、Hi、T光、
ヌリ分け線などの
指示が有ります
超大型巨人
C② END
BLヌリ
1号カゲ
Hi
巨人の体の
ヌリワケ
T光
2号カゲ
#5
C.9
BG
WIT
C上1.7
C上1.5
C上1.8
C上1.6
B② END





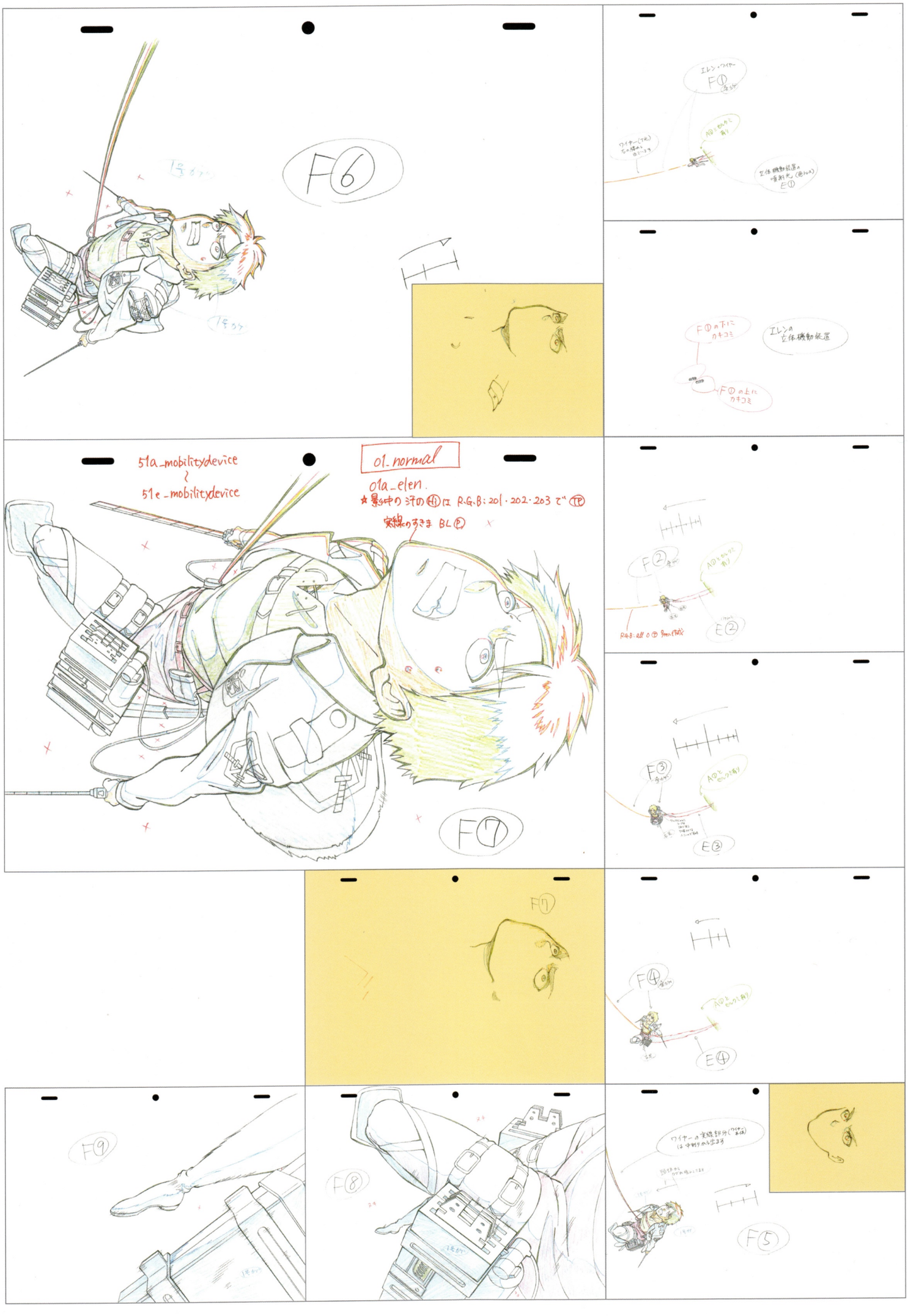
C.
TIME (+)
WIT STUDIO
F⑤
E⑥の指
F⑦の指
END
F⑨
F⑩
F⑪ END
F①
※T光です
F②
F③
E④の指
E⑤の指


C'セルは検査時に
作業しますので ノーマルで
ペイントしてください。
C 1.5 (ノーマル)
C'1.5 (カゲB)
01_normal
01a_eren
51a_mobilitydevice
51c_mobilitydevice
51f_jet

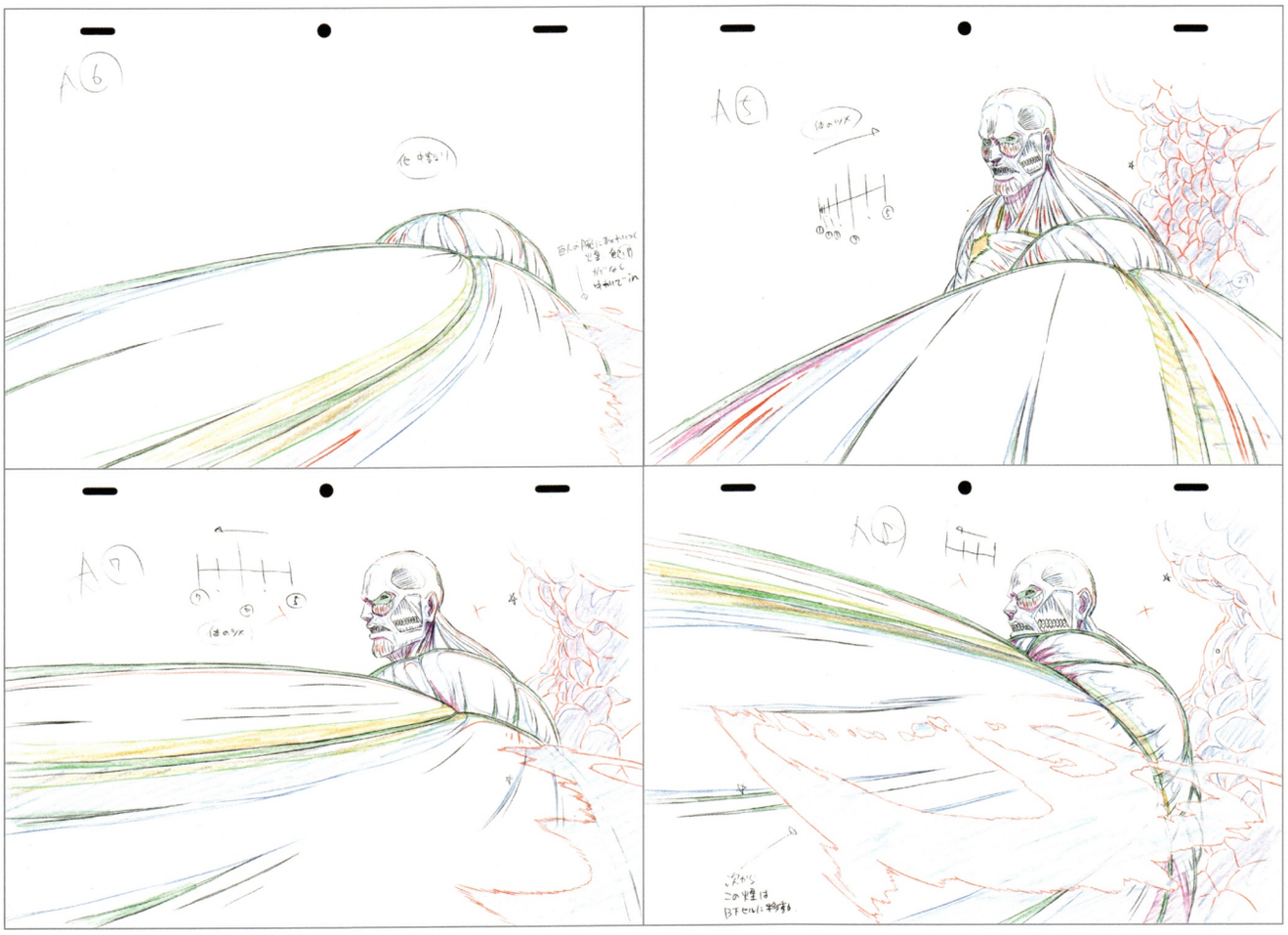


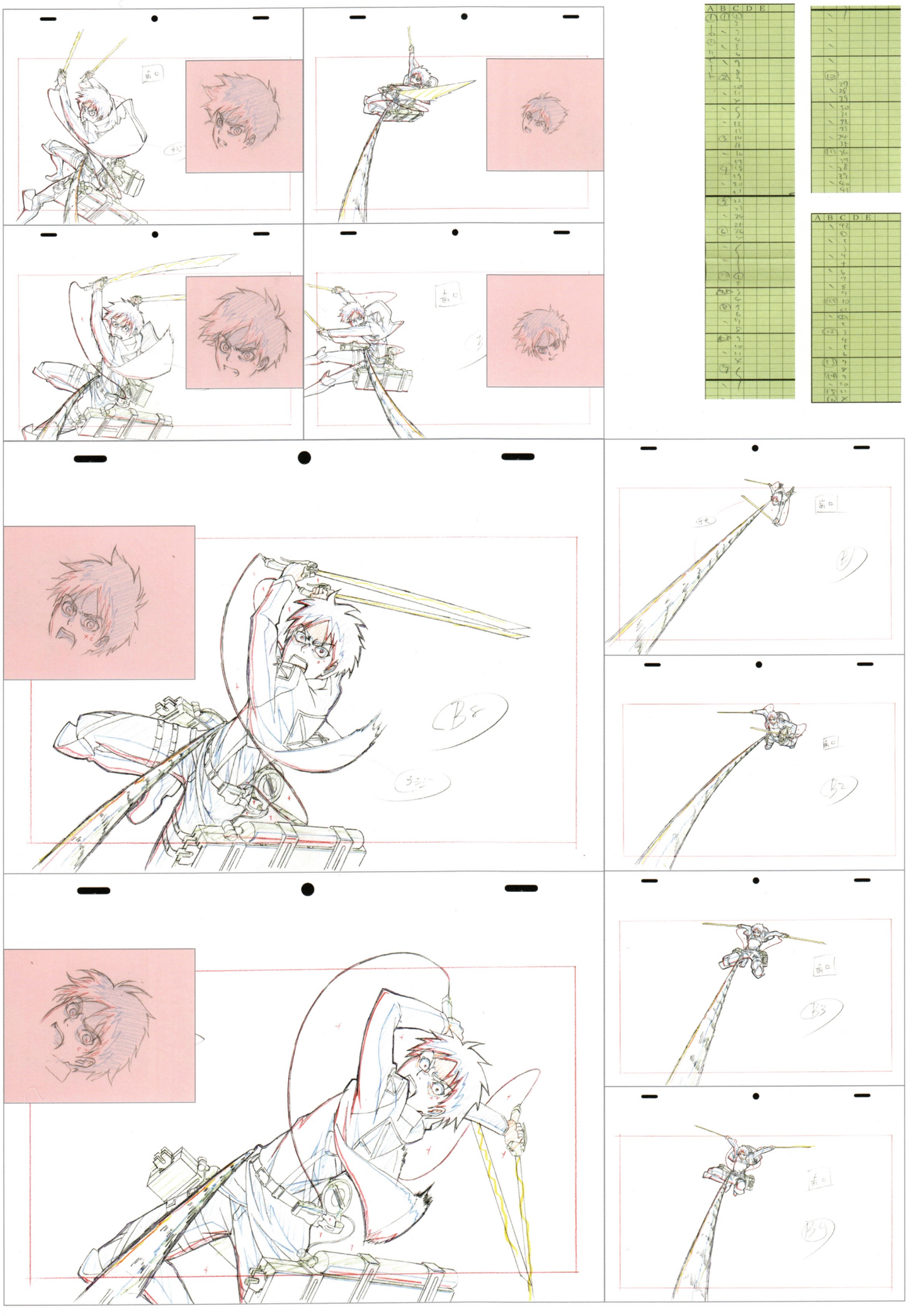
荒木哲郎コメント

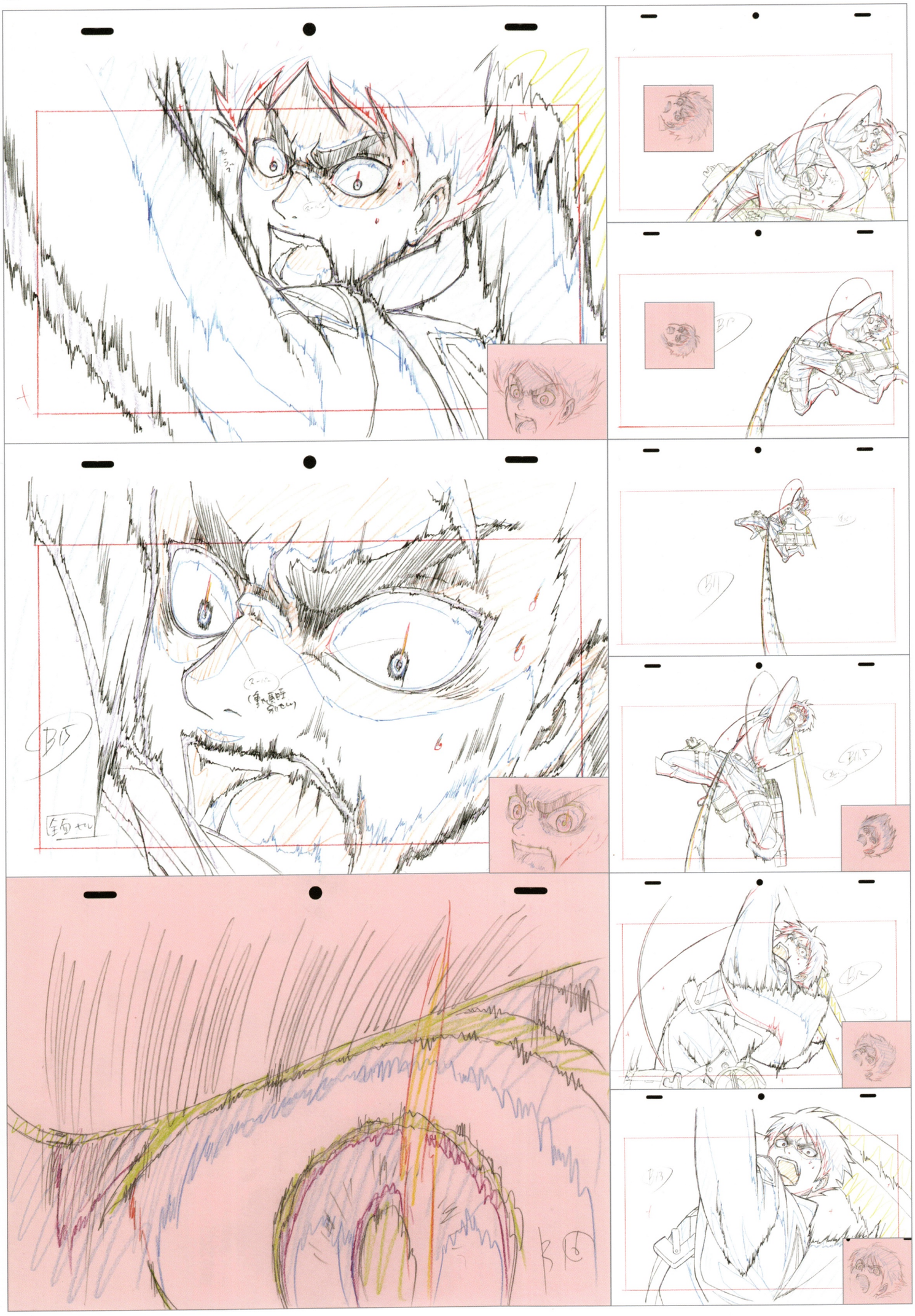
アクション作監の今井くんにとっても、5話は自分を代表する仕事のひとつになったのではないでしょうか。コンテ以上に要素をふんだんに盛り込んで、序盤最大のアクション回を見事に仕上げてくれました。アンカー射出時に白いエフェクトを入れるのがこの辺から恒例になりましたが、どんなにキャラがカメラから遠くても、画面全面までシュバッと広げるのがコツです。こういうところは理屈よりも、生理的な気持ちよさ優先です。

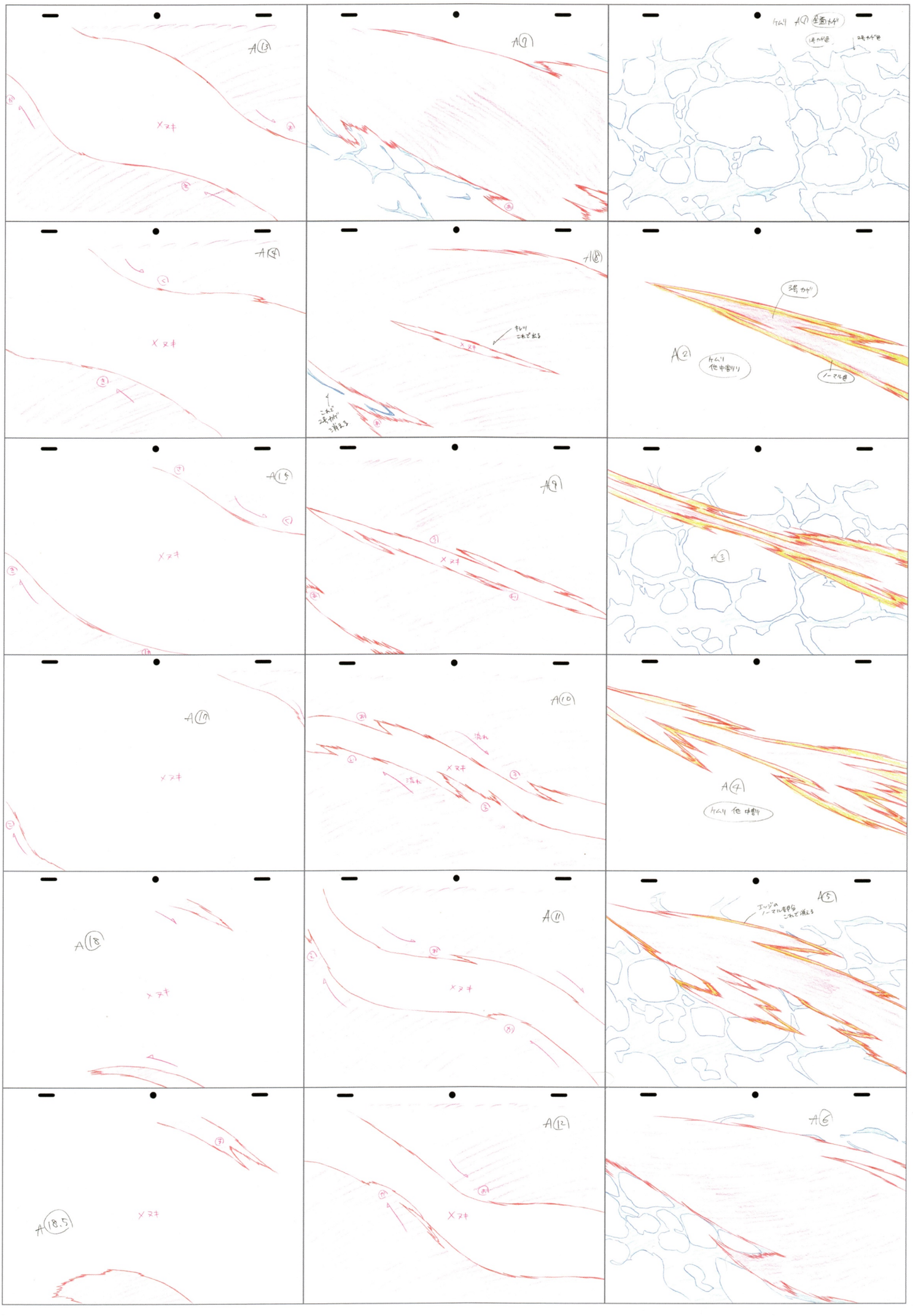

F6
51a_mobilitydevice
51e_mobilitydevice
01_normal
01a_eren
F7
F8
F9
F5

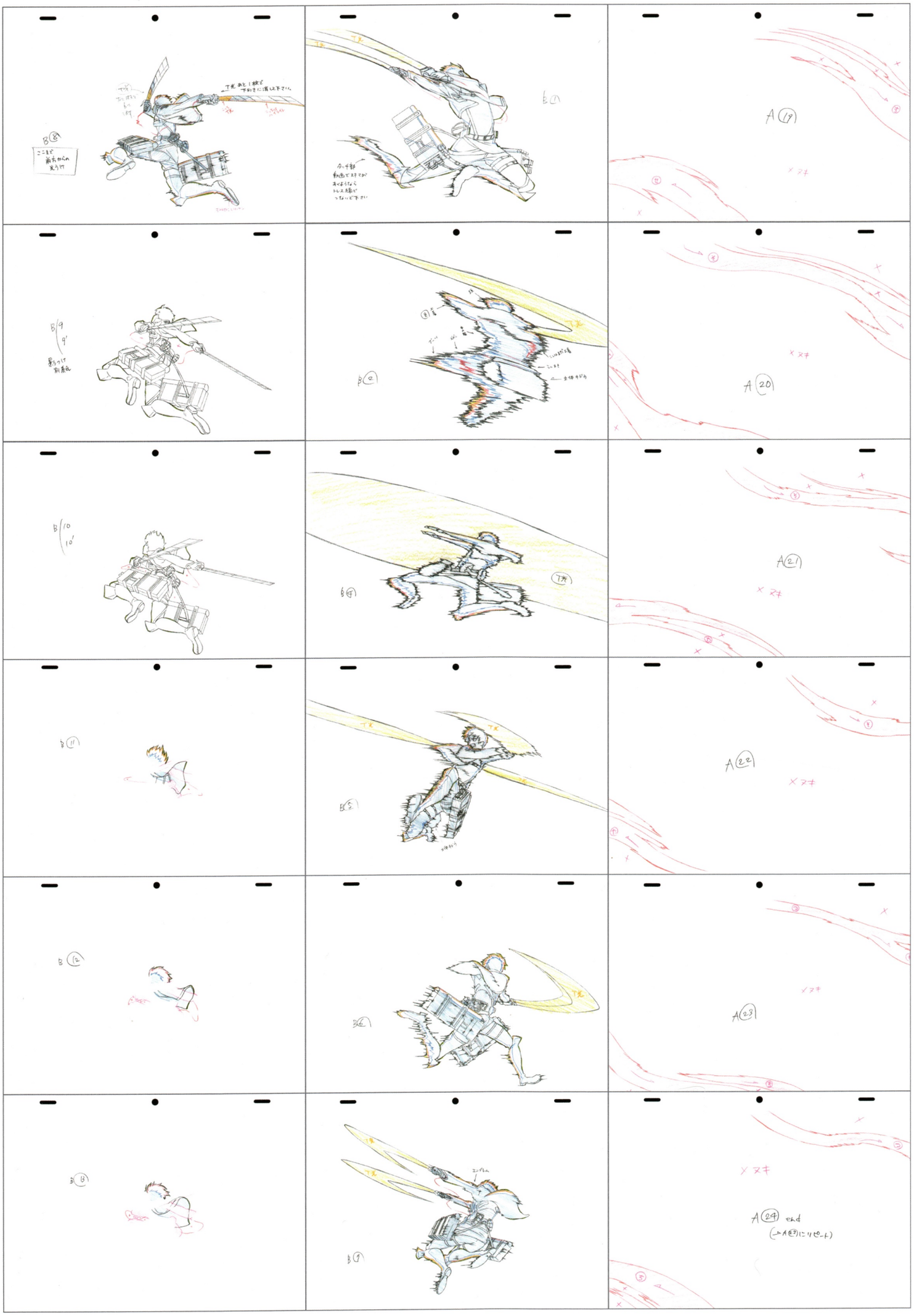




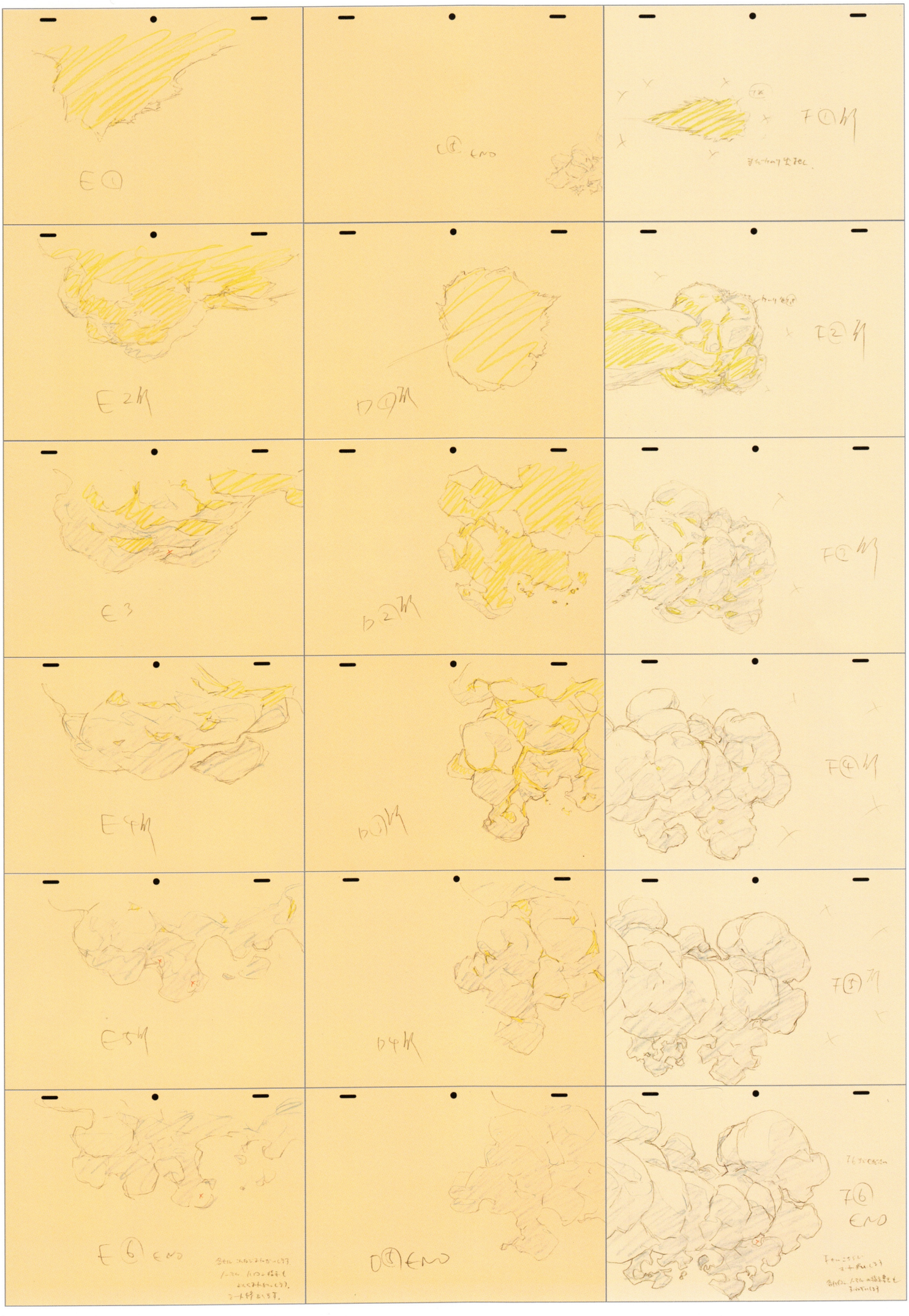


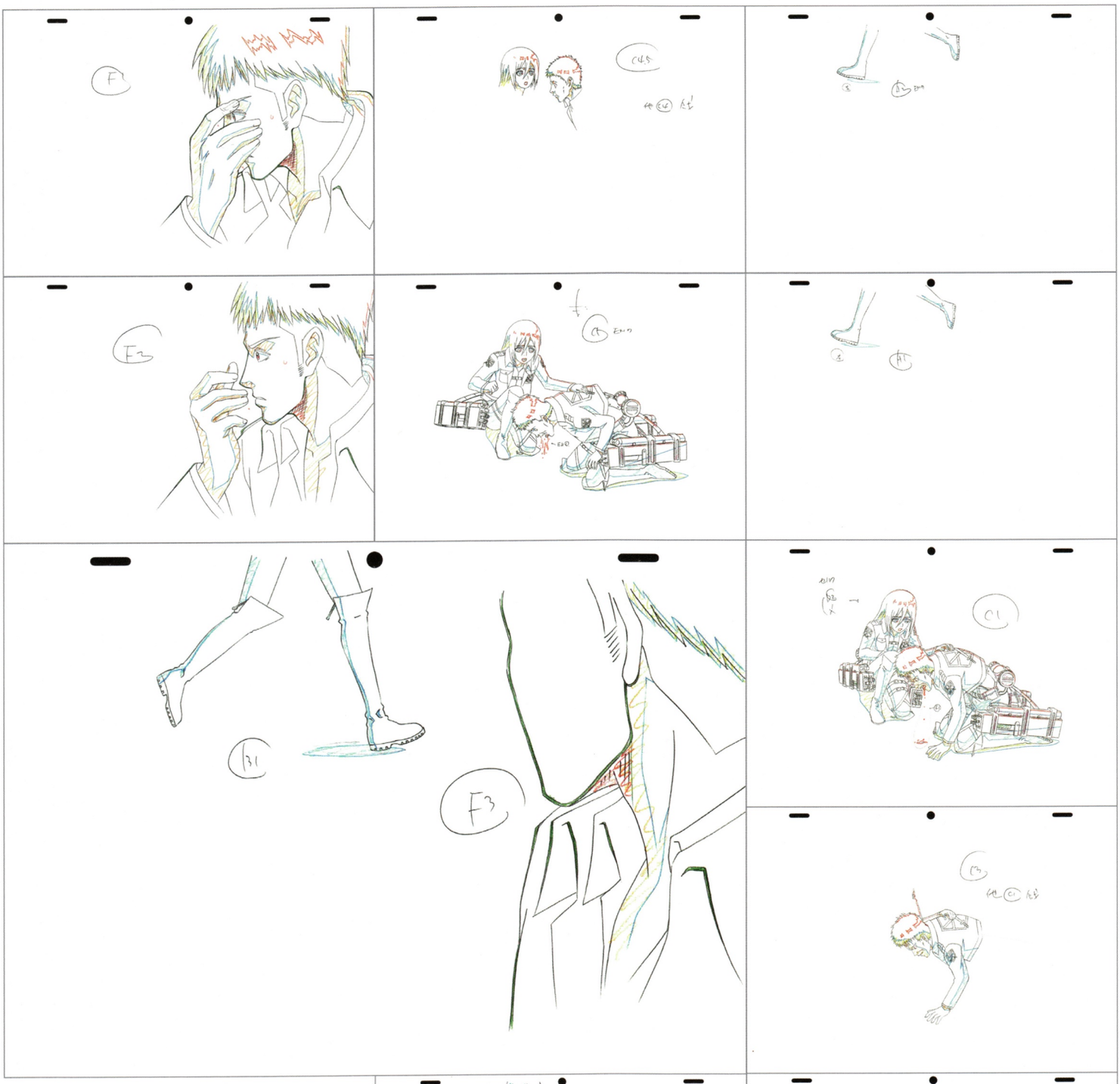


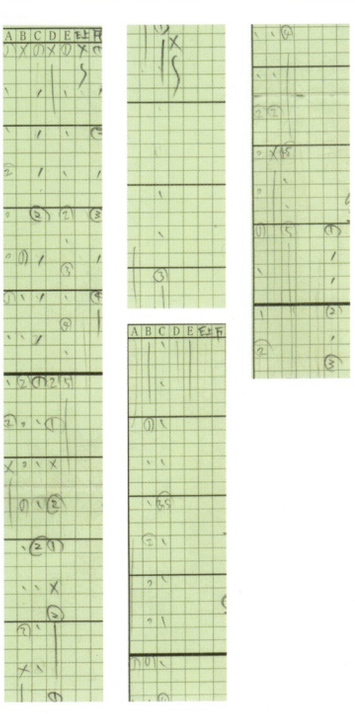

A13
A7
A1 全面カゲ
A14
A8
キレツ
これで出る
A2
ケムリ
他中割り
ノーマル色
A15
A9
A3
A17
A10
流れ
A4
ケムリ 他中割り
A18
A11
A5
エッジの
ノーマル部分
これで消える
A18.5
A12
A6



荒木哲郎コメント | 煙を切り裂くともう巨人はいない。ここの絵は原作でも、上半身と下半身が真逆を向いているような、かなり極端に強調されたポーズが描かれていて、それに対する今井くんの「ならば」という豪快なアプローチが見えます。気持ちのいいカットになりましたね。

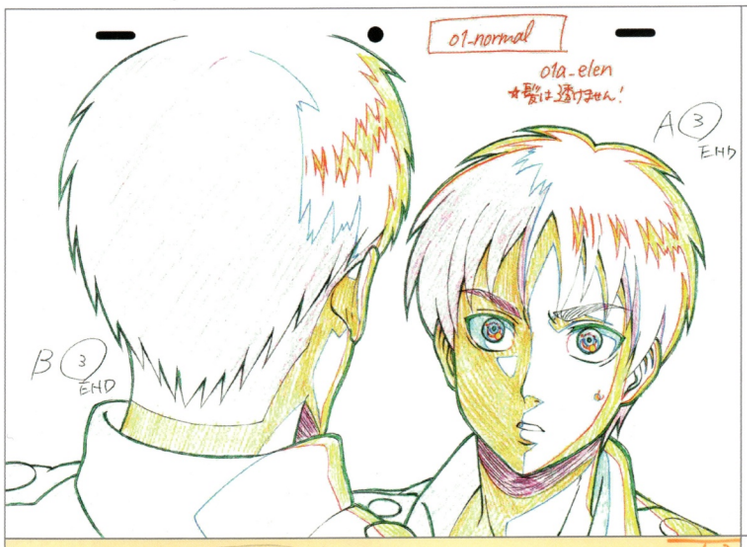


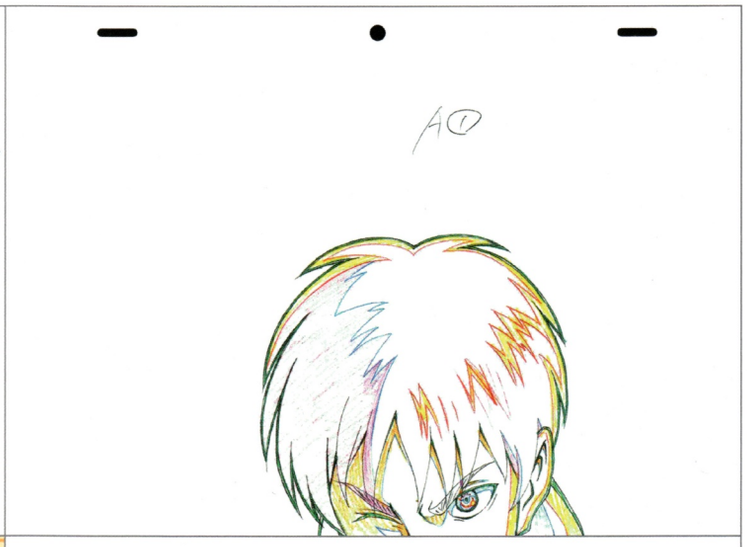


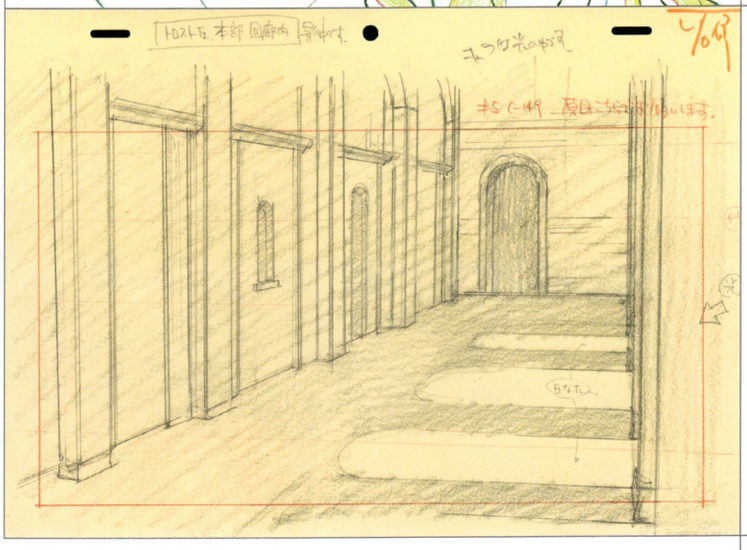


荒木哲郎コメント

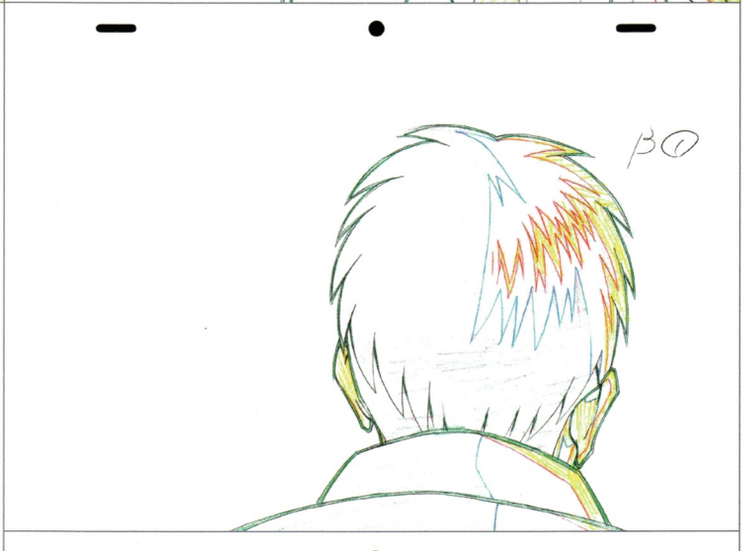
ダズのゲロ。大丈夫、と身体を戻しかけてからもう一度吐く、というこのタイミングに、5話担当コンテ演出の江崎慎平さんは大変こだわられていて、何度も編集さんとゲロのタイミングを調節し直しているのを、僕は温かく見守りました。自分も江崎さんも大好きな、某邦画のシーンが元ネタになっています。

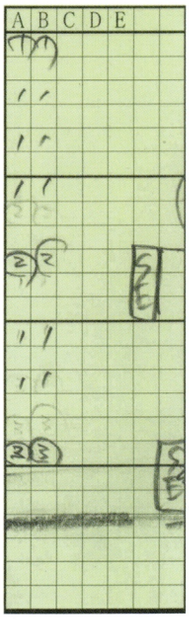

01_normal
01a_eren
A 3 END
B 3 END

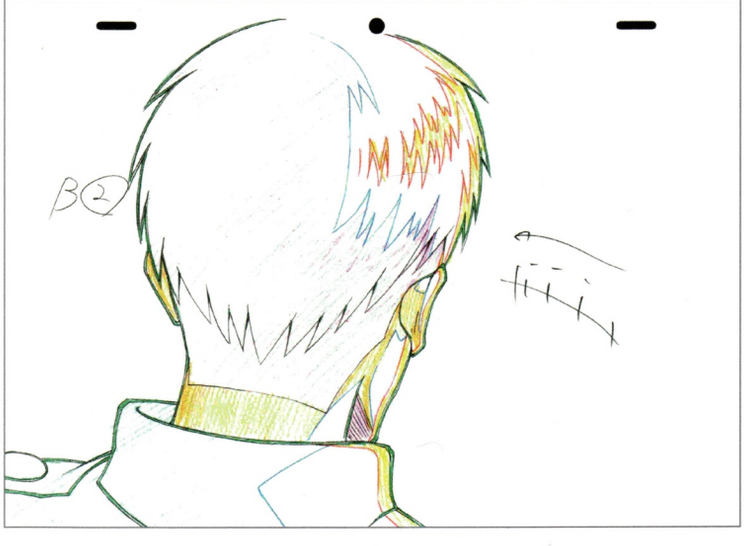

A 1




A 2

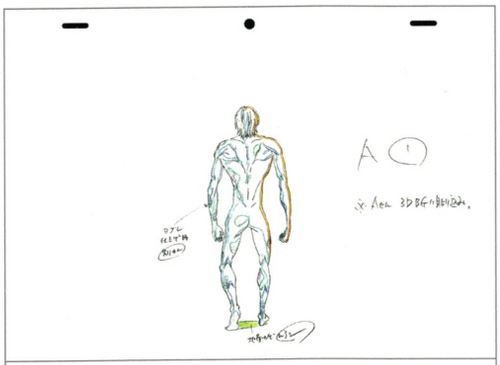

B 1

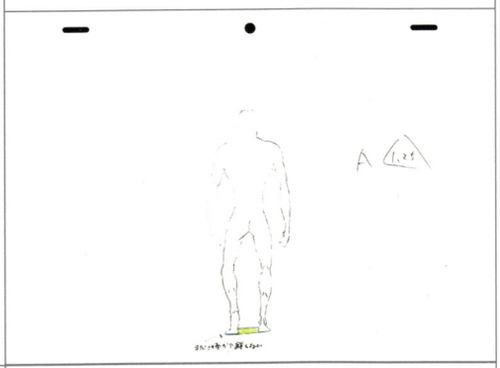


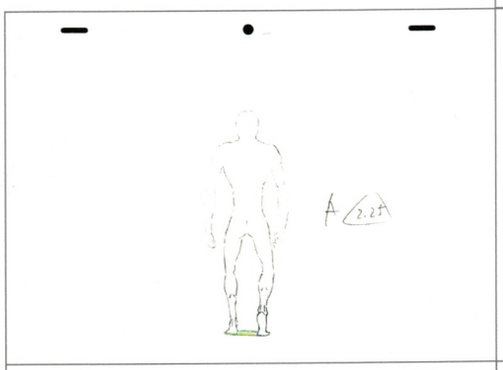

B 2

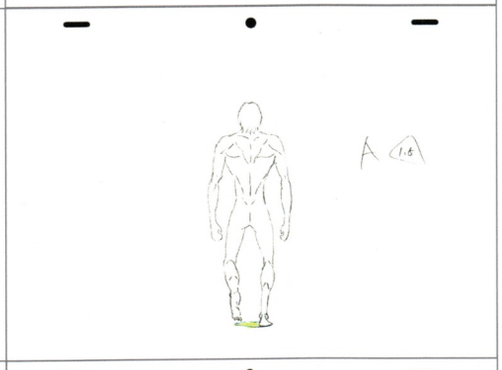
荒木哲郎コメント

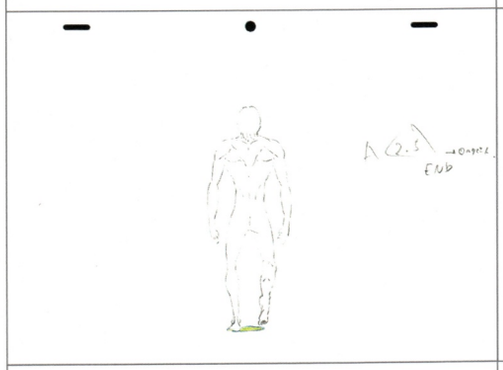
トーマスに迫る巨人を、立体機動でエレンが追う、今井有文くん入魂のカット。PVのラストで多くの人を驚愕させた、作品を代表するキラーカットの全てをご覧ください。余談ですが、実は本編でエレンが巨人に立体機動で飛びかかるのは、シリーズ通してこの1回きりなのです。彼はこの後、巨人になって戦うのがデフォルトになるので、立体機動は専らその他の人々(主にミカサ、リヴァイ)の専門分野になります。

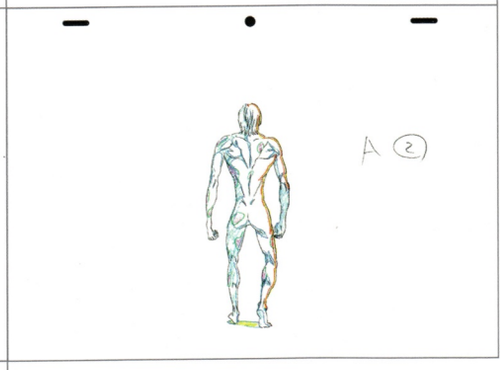


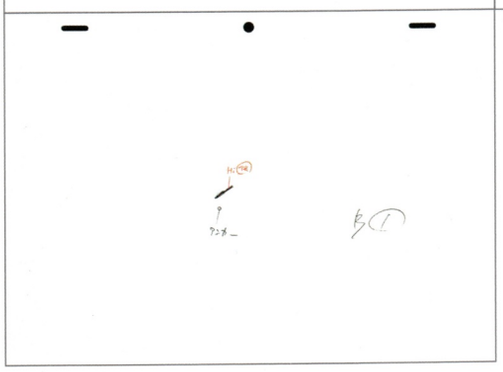


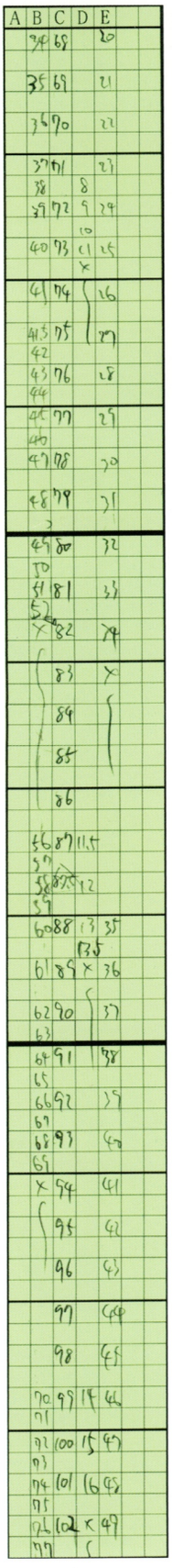


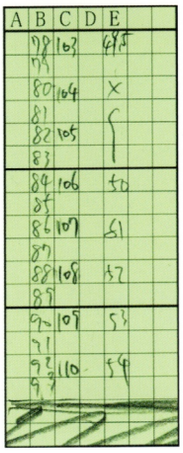


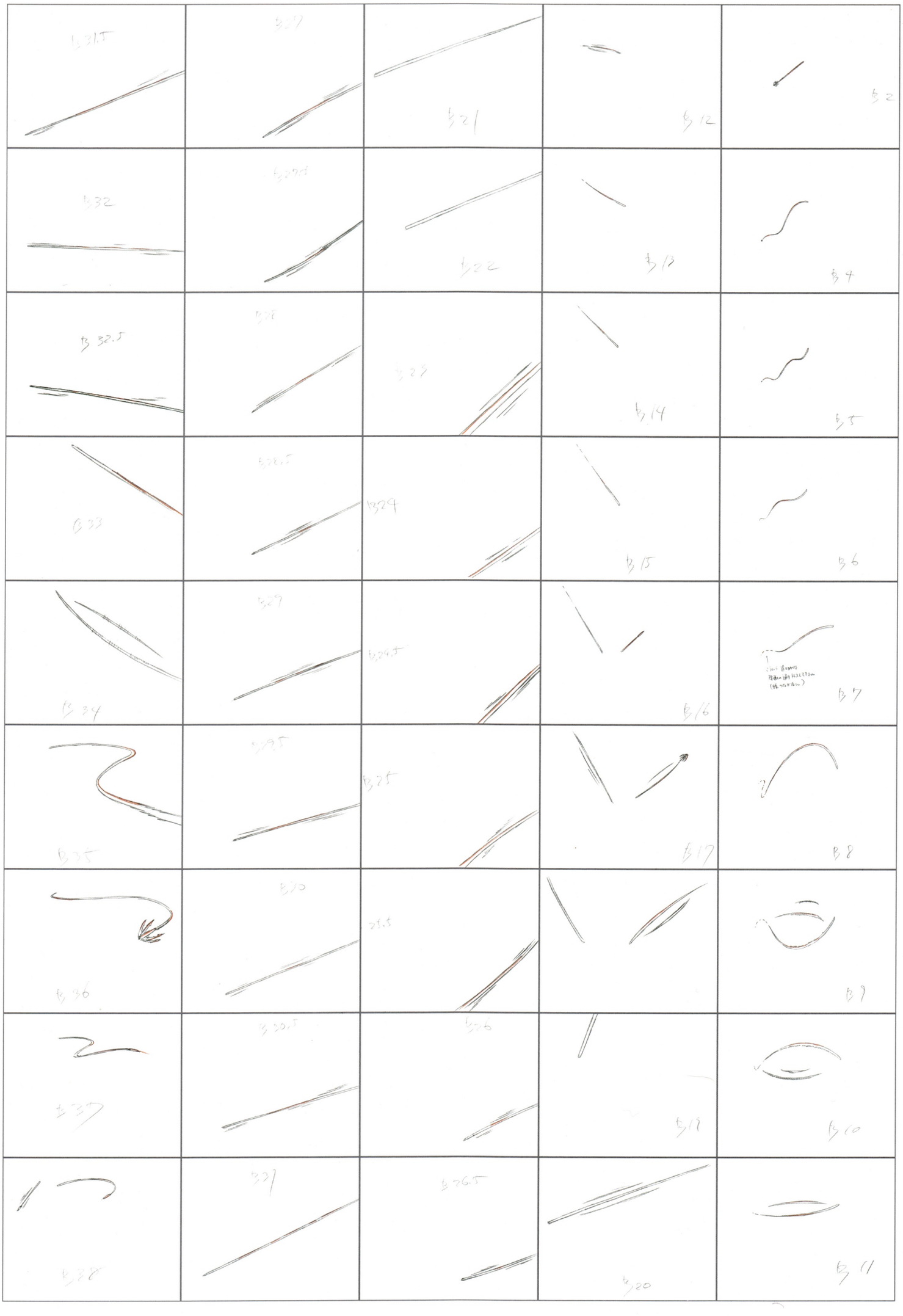


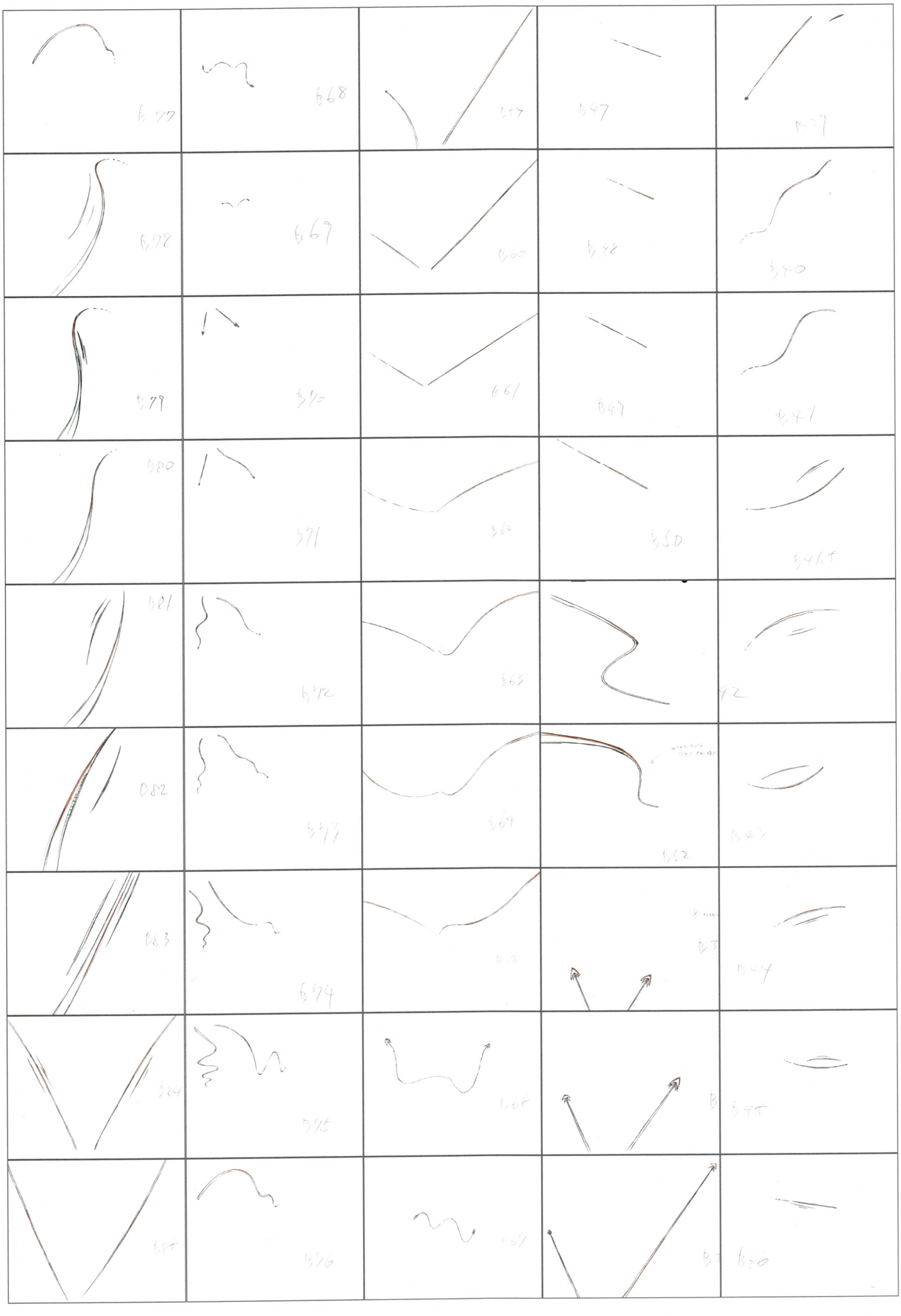


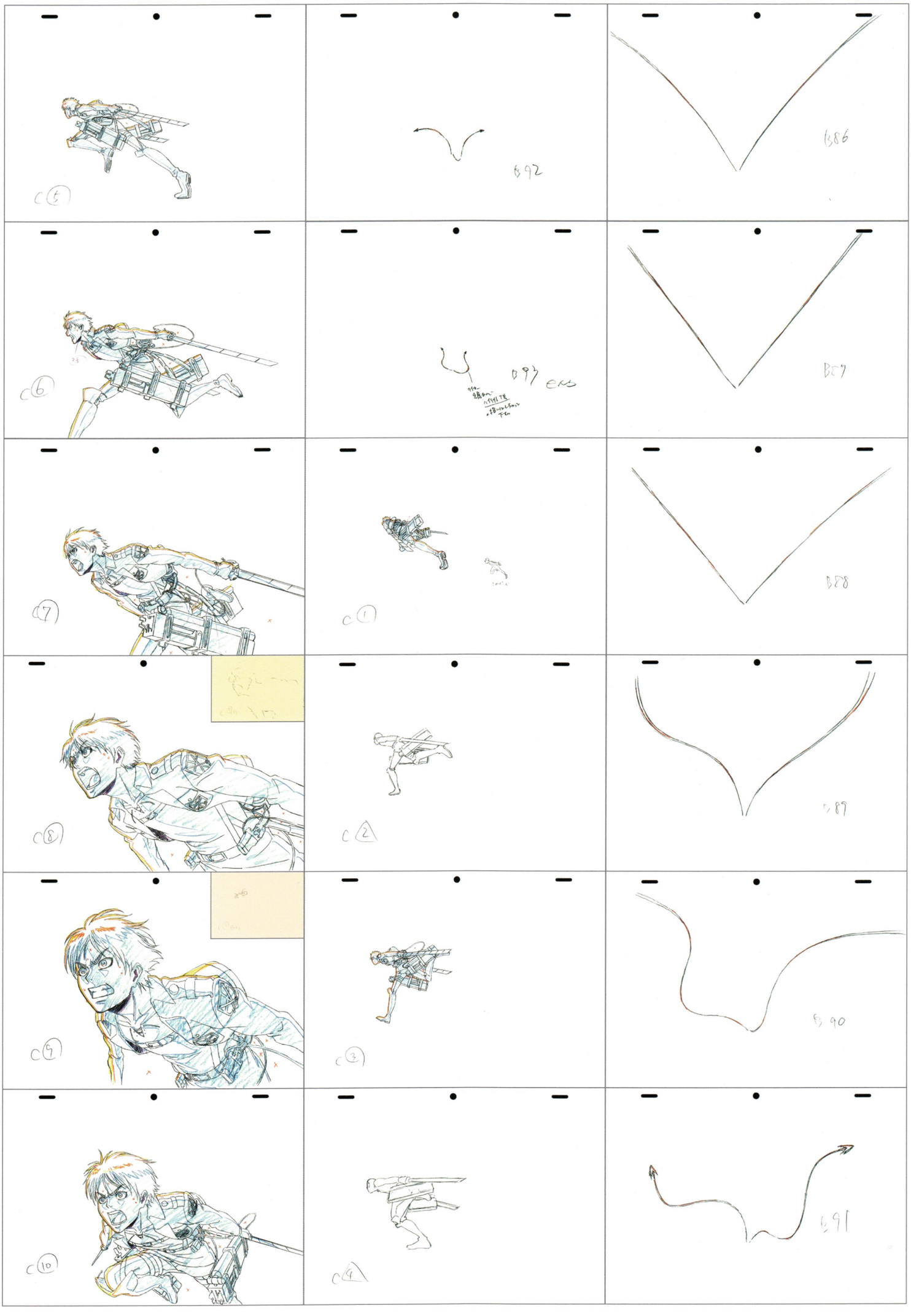


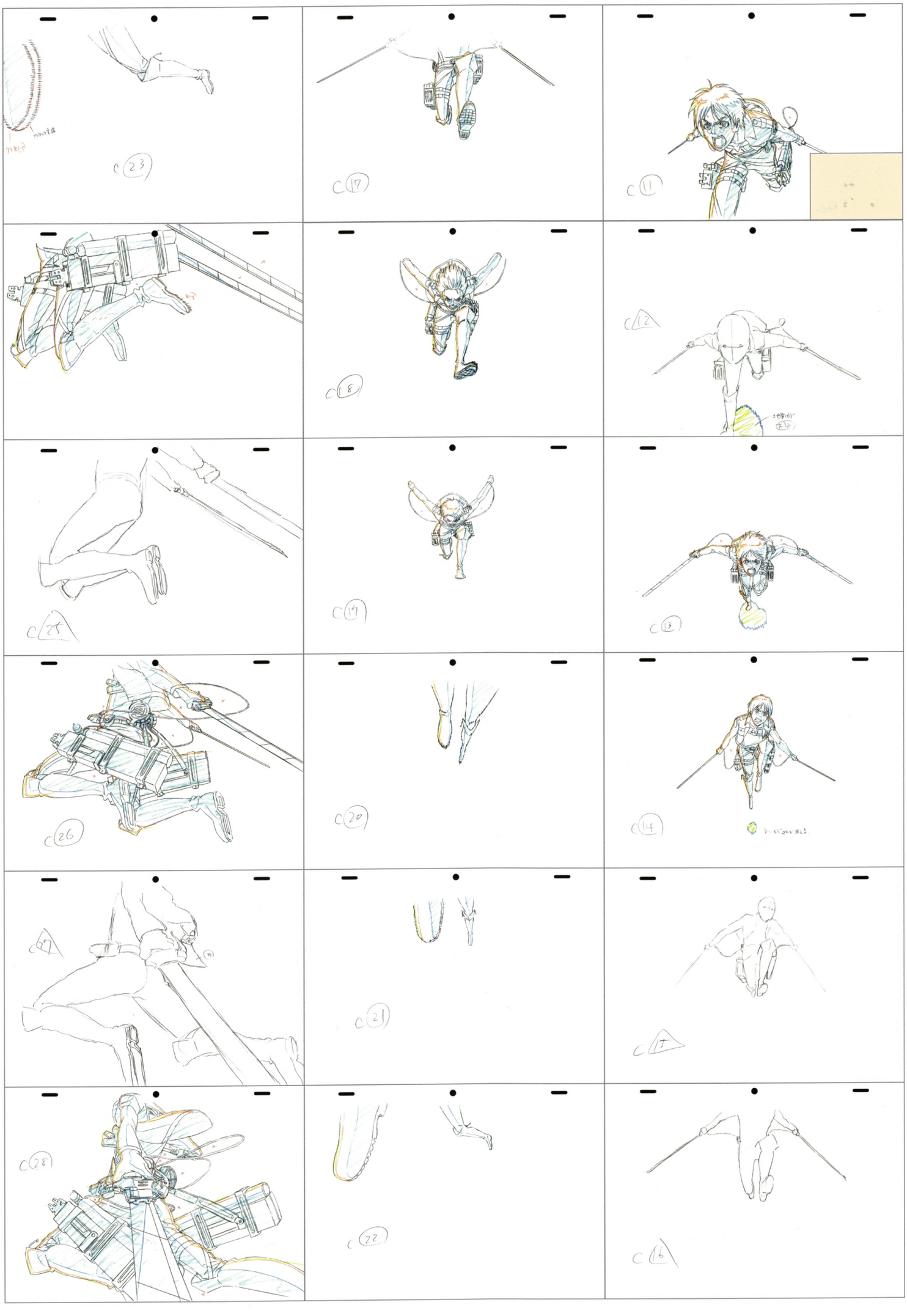


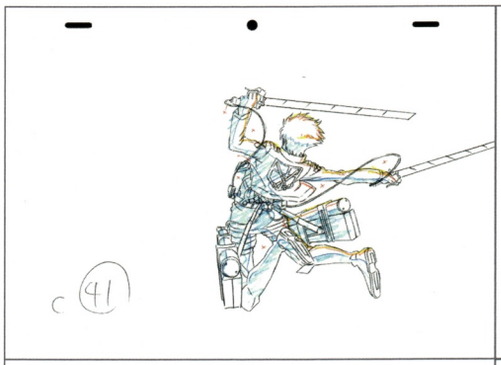


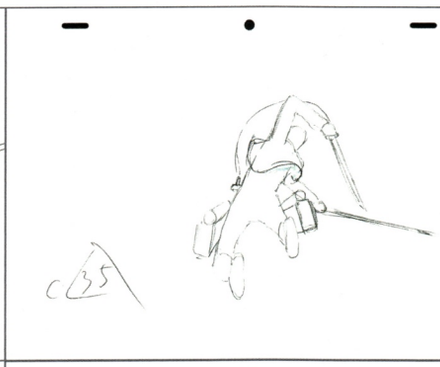

B31.5
B29
B21
B12
B2
B32
B30
B22
B13
B4
B32.5
B28
B23
B14
B5
B33
B28.5
B29
B15
B6
B34
B27
B24.5
B16
B7
B35
B25.5
B25
B17
B8
B36
B30
B25.5
B9
B30.5
B26
B19
B10
B37
B27
B26.5
B20
B11
B28

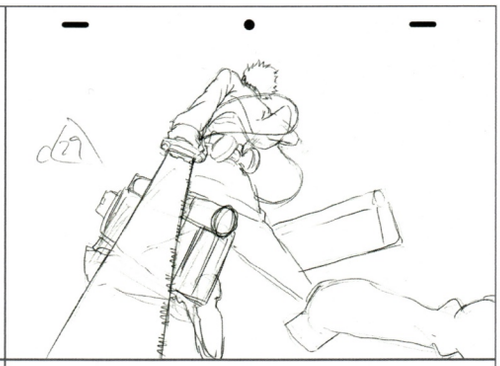


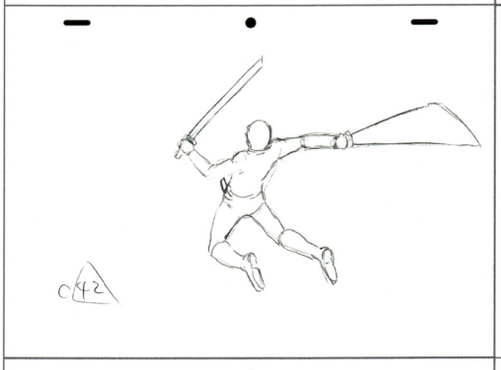

C5
B92
B86
C6
B93 ENS
B87
C7
C1
B88
C8
C2
B89
C9
C3
B90
C10
C4
B91

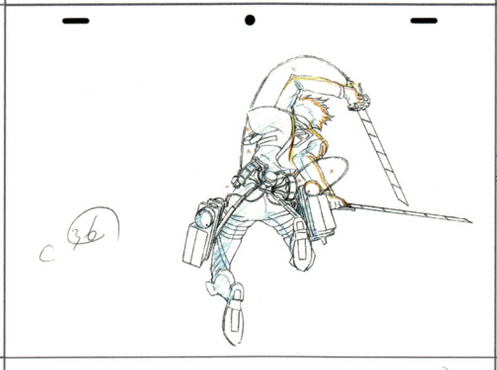


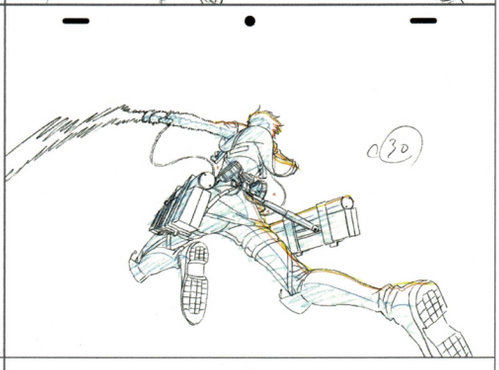

41

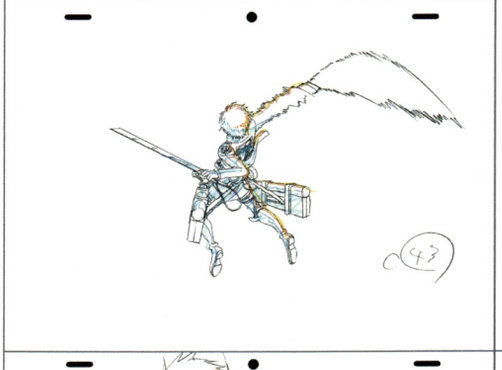

35


29

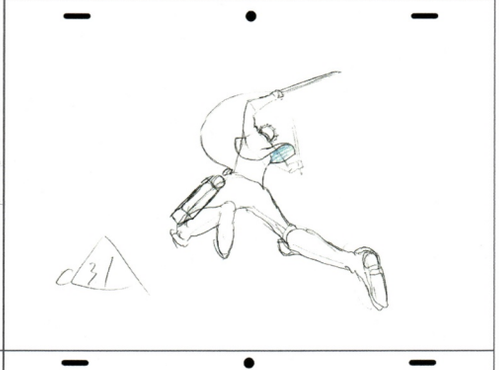

42

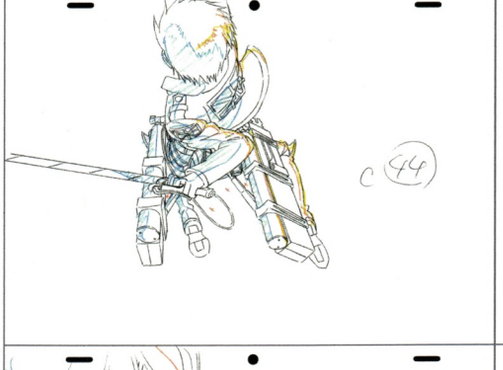

36

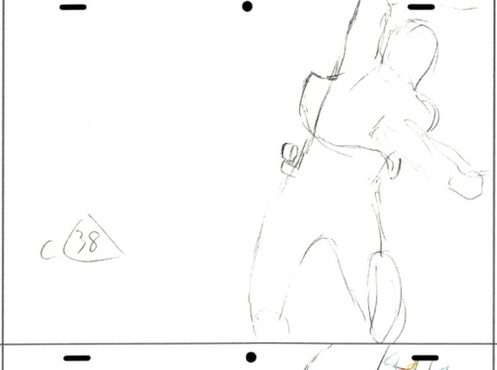

30

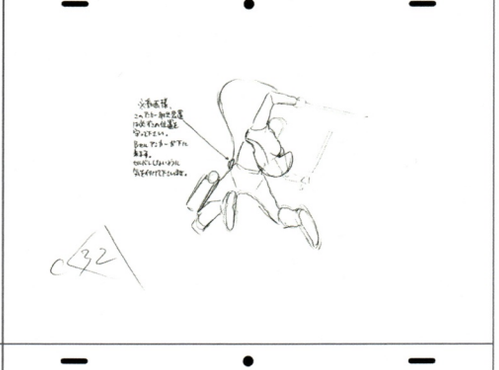

43

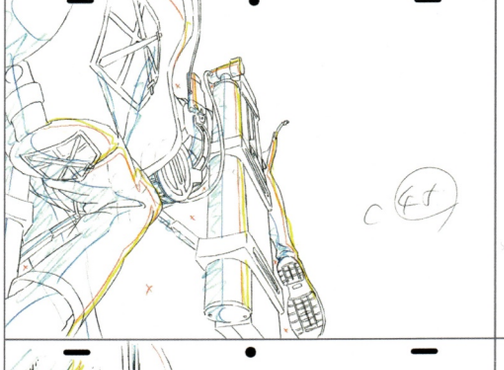

37

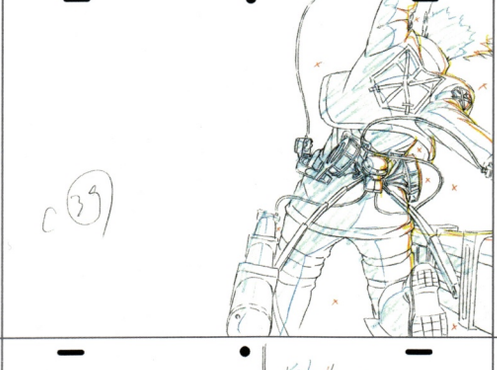

31

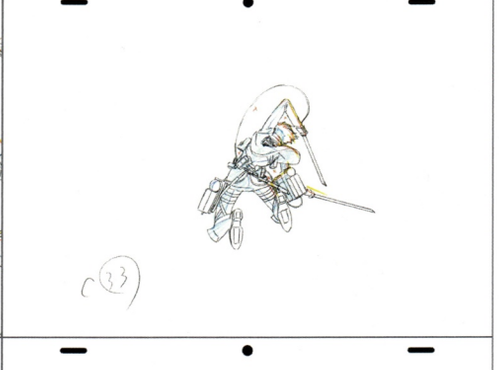

44

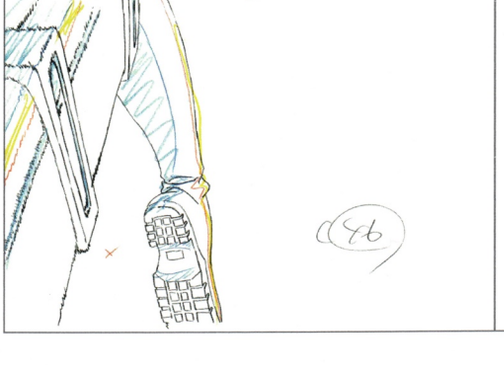

38

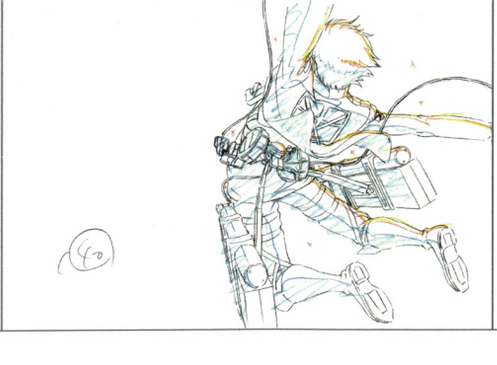

32


41

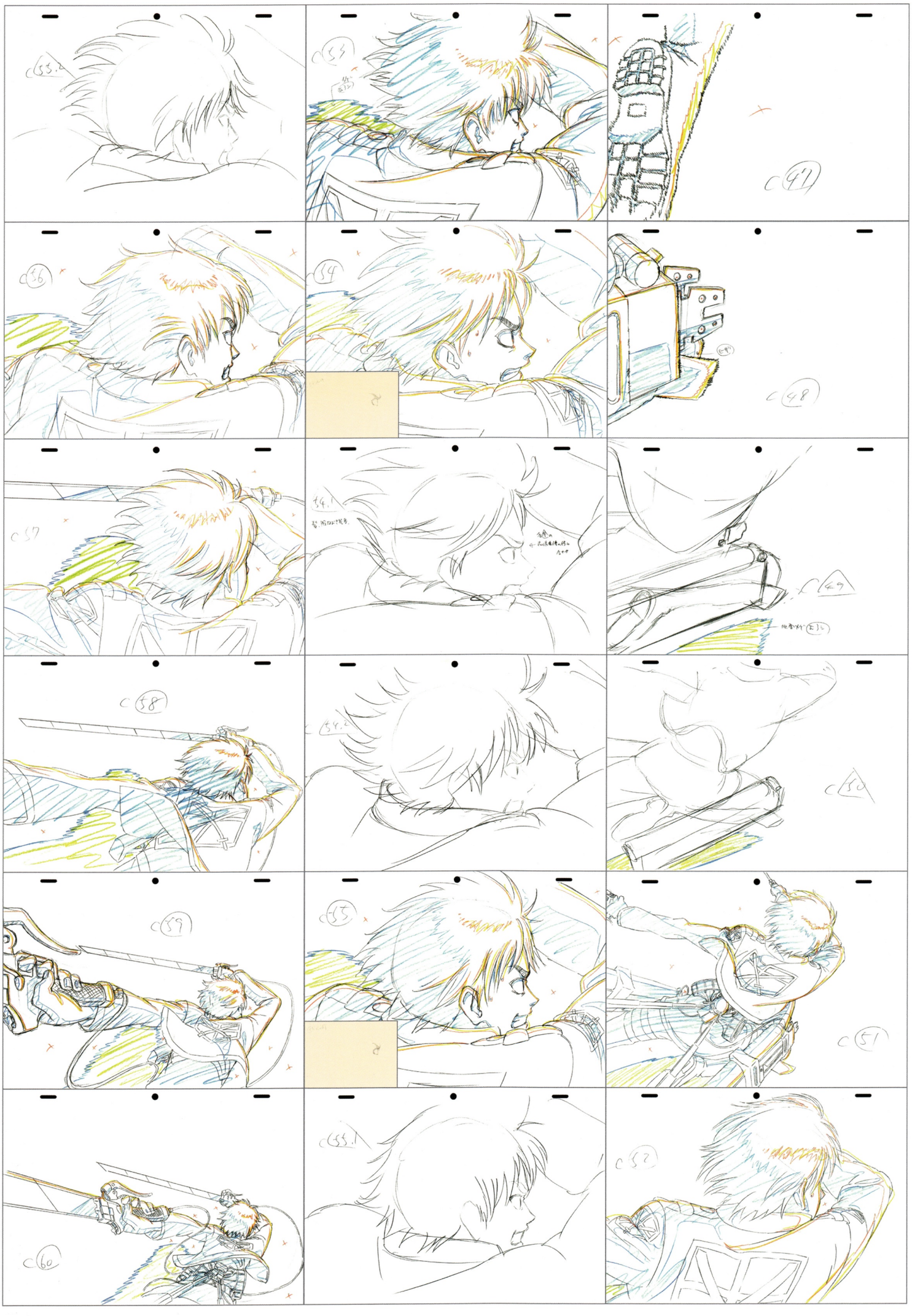

39

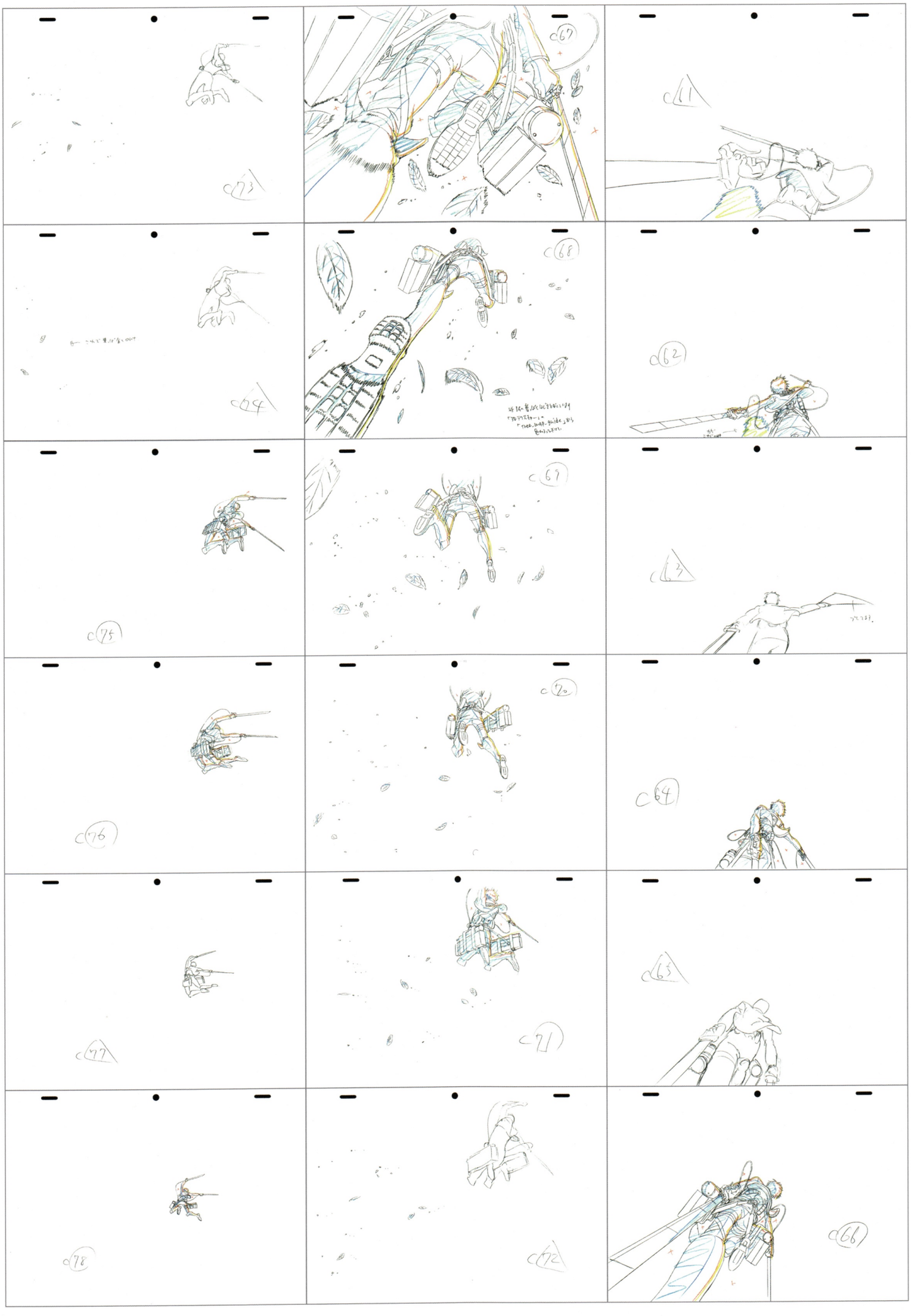

33

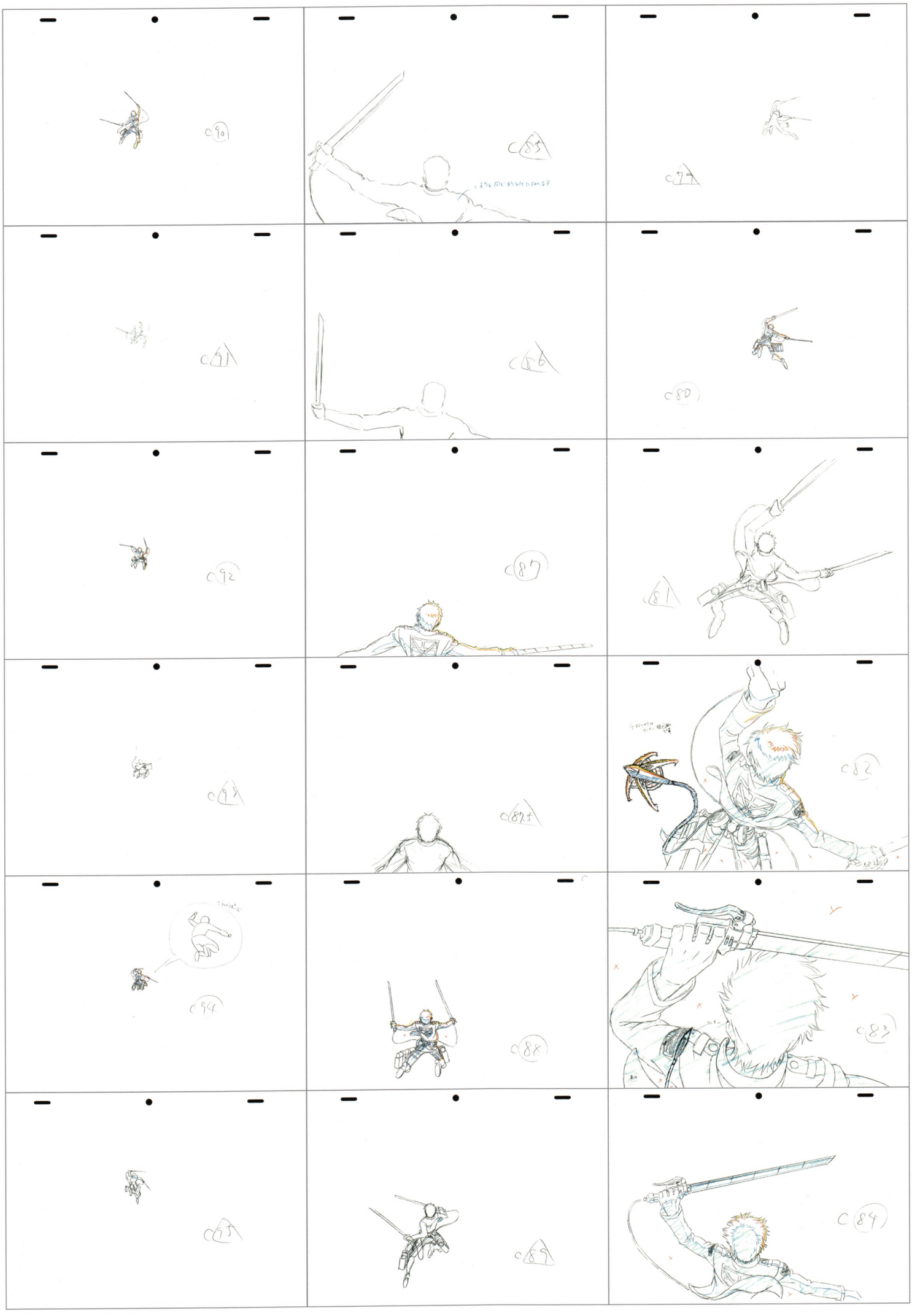

46

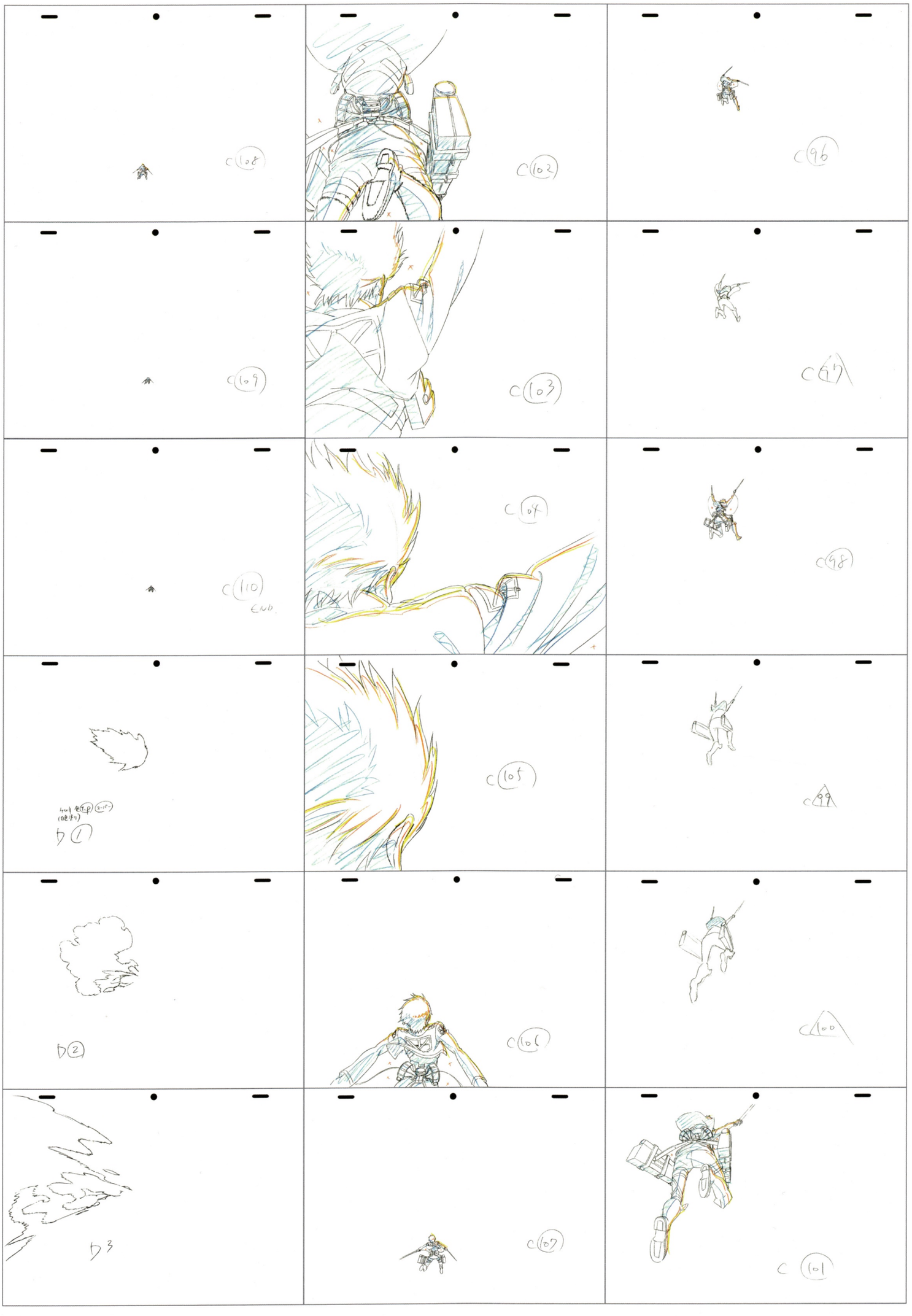

40

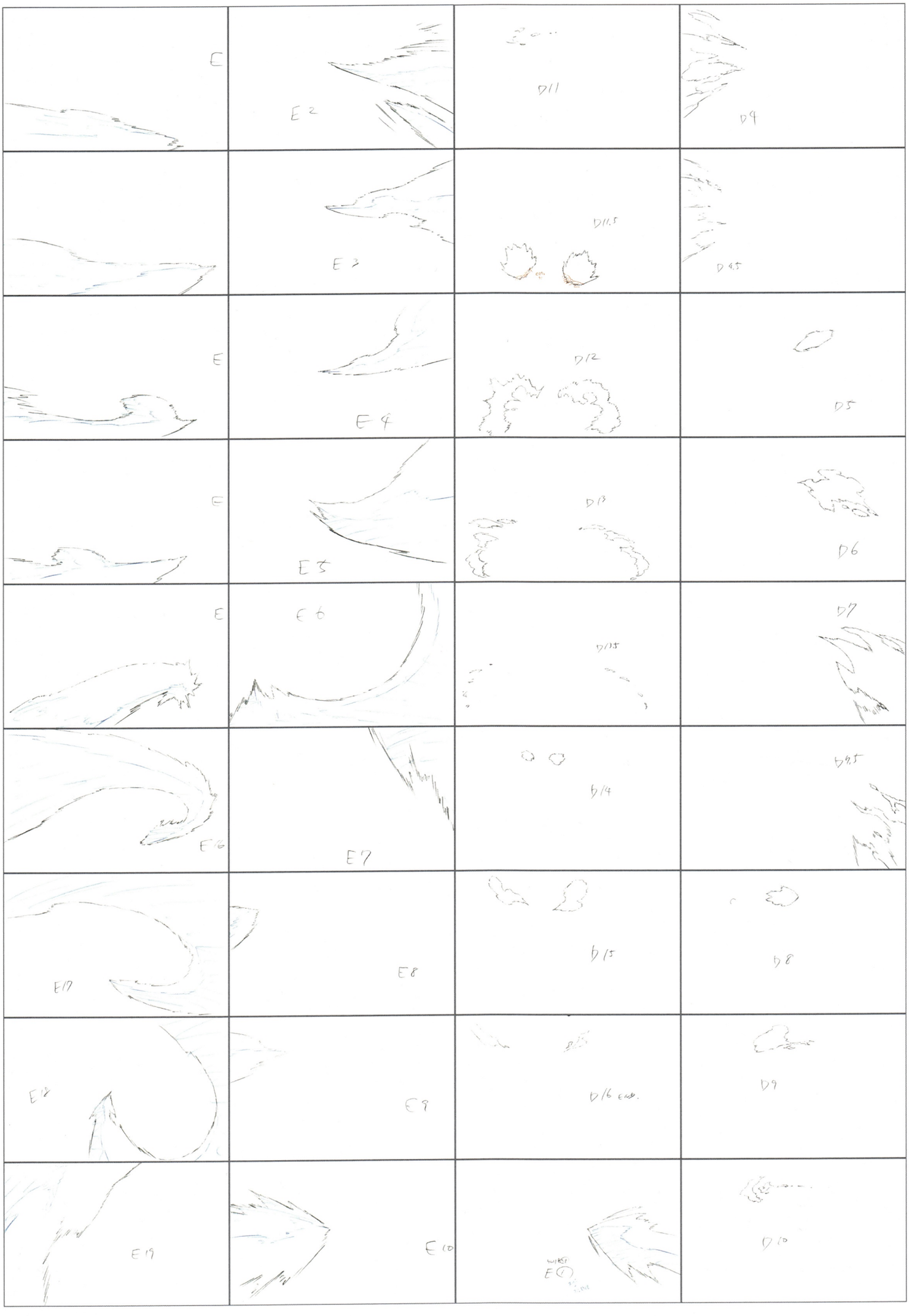

34

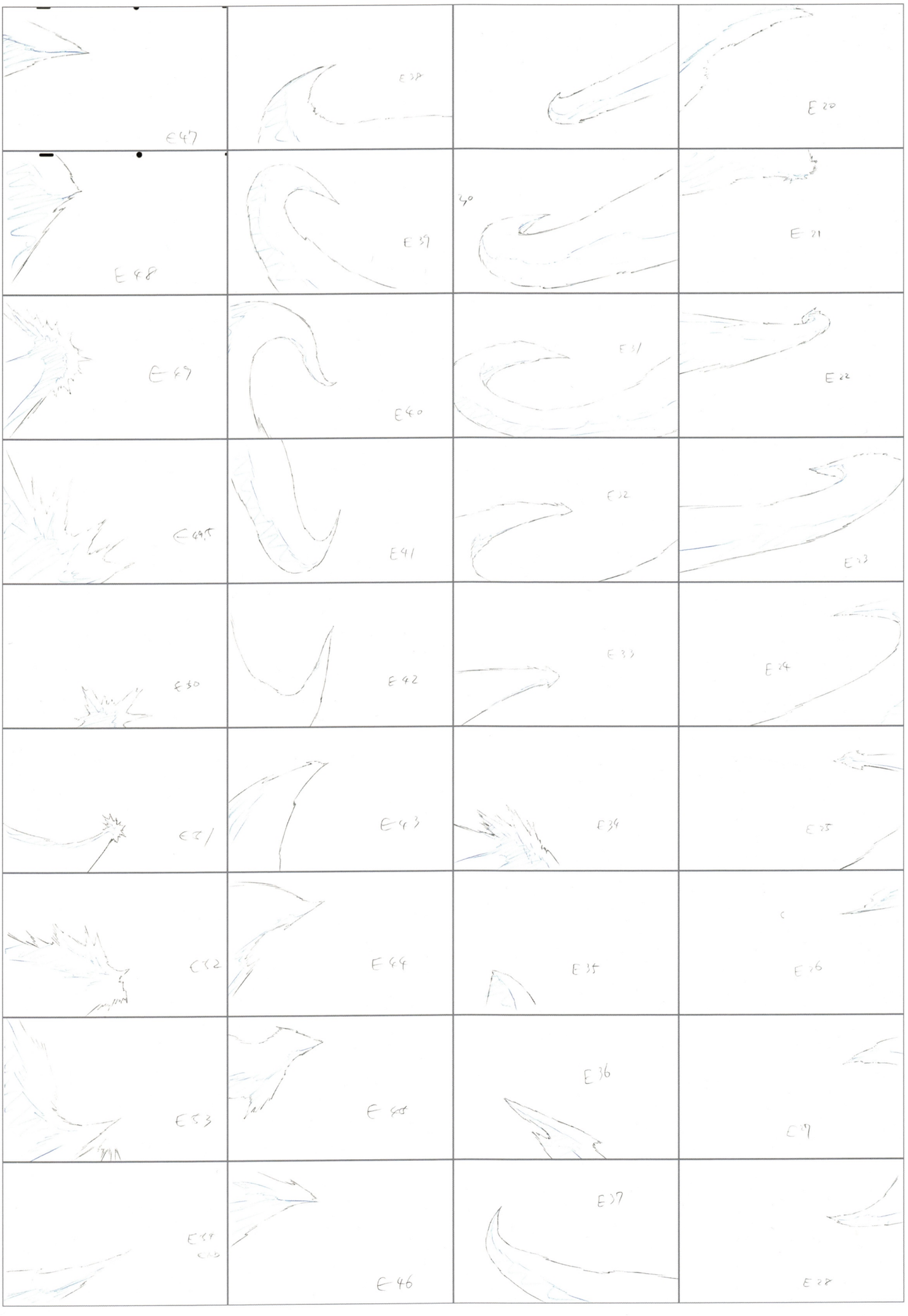


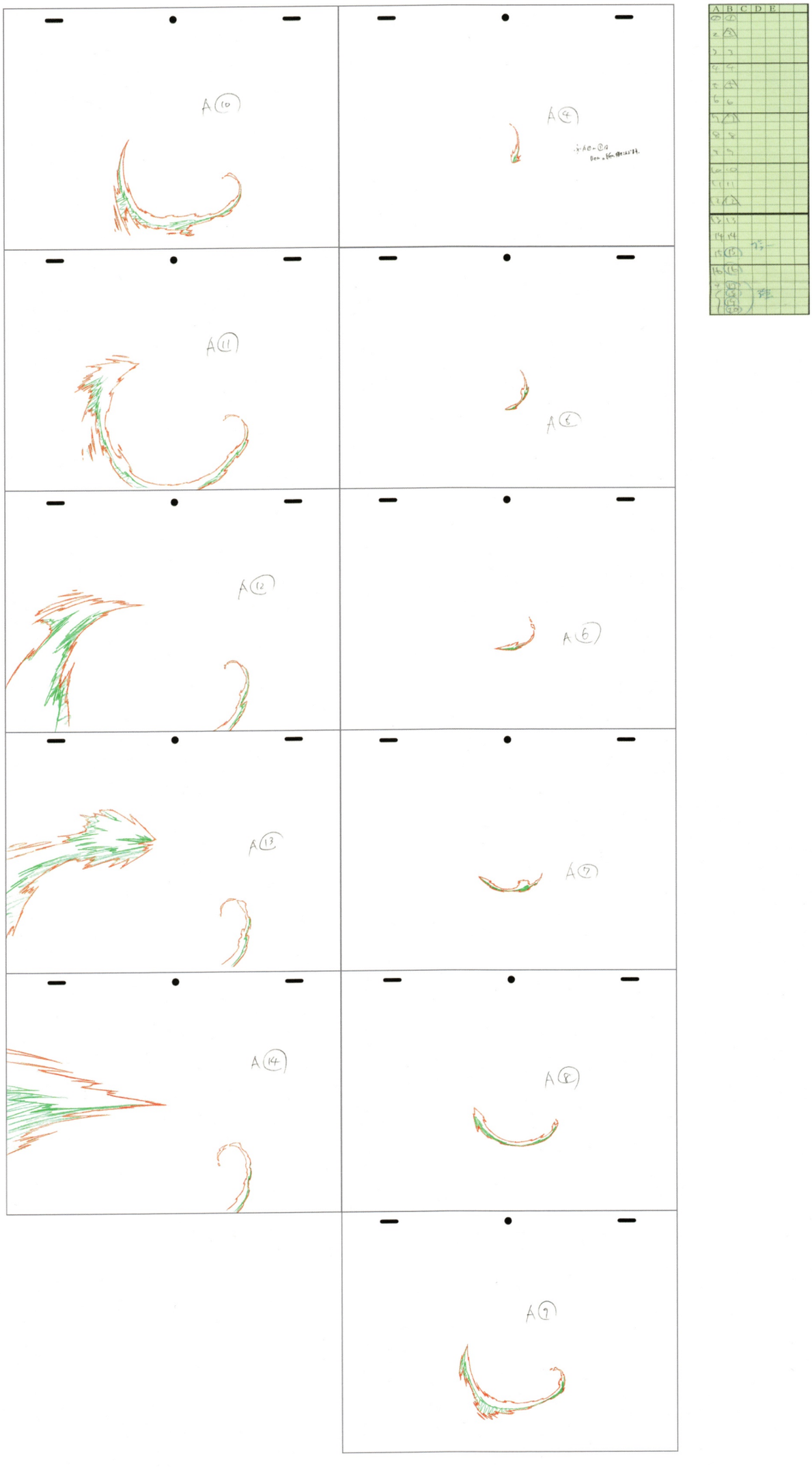


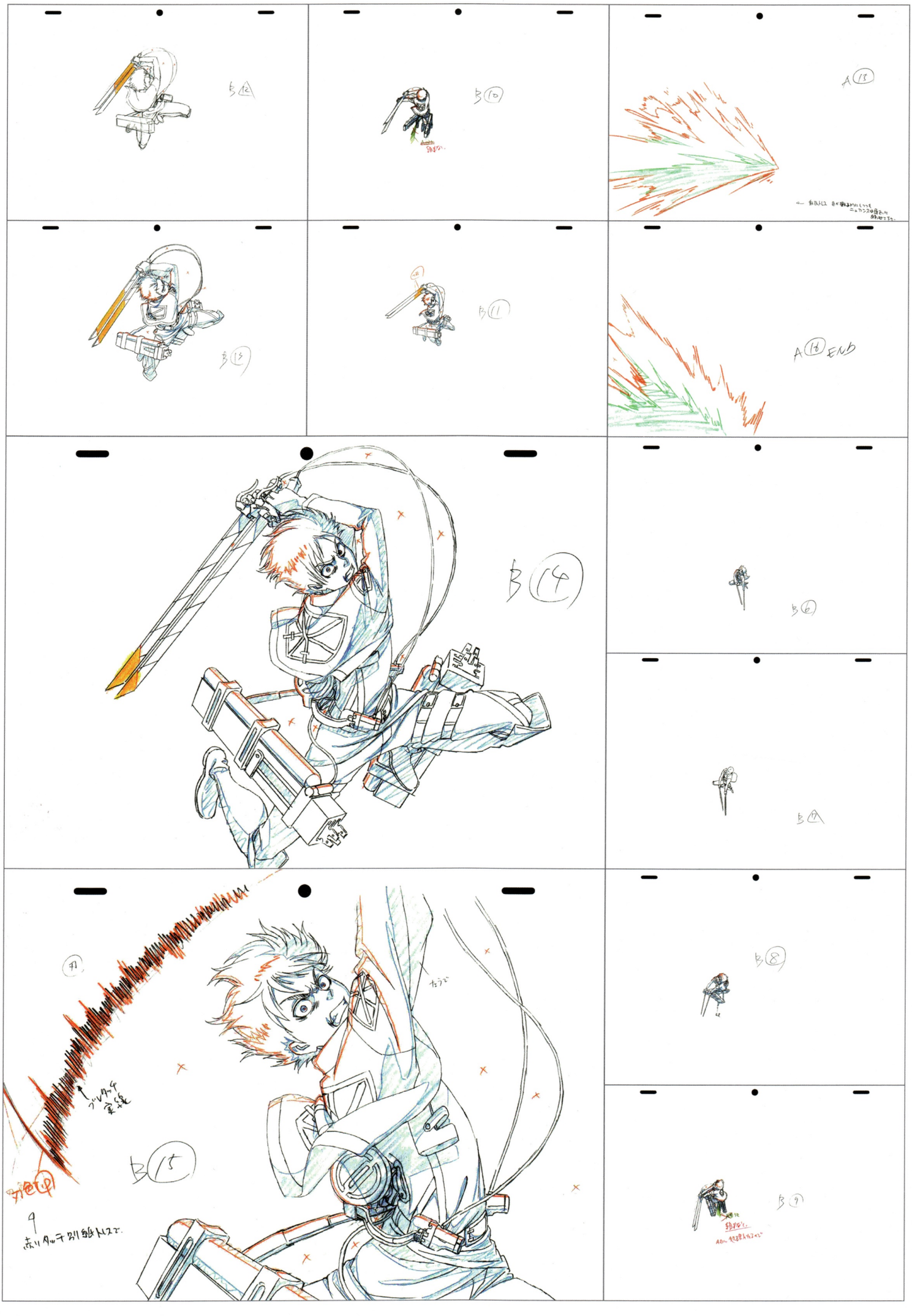


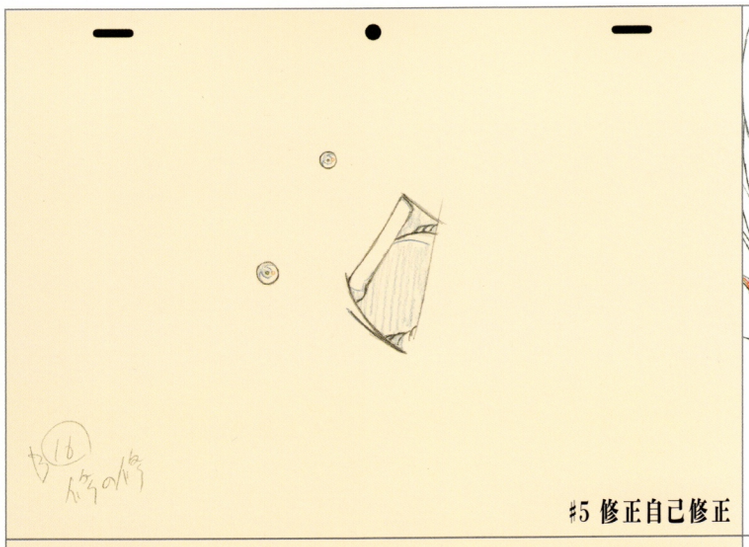

C108
C102
C96
C109
C103
C97
C110
END
C104
C98
C105
C99
C101
C100
C107
C101

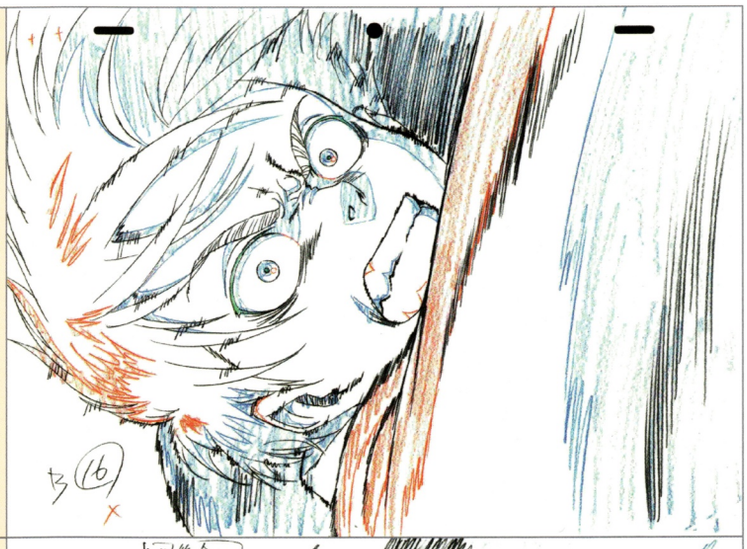

E
E2
D11
D9
E3
D11.5
D9.5
E
E4
D12
D5
E
E5
D13
D6
E
E6
D13.5
D7
E16
E7
D14
D9.5
E17
E8
D15
D8
E18
E9
D16 END.
D9
E19
E10
E11
D10

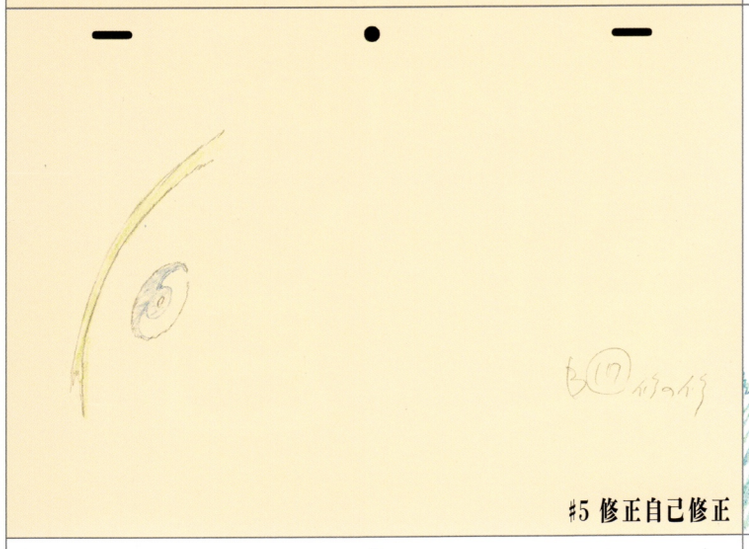

E47
E38
E20
E48
E39
40°
E21
E49
E40
E31
E22
E49.5
E41
E32
E23
E50
E42
E33
E24
E51
E43
E34
E25
E52
E44
E35
E26
E53
E45
E36
E27
E54
E46
E37
E28

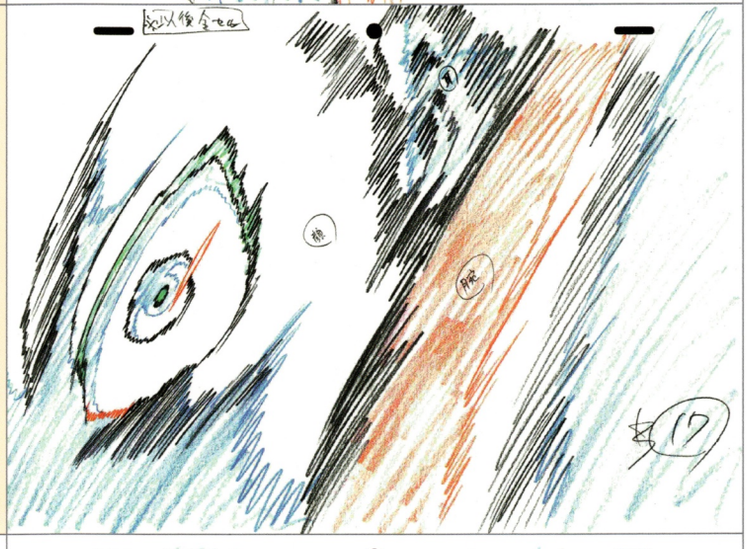

A(10)
A(4)
A(11)
A(5)
A(12)
A(6)
A(13)
A(7)
A(14)
A(8)
A(9)


B12
B10
A13
B13
B11
A16 END
B14
B6
B17
B15
B8
B9

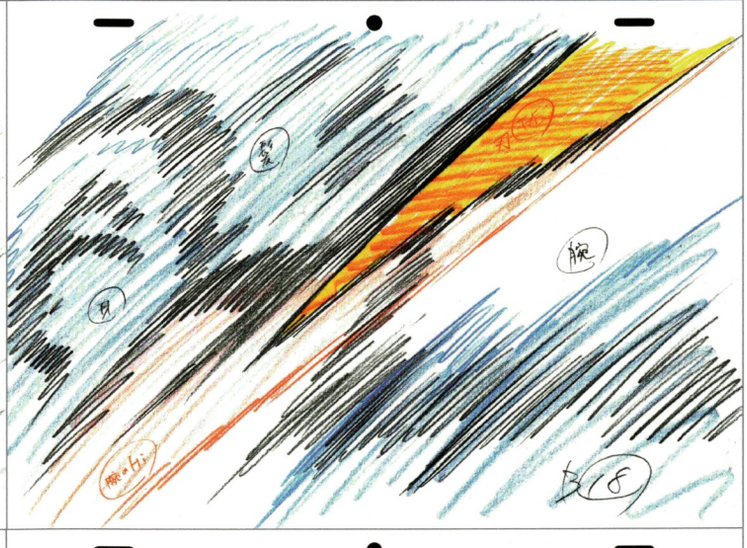

#5 修正自己修正

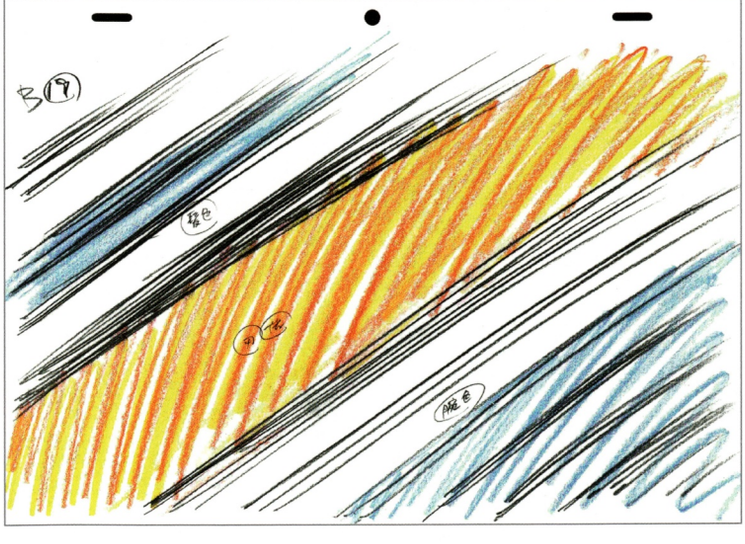


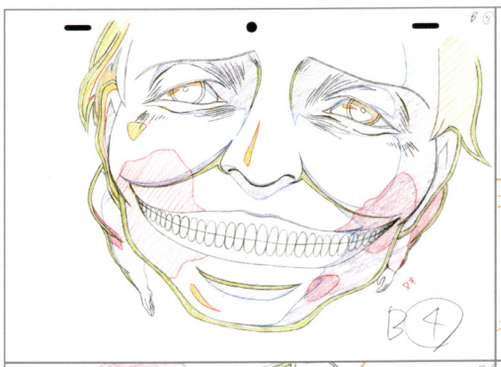

#5 修正自己修正

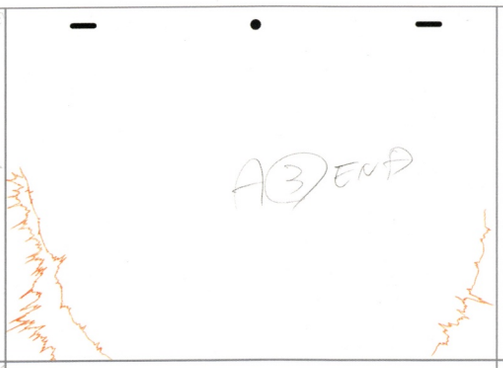


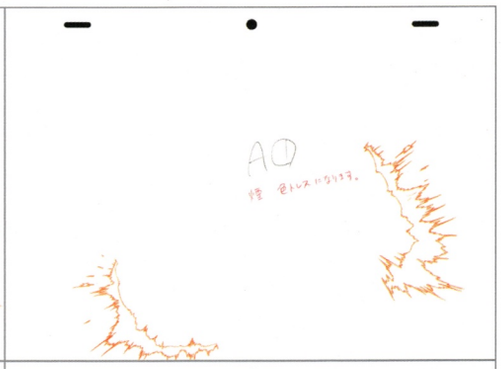

END

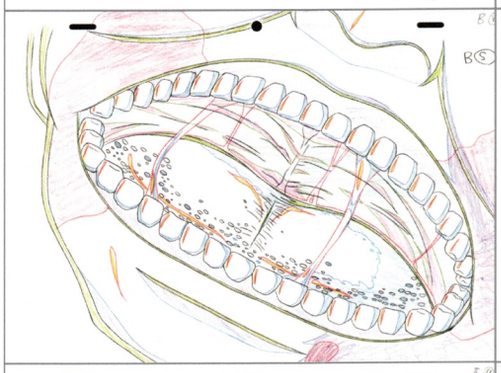




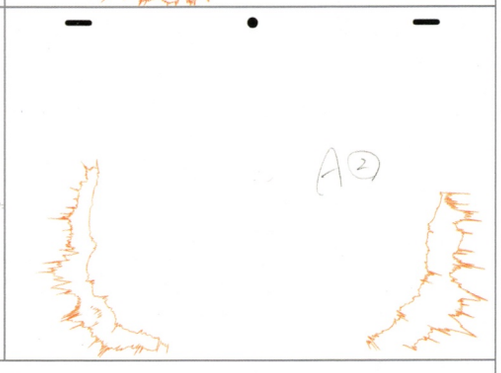

B④

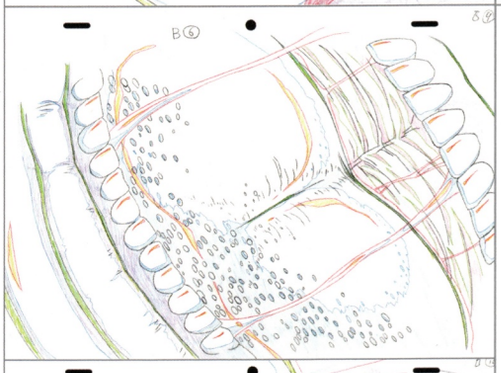

A③ END

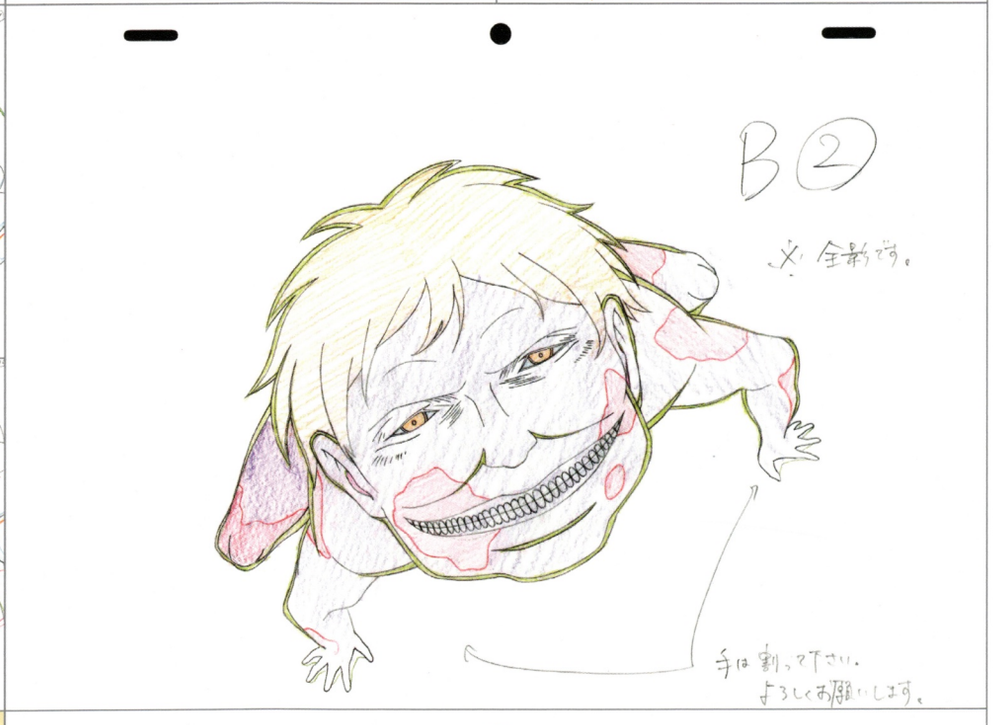

A①


B⑤

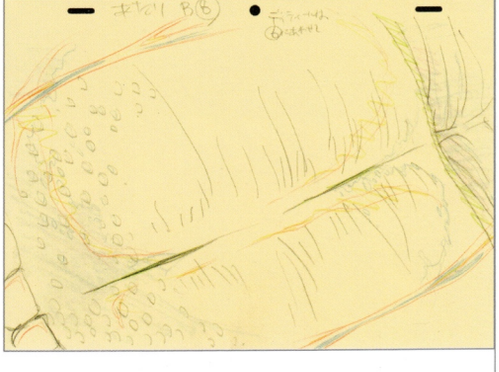

B①

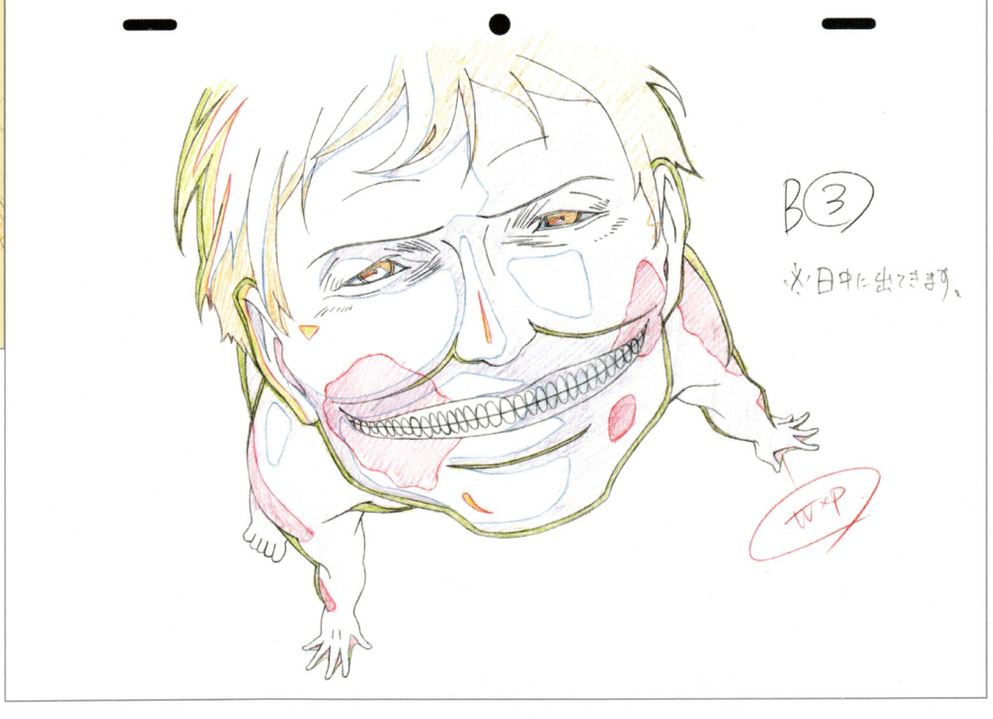

A②

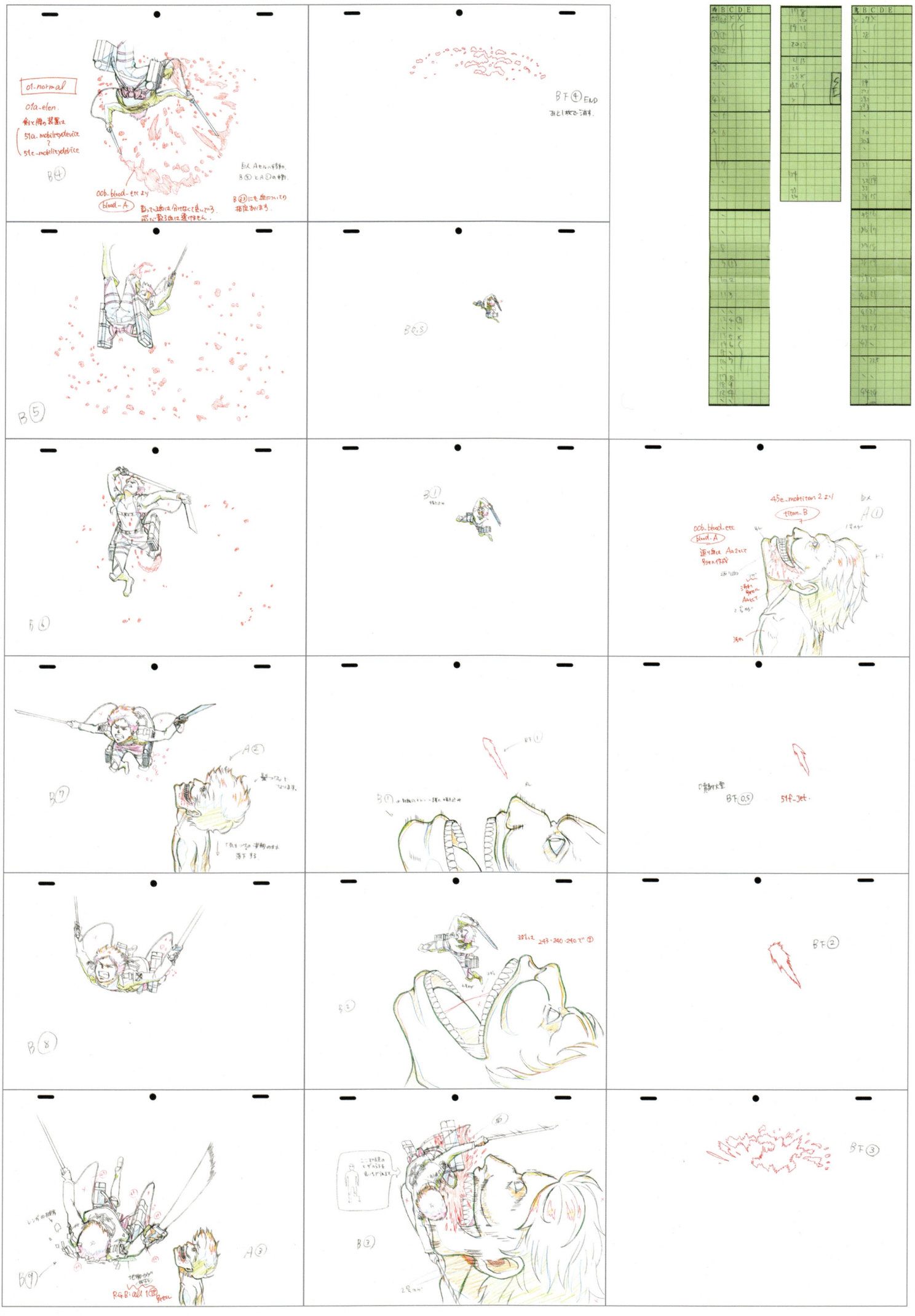

B⑥


B②
※ 全影です。
手は割って下さい。
よろしくお願いします。


B⑦


B⑧

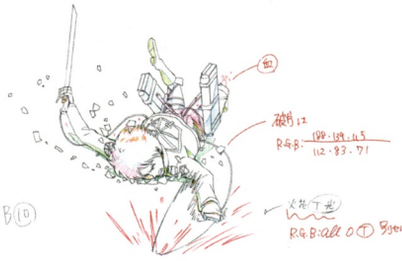

B③
※ 日中に出てきます。



荒木哲郎コメント 足を食いちぎられたエレンが屋根上を転がる、これも今井有文くんのカット。その前カットのエレンの勢いがすごかったので、せっかくなので屋根瓦を巻き上げて、盛大に転がってもらいました。転がる勢いで屋根を駆け上がっていくさまが、ショックな中にさりげない笑いを生んでいて、大好きなカットです。

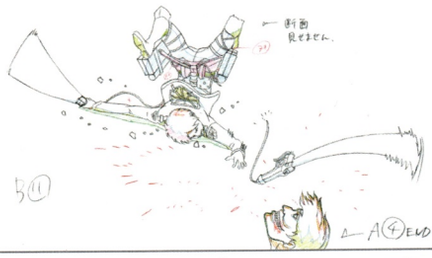

B22


B16


B10
肌
髪は
R:G:B:
R:G:B:all 0 1 8pel.

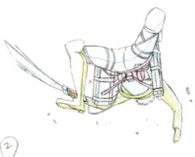

B23

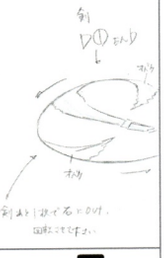

B17
※あわせ部分が合いますように
描画は見せないで
下さい。


動画
見せません。
B11
A④END

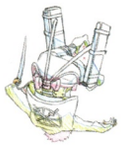

B23.5


B18
→②になります。


B12


剣
B①END
剣よりは抜けるように
回転させます。

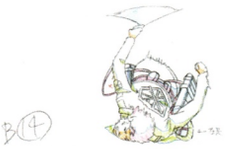

B24

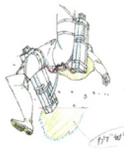

B19


B13

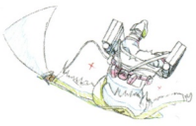

B25

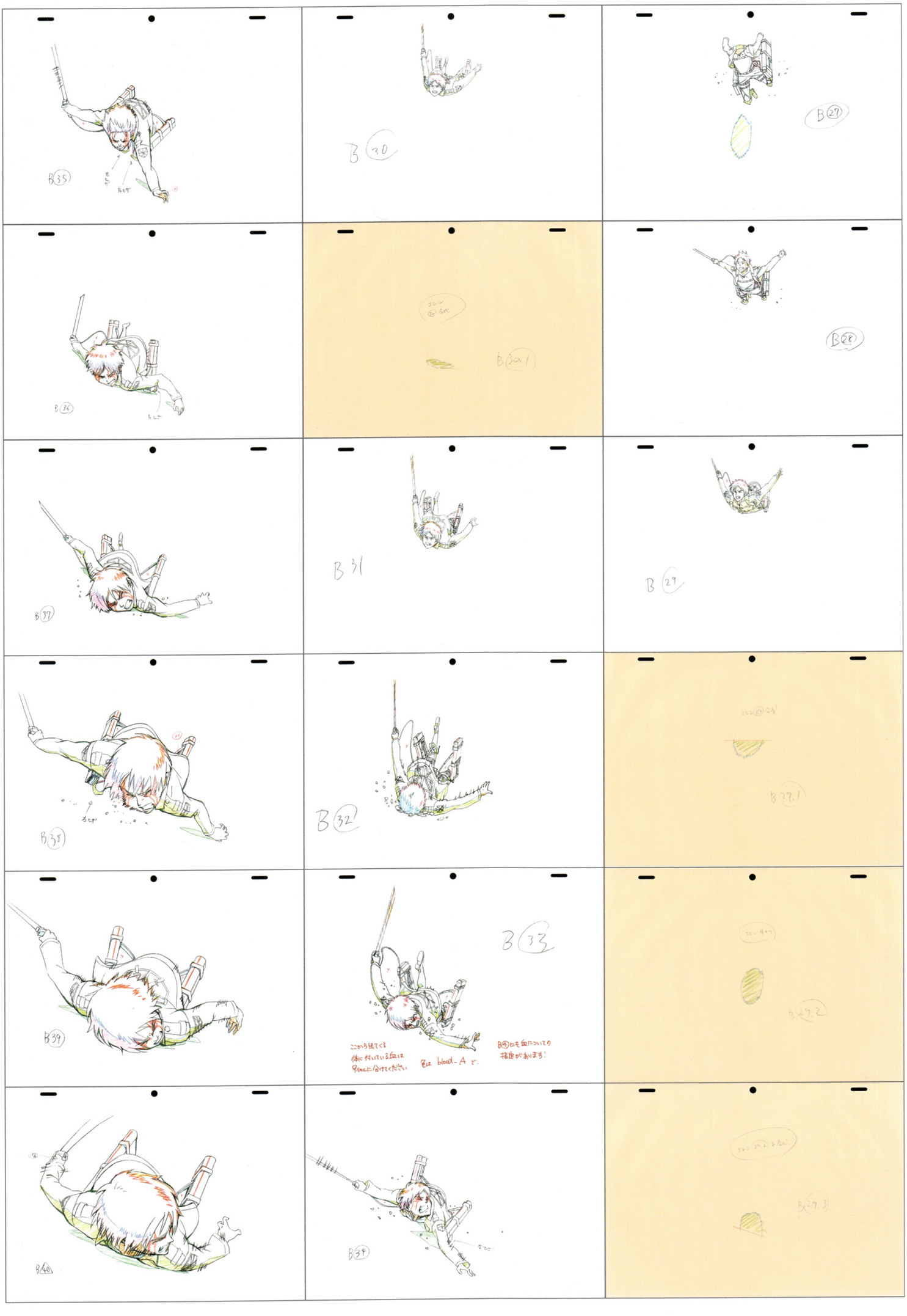

B20

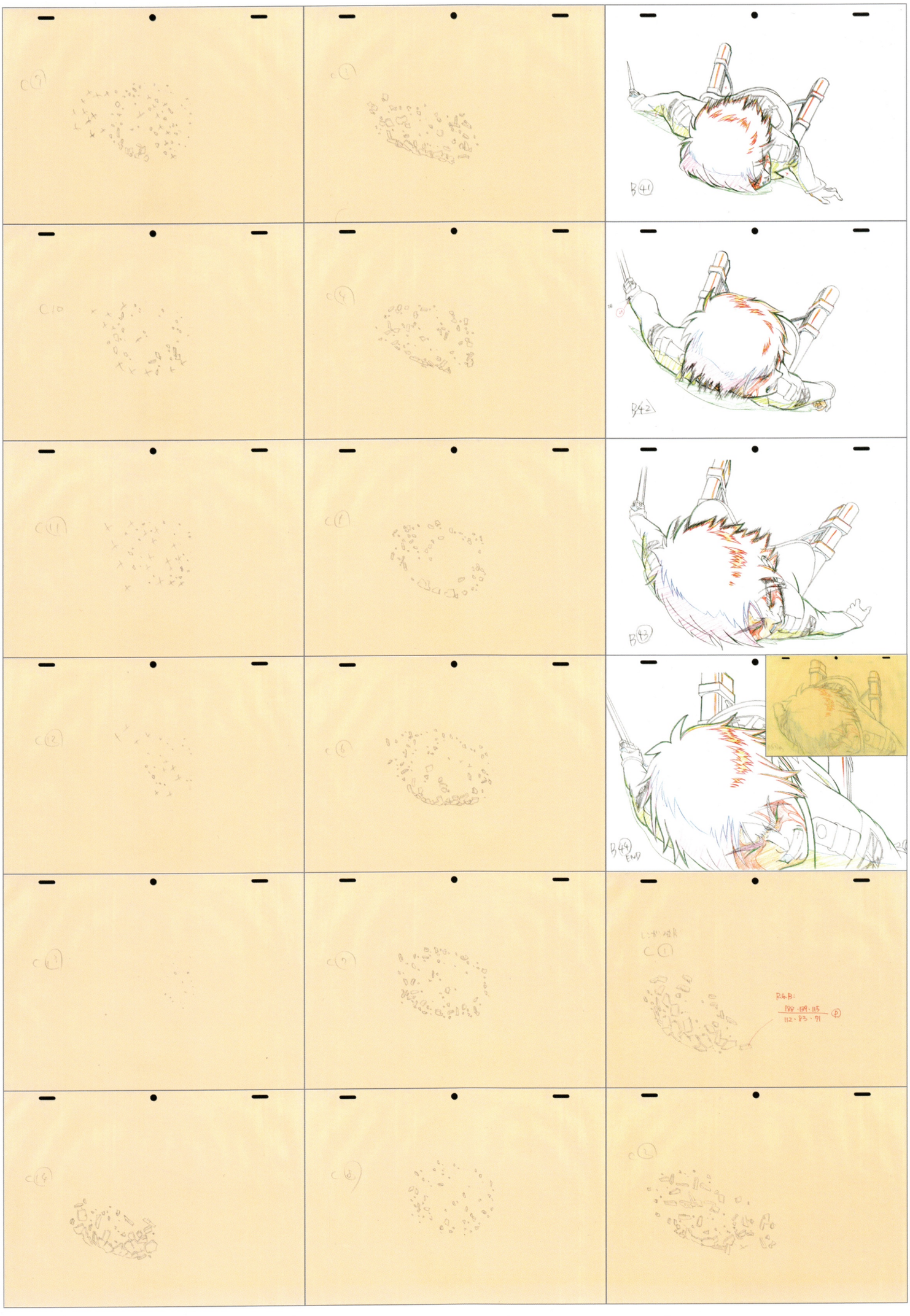

B14

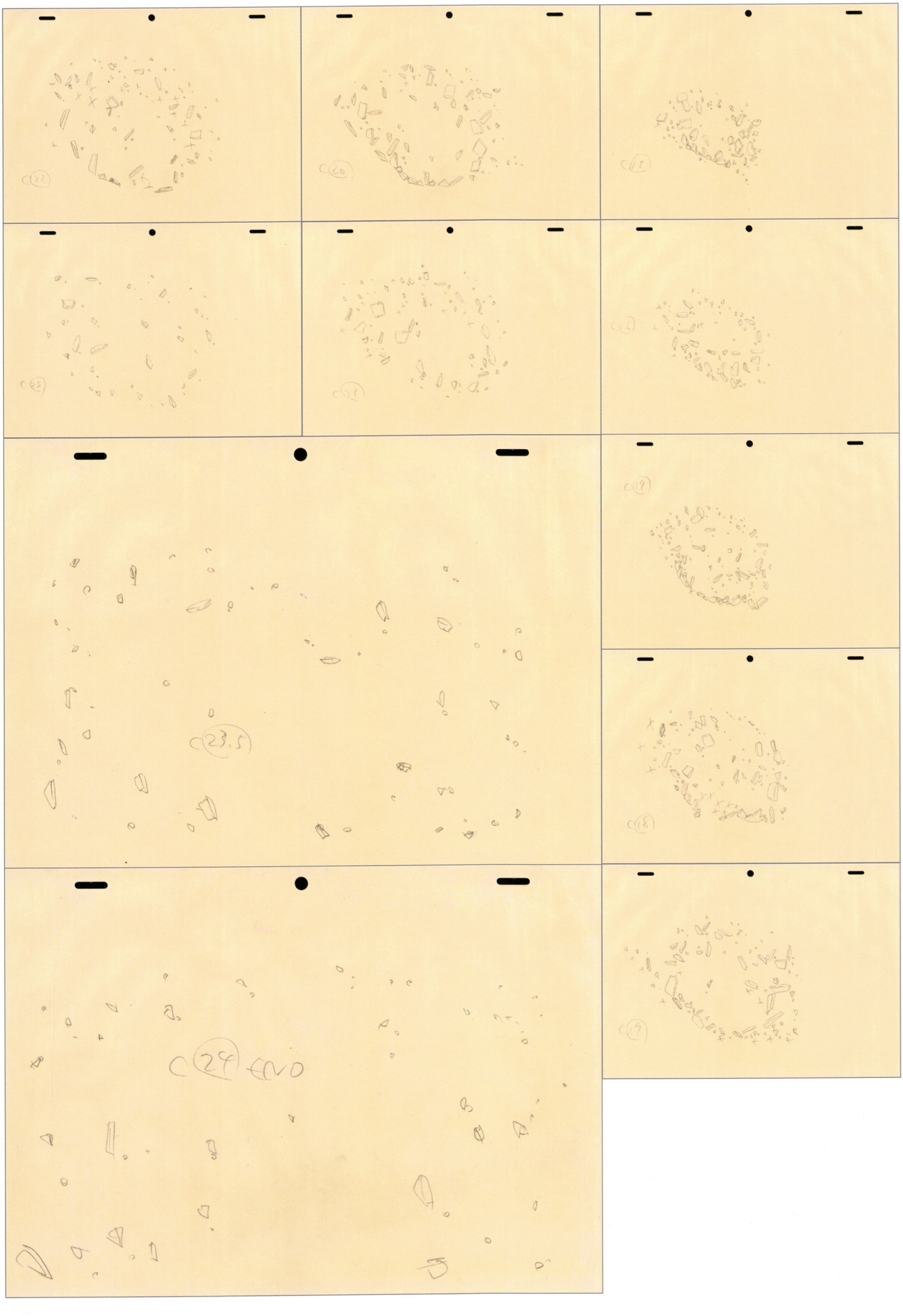

B26
動画様
カゲはこれで1になります。
3Dとの合わせで
この後もいろいろ出入り
しますが、
間違いではありません。

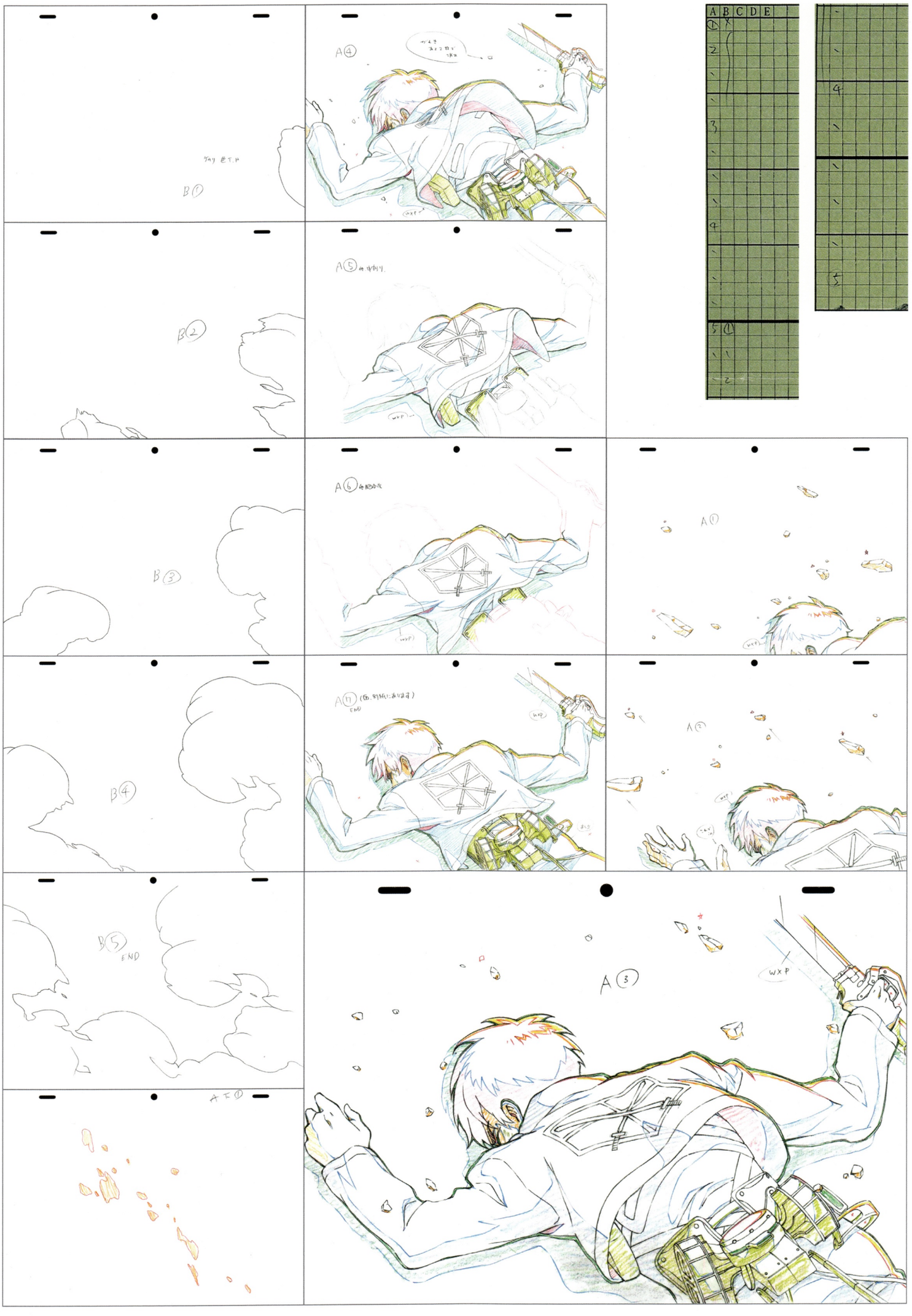

B21

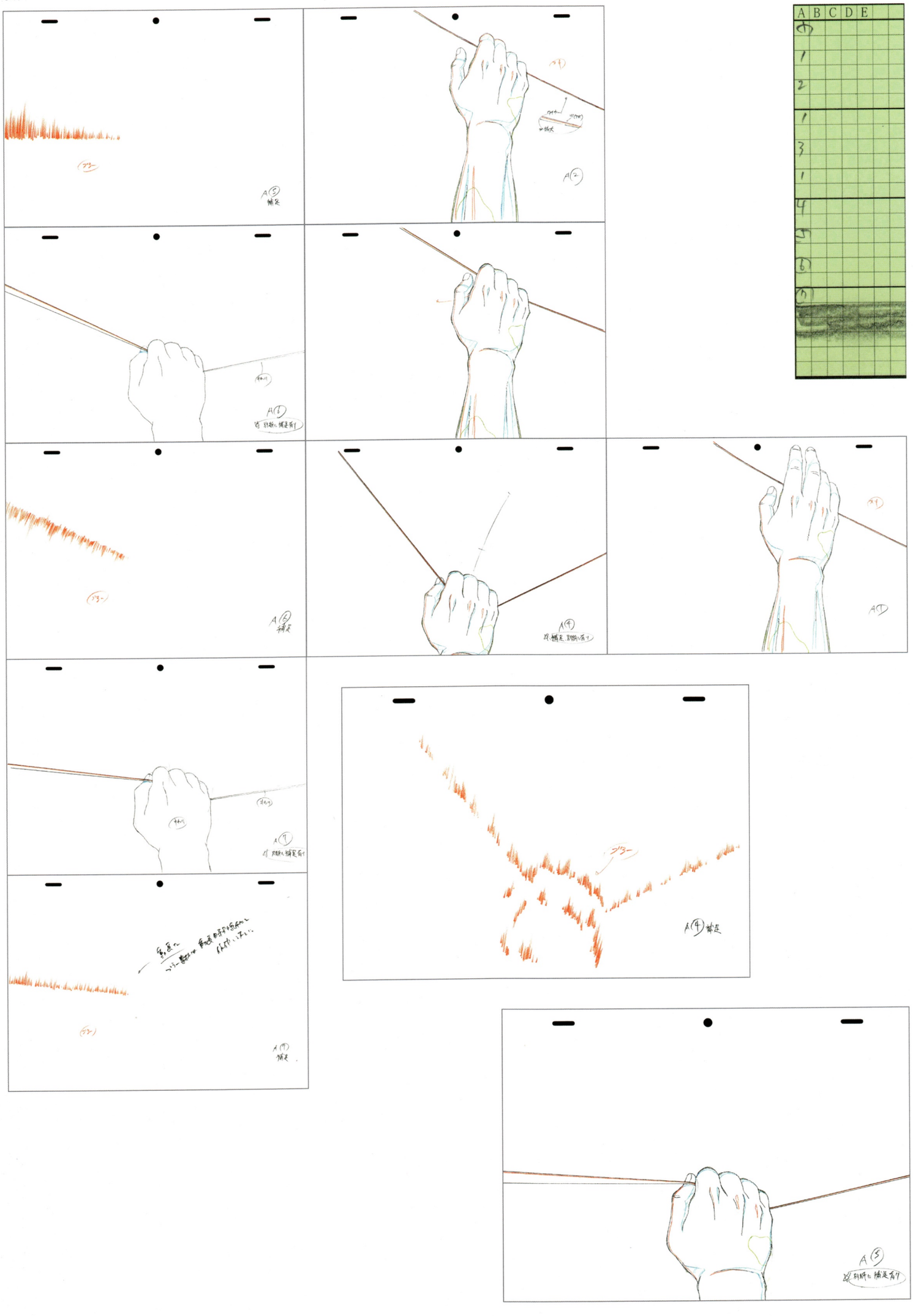

B15

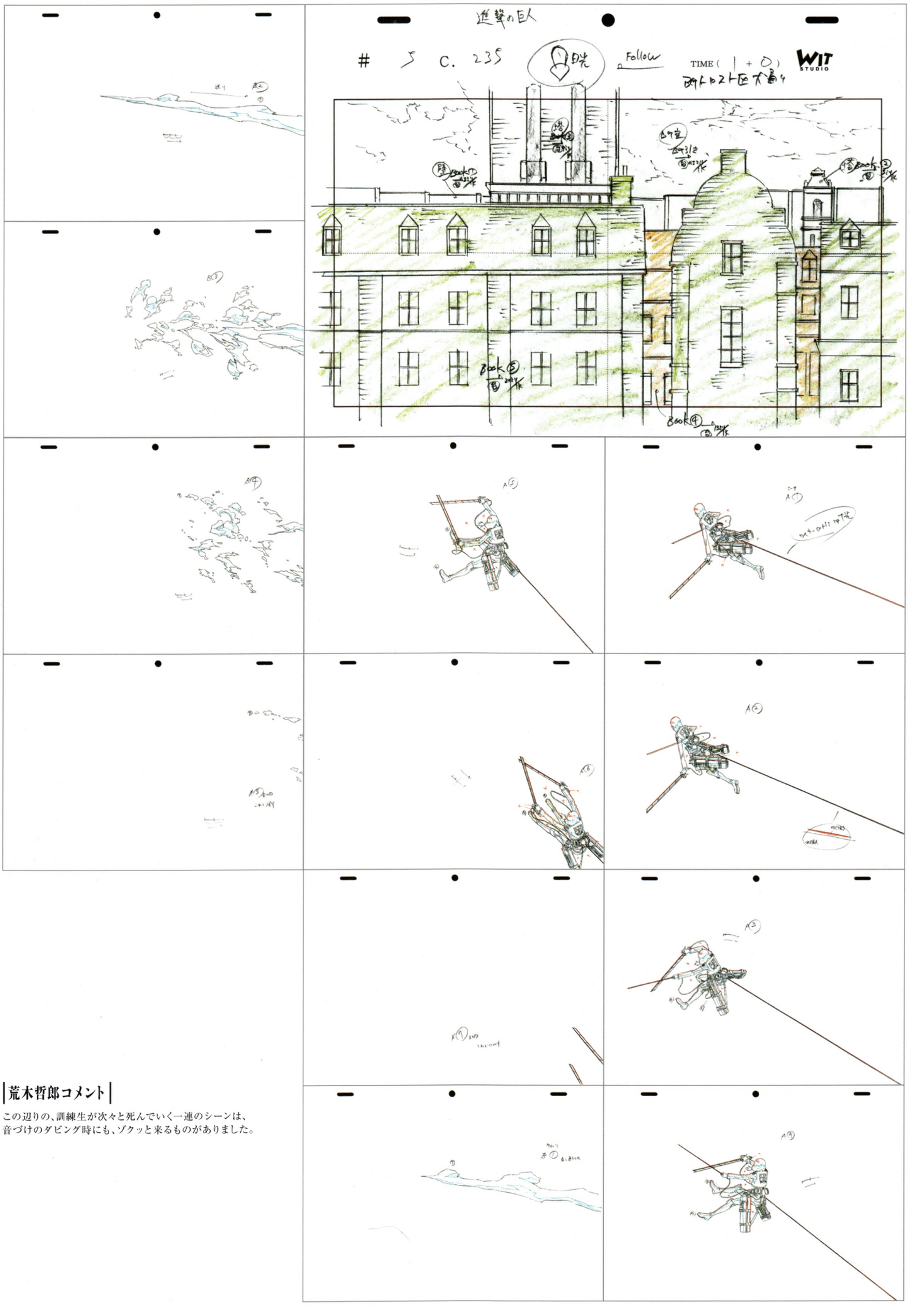

B35
B30
B27
B36
B30.1
B28
B37
B31
B29
B38
B32
B29.1
B39
B33
ここから出てくる
体に付いている血は
別々に分けてください
Eは blood-A で.
B④にも血についての
指定があります!
B29.2
B40
B34
B29.3


B41
B42
B43
B44 END
R.G.B:
188・139・115
112・83・71


C22
C20
C23
C21
C23.5
C24 END

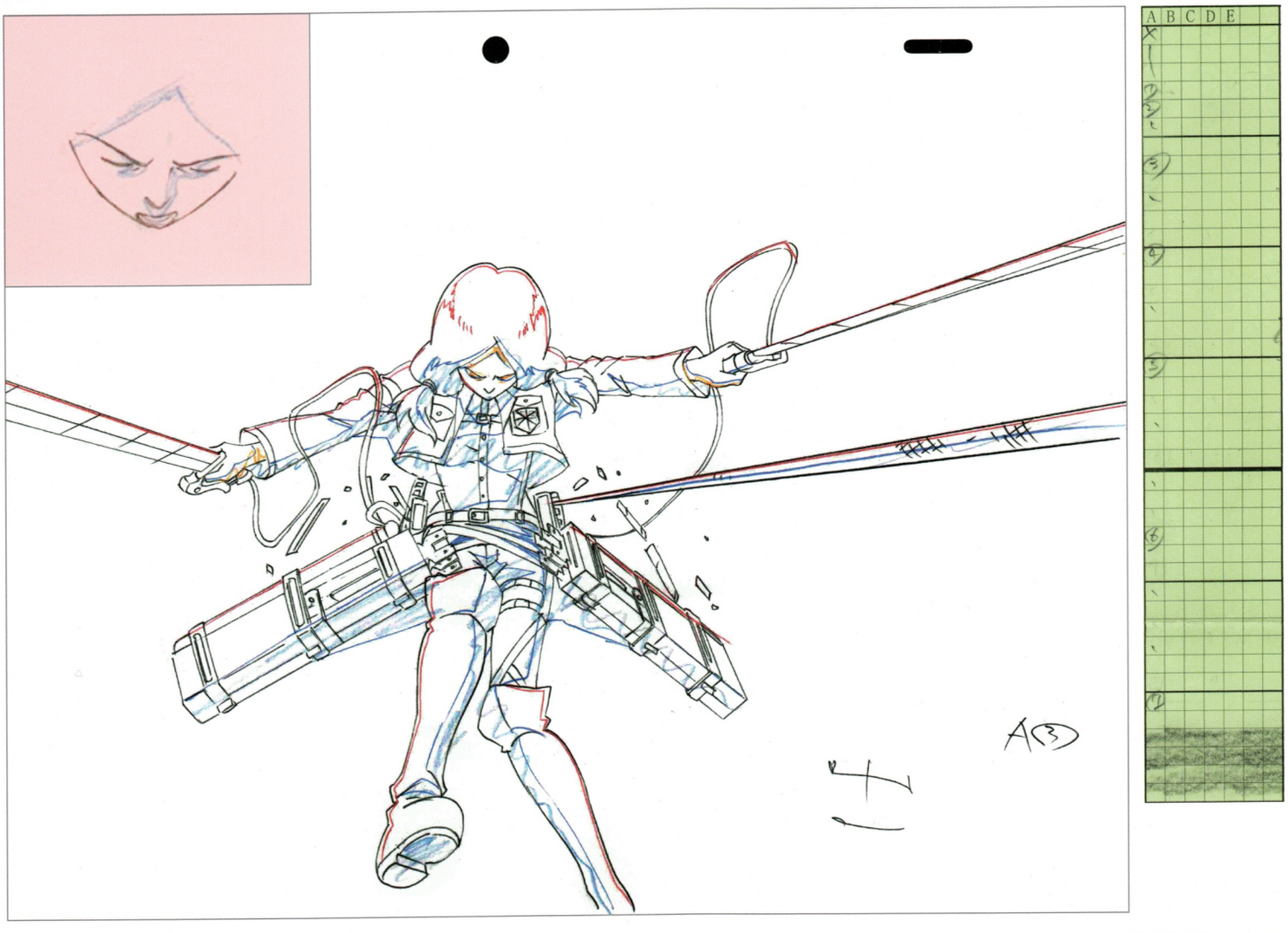

A B C D E
B①
B②
B③
B④
B⑤ END
A④
A⑤
A⑥
A⑦ END
A①
A②
A③
WXP

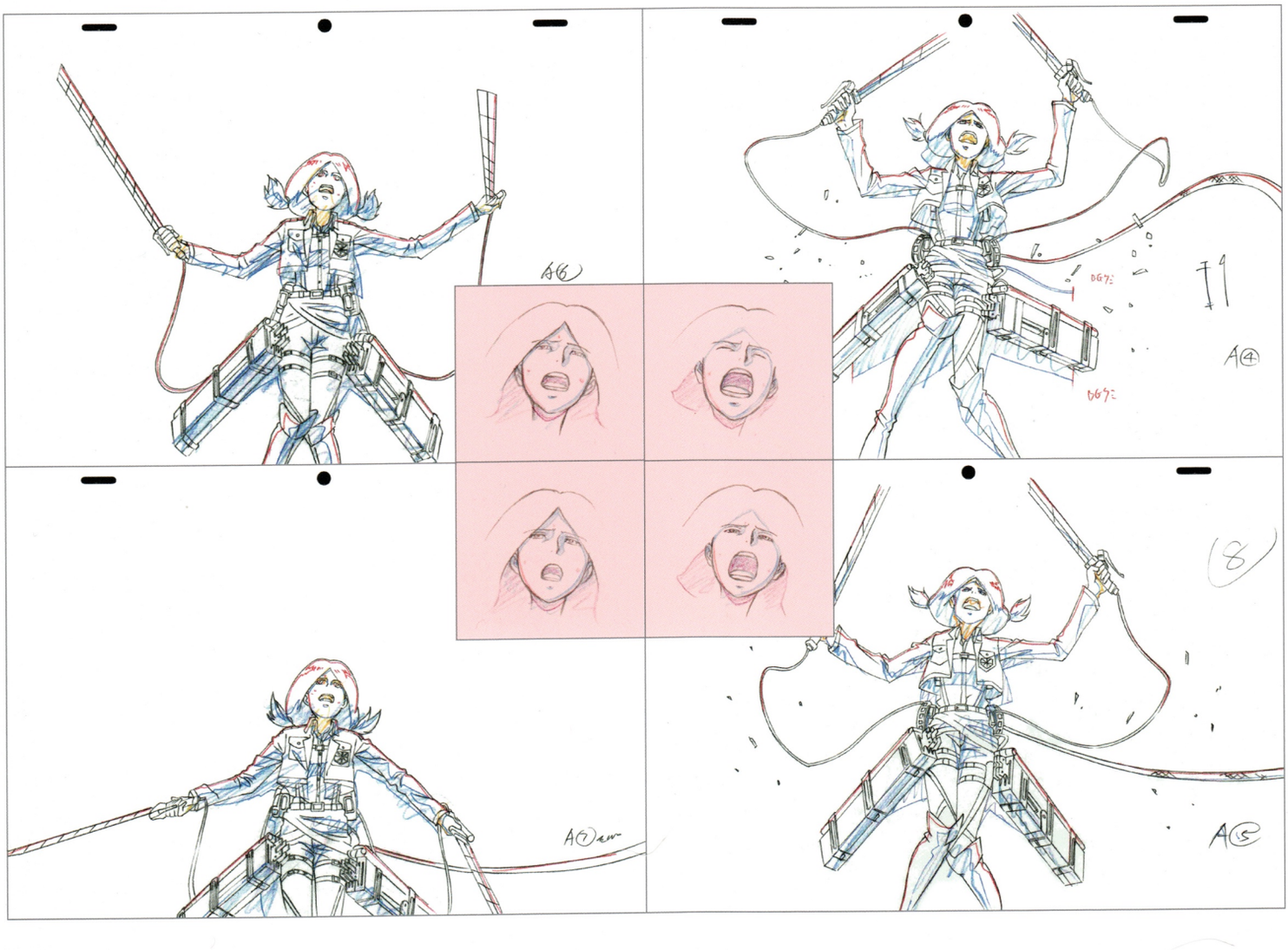


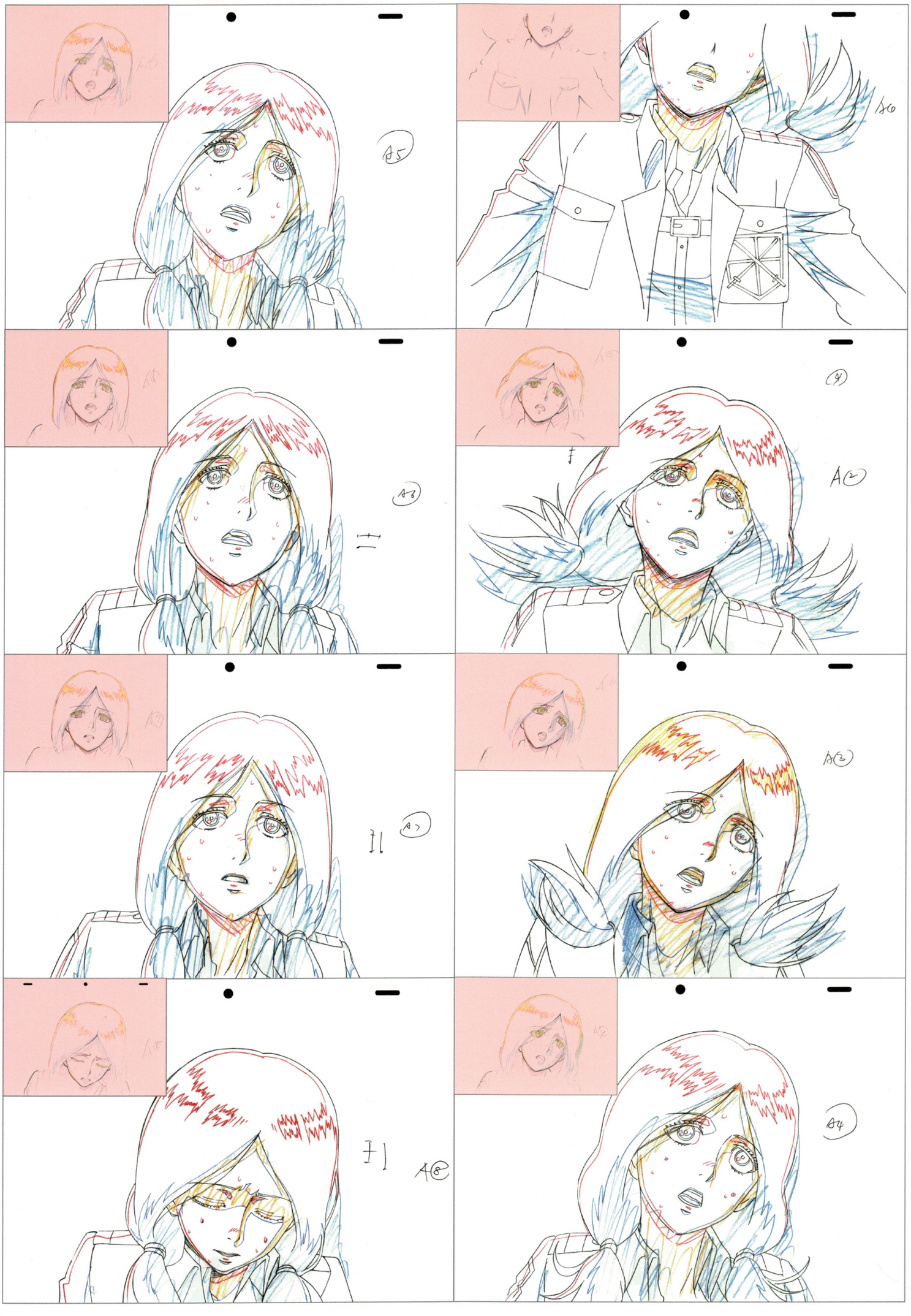


荒木哲郎コメント

この辺りの、訓練生が次々と死んでいく一連のシーンは、
音づけのダビング時にも、ゾクッと来るものがありました。

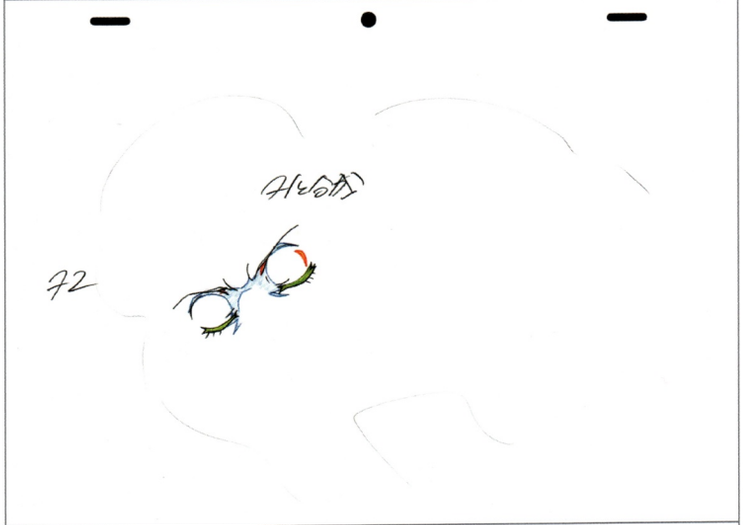

A B C D E
A③

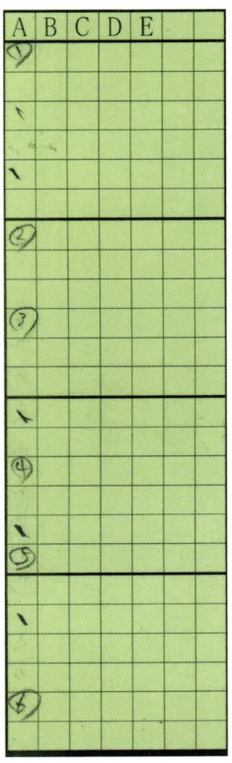

A⑥
A④
A⑦
A⑤

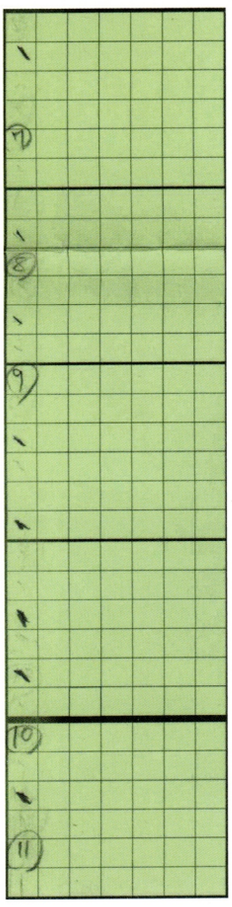


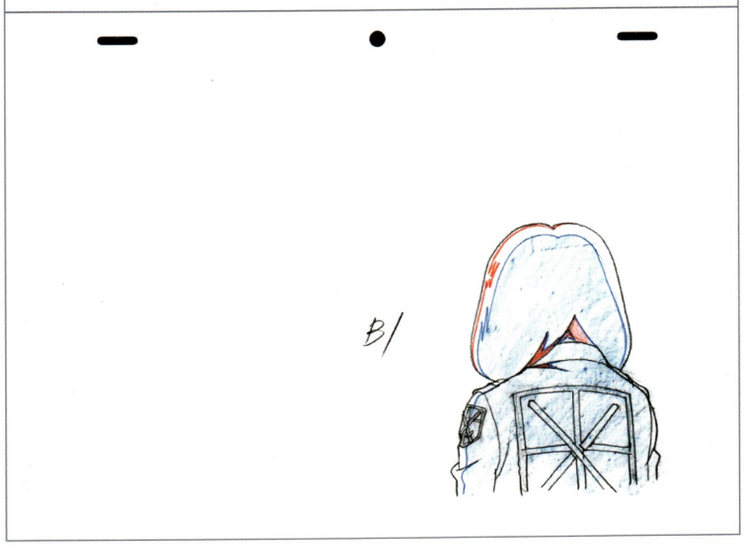




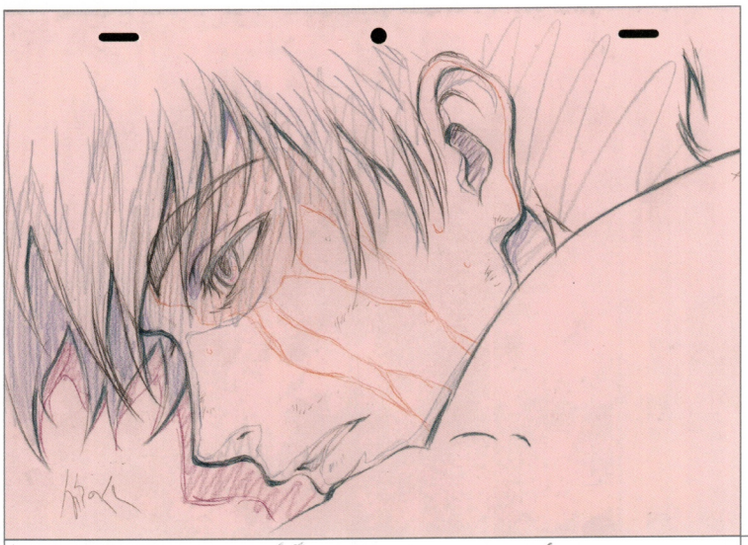


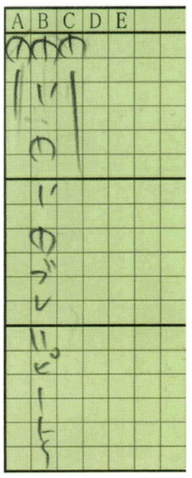


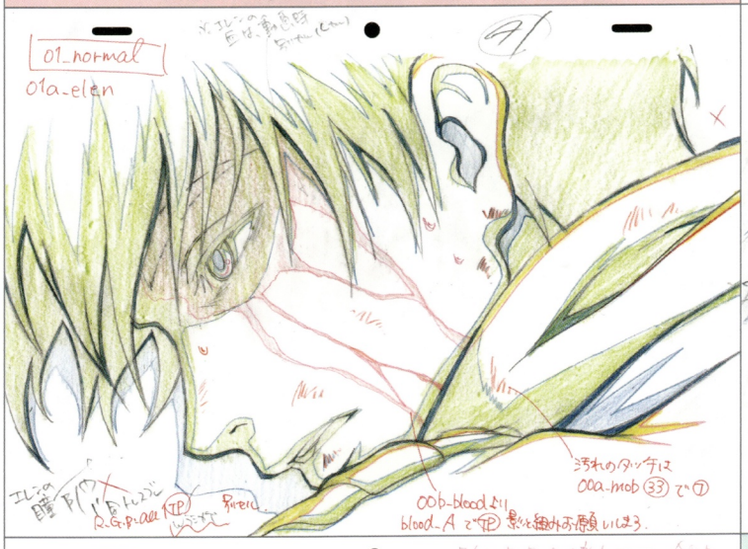


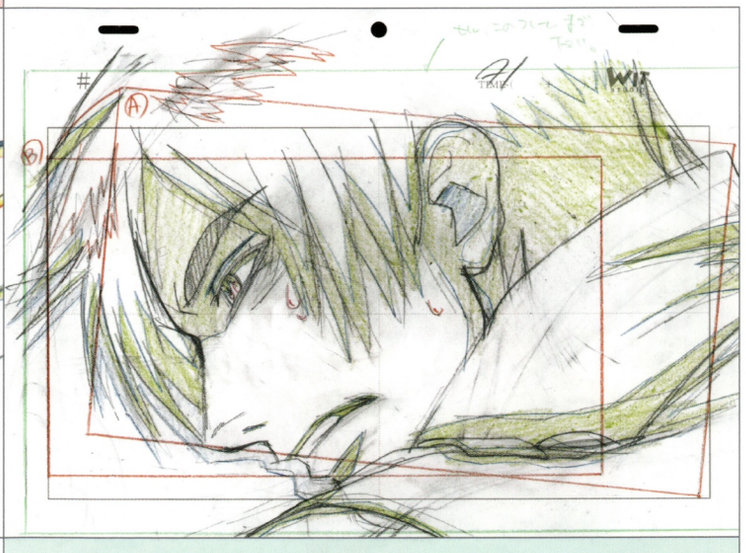


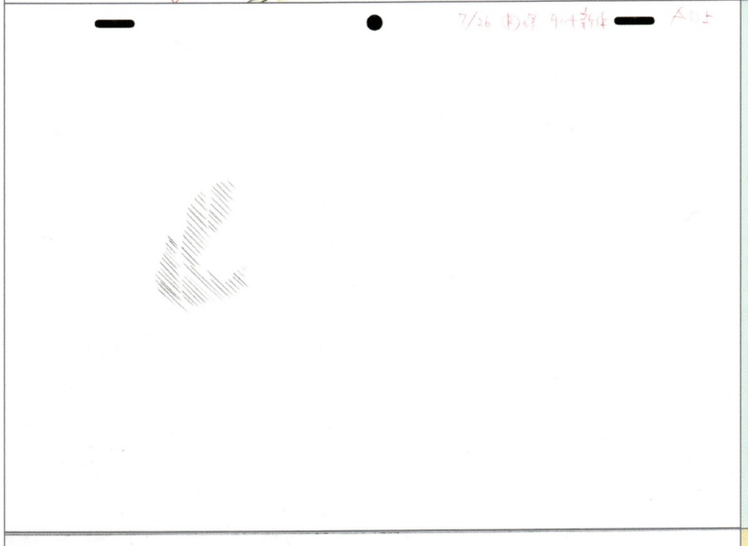
荒木哲郎コメント | ミーナ気絶のカットは、BDリテイク時に浅野さんが自主的に修正を申し出てくれました。この修正はそのときのものですね。

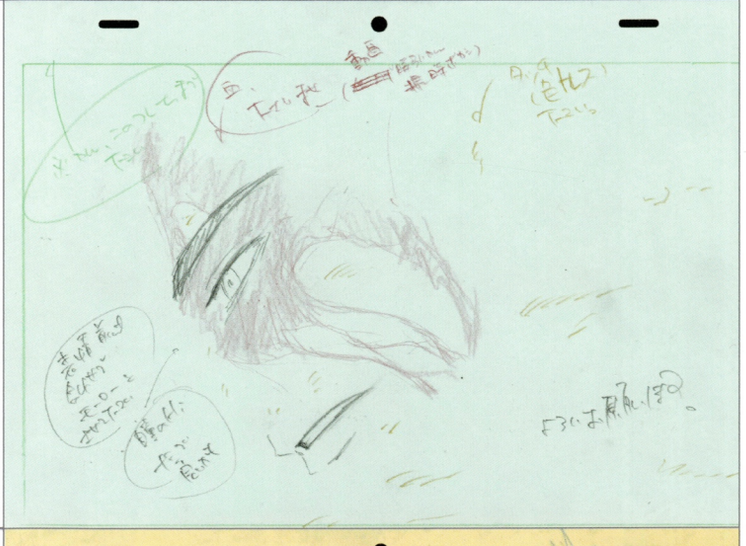


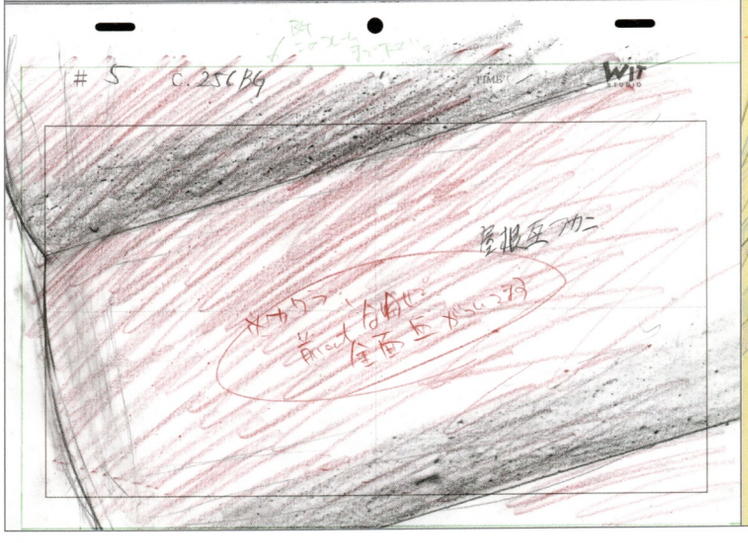

A B C D E


01_normal
01a_eren


WIT STUDIO



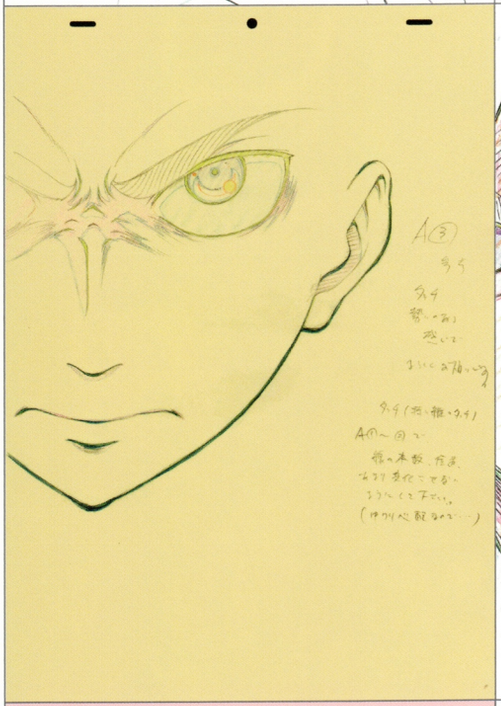


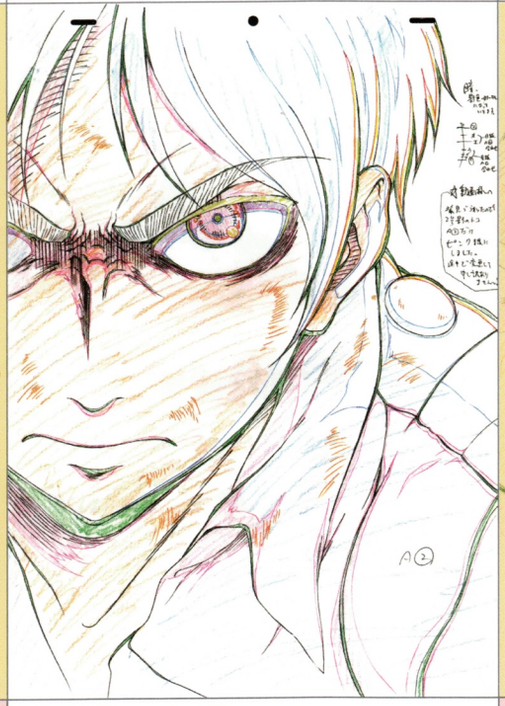

#5 C.25cBG
WIT STUDIO













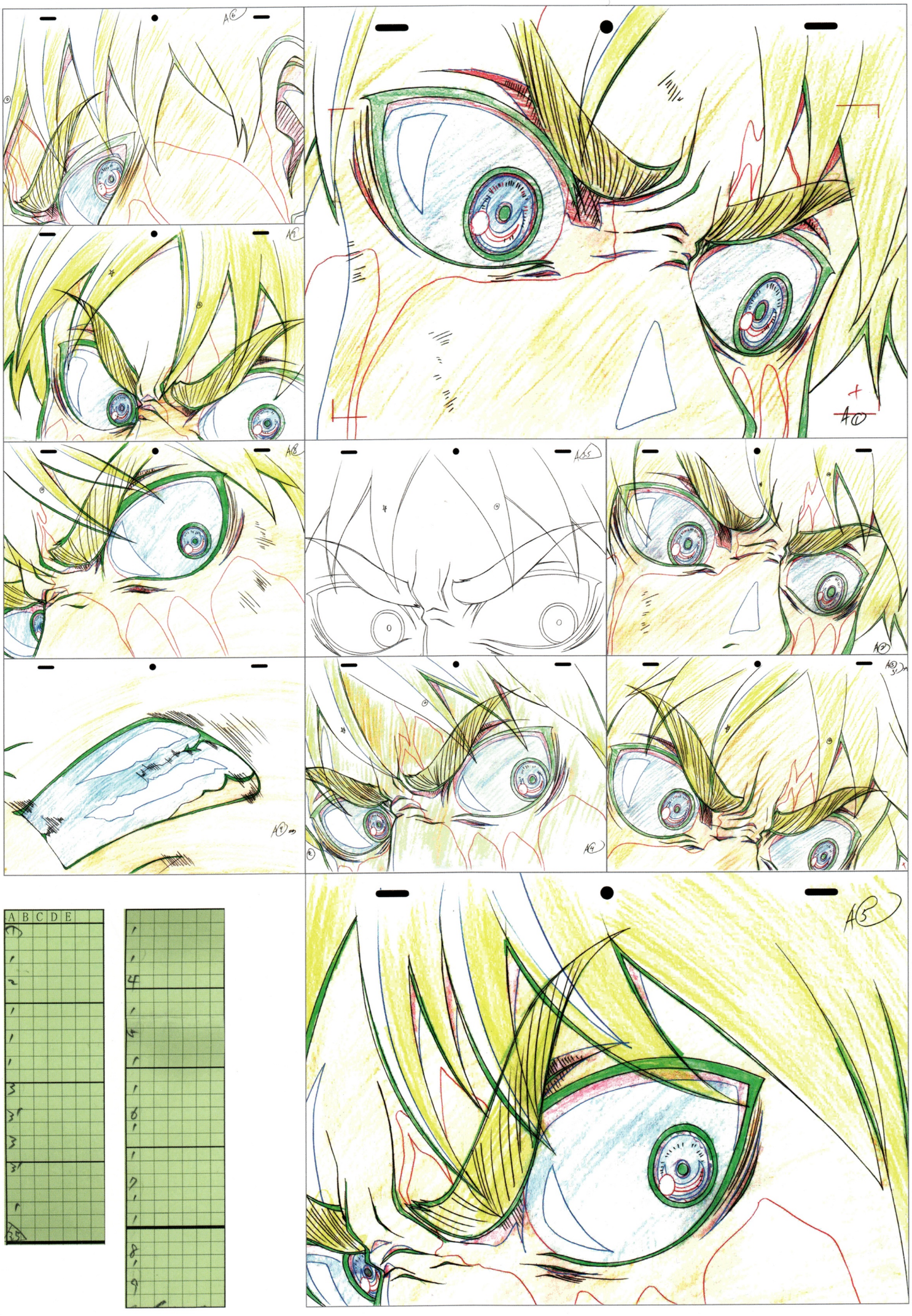


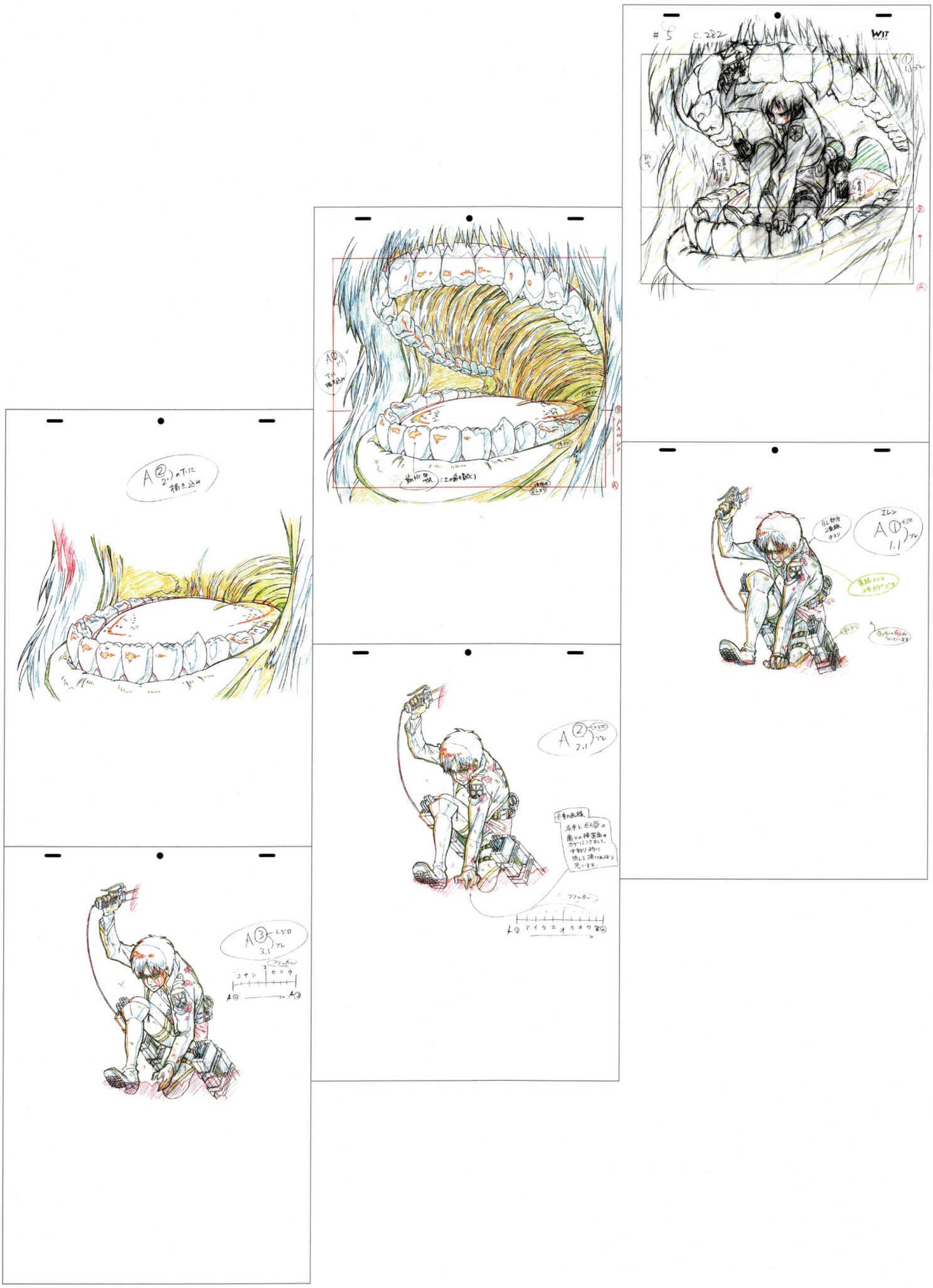


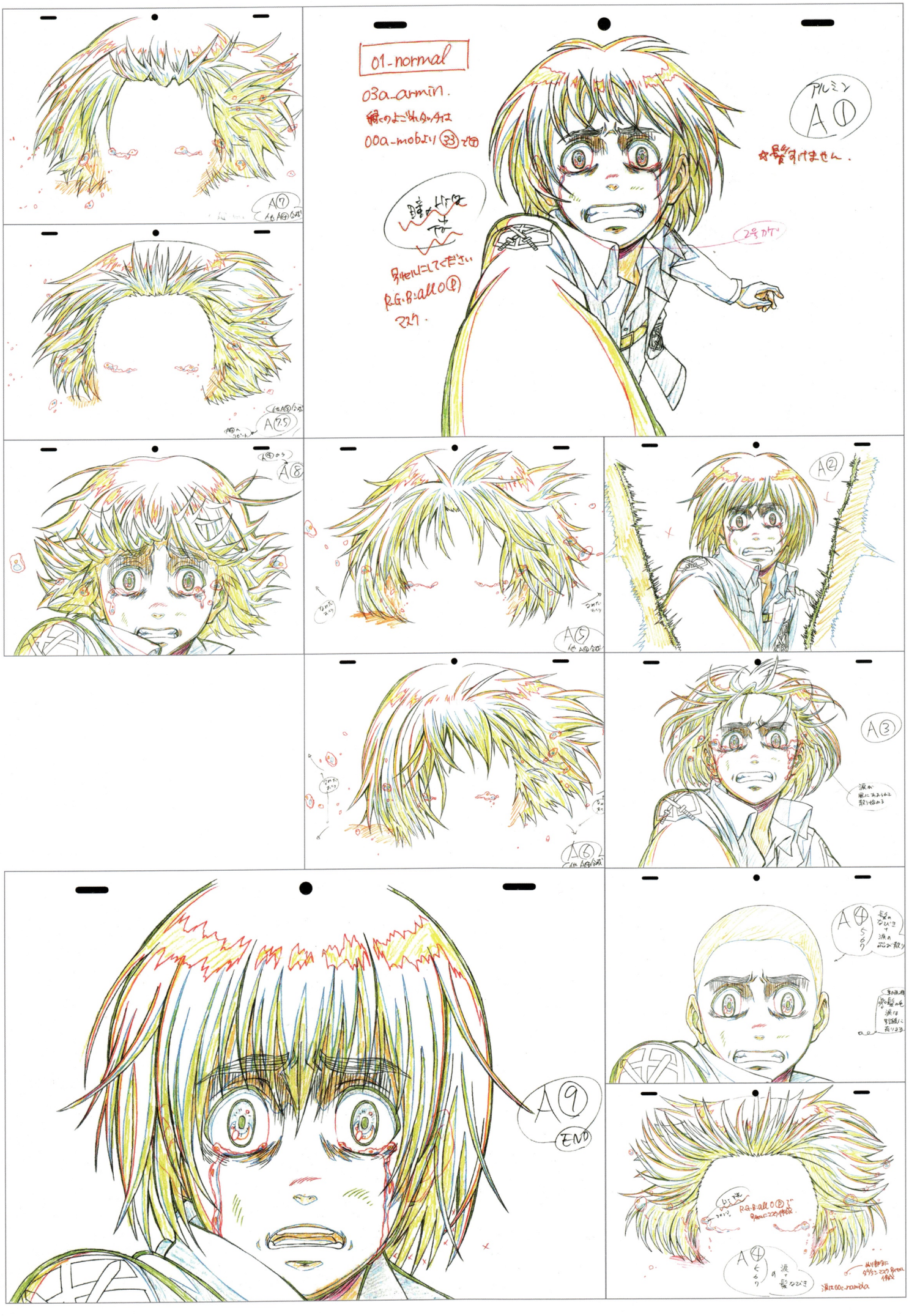


荒木哲郎コメント

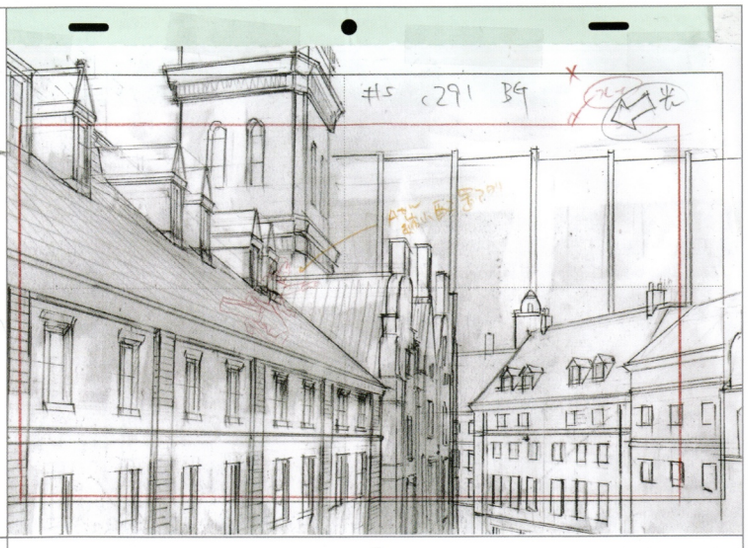
この辺りの、エレンとアルミンの一連のシーンは、演出の江崎さんの健闘もあって、作品を代表する名シーンになったと思います。キャラクターの鬼気迫る表情芝居も勿論ですが、「じじい巨人」と呼ばれていた巨人の口の中や髭の処理も凝っています。放送局のオンエアタイミングによって内容のバージョンが違う等、納品に関する問題がニュースになって、お騒がせもしたのですが、それを上回る熱い賛辞をたくさん頂きました。5話は皆が忘れられない、誇らしいフィルムです。



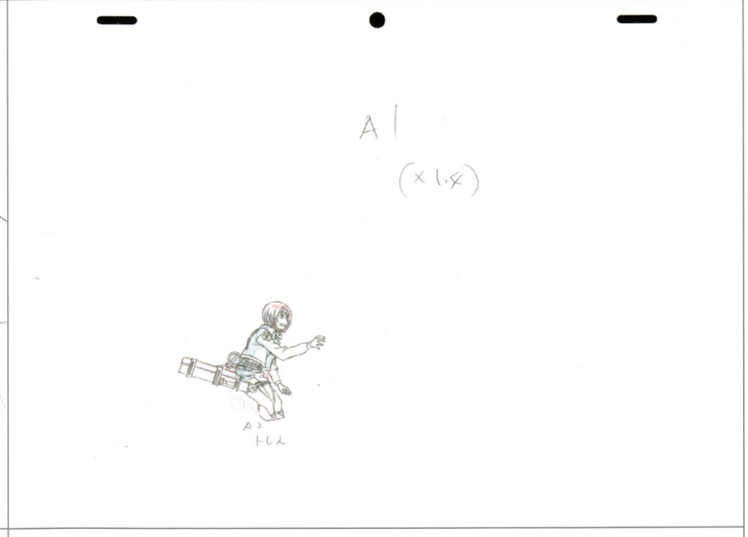

#5 c.282
WIT
A② 2.1 の下に 描き込み
A① 1.1
エレン
A② 2.1
A③ 3.1
フリッカー
フリッカー


01_normal
03a_armin.
A①
A②
A③
A⑤
A⑥
A⑦
A⑧
A⑨
END

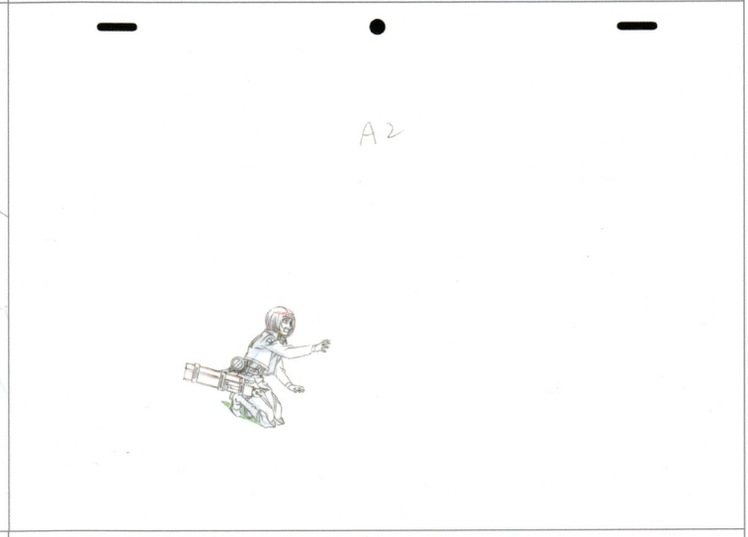

B1

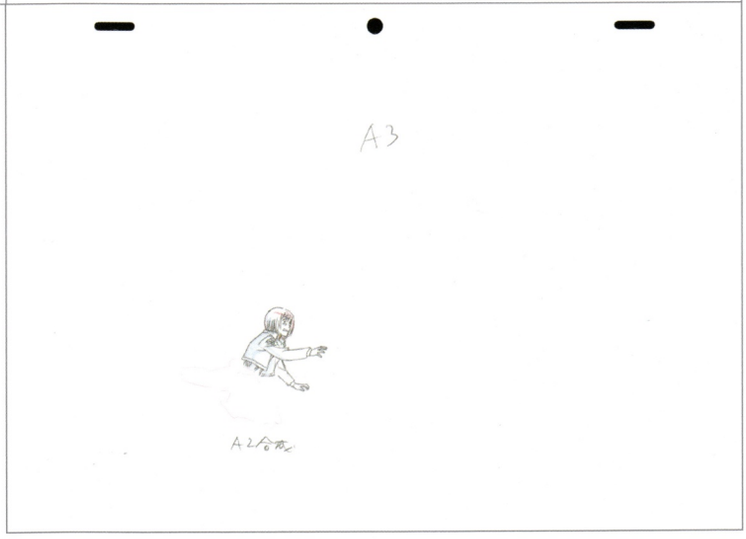

#5 c291 BG

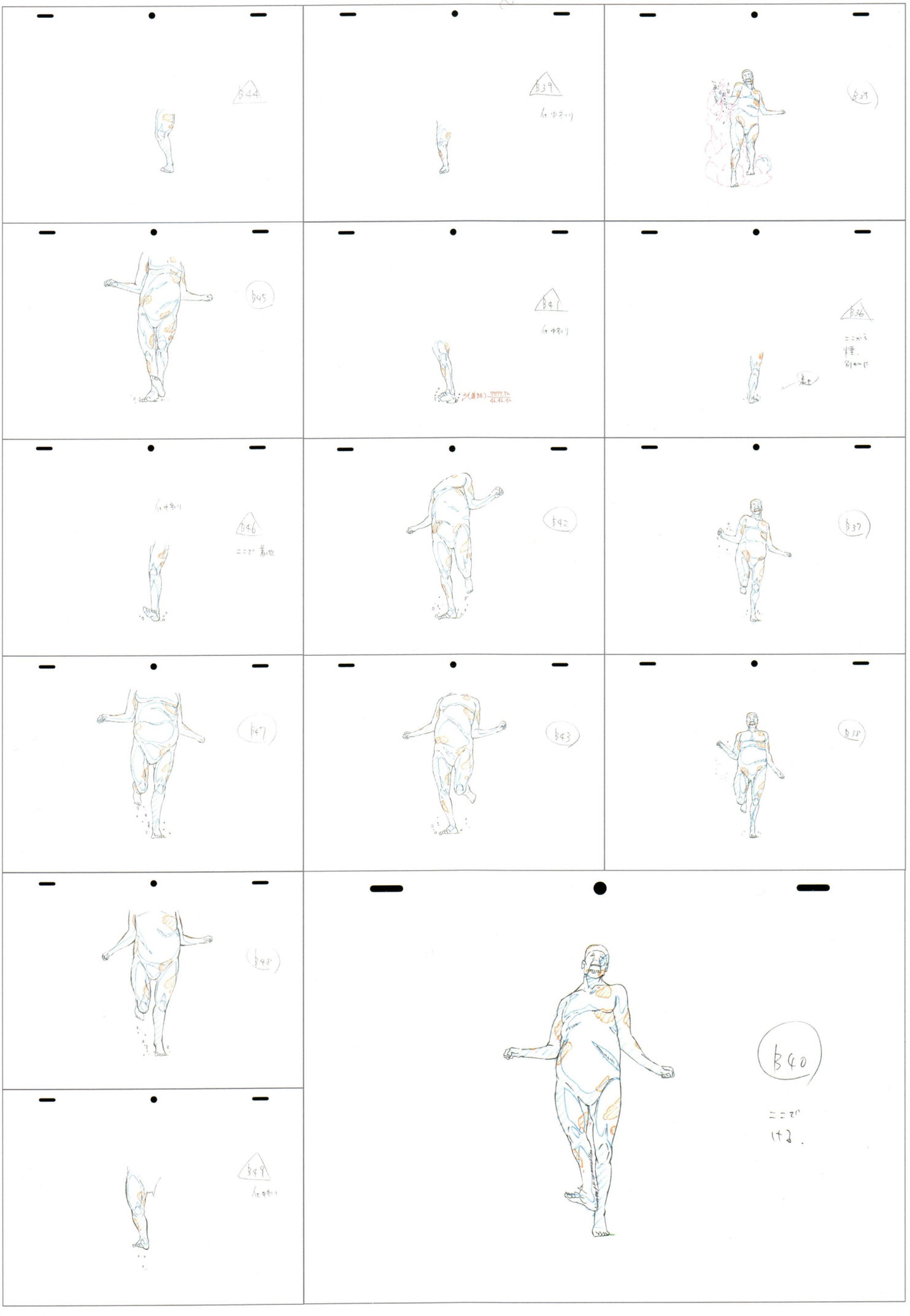

B2


A1
(×1.5)

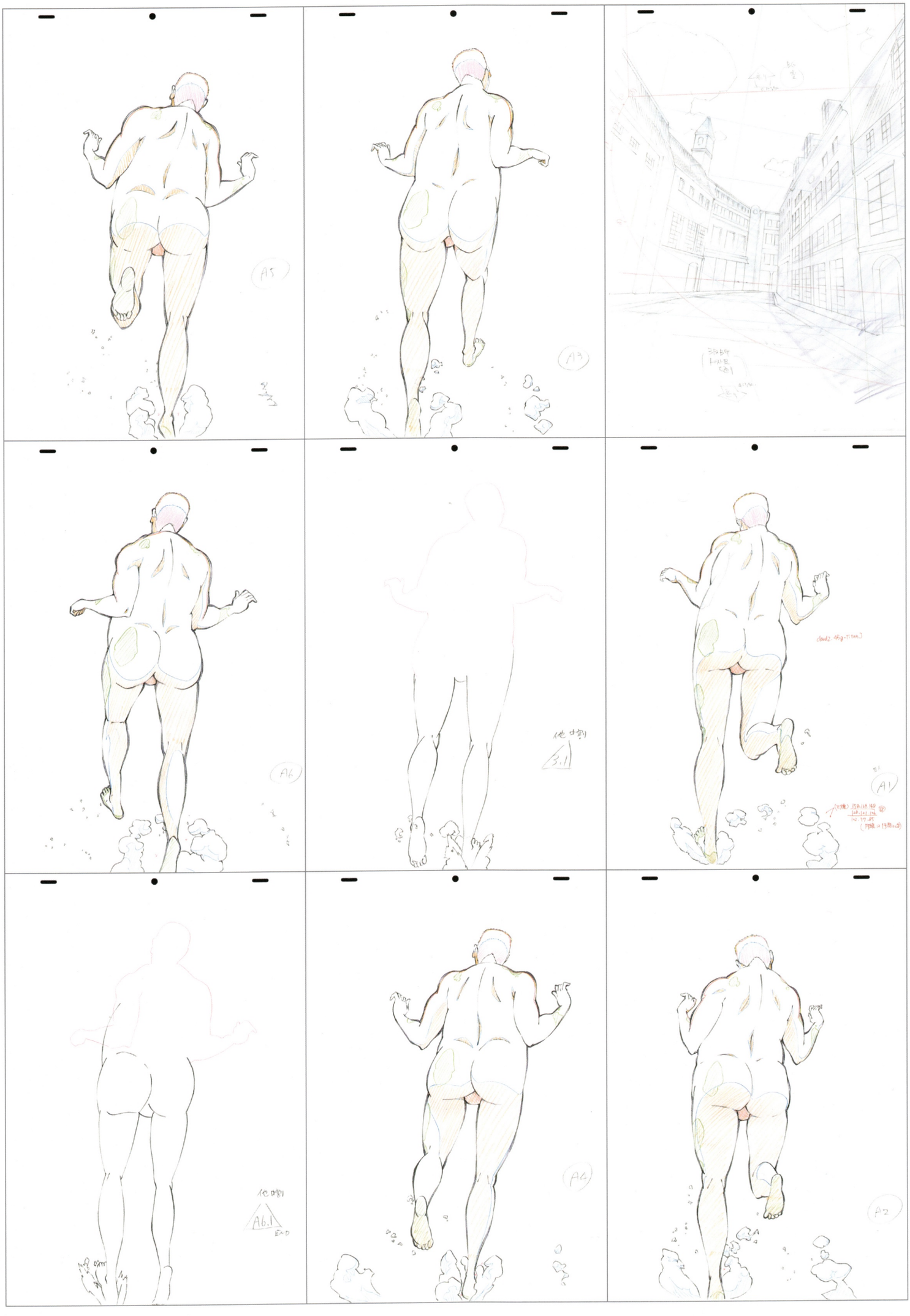

B3

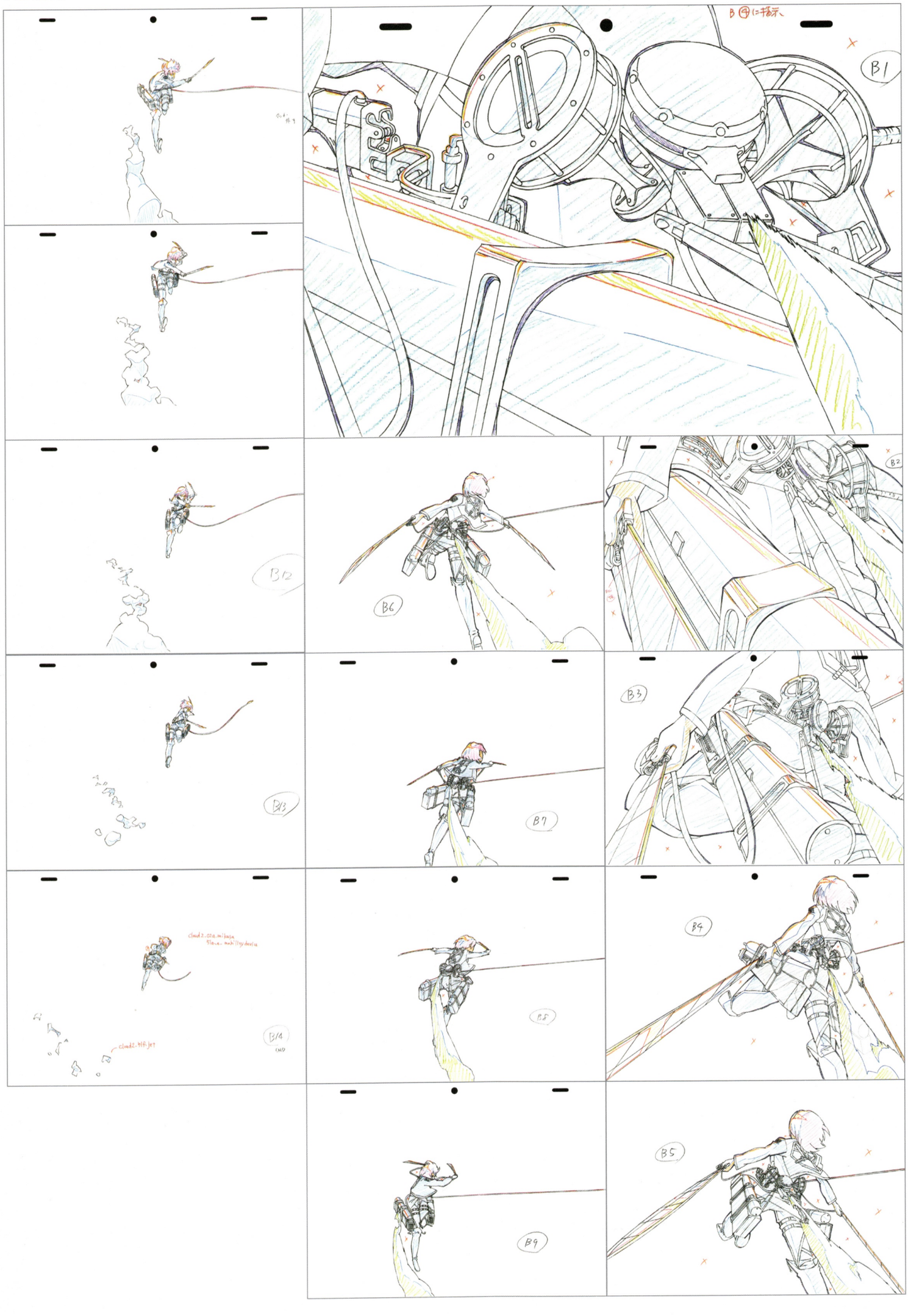

A2

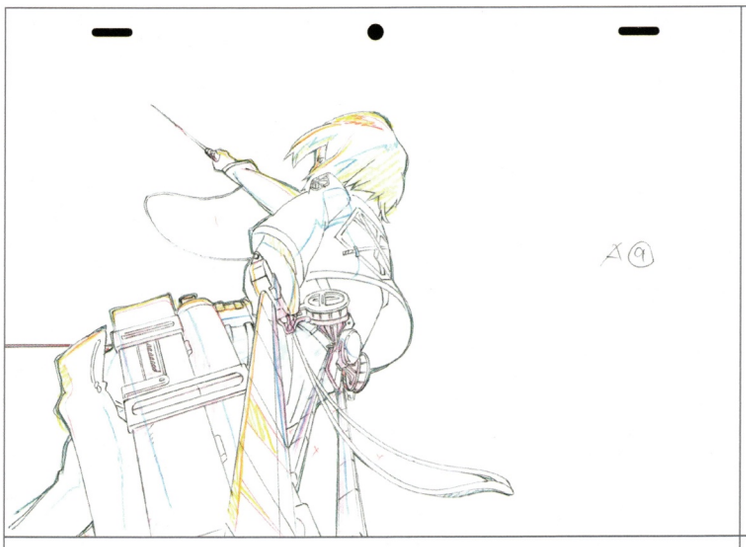

A3

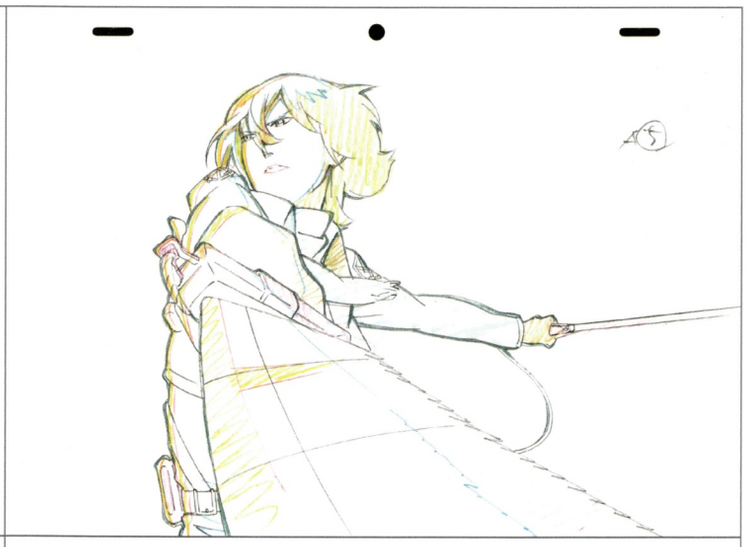

B44
B39
B35
B45
B41
B36
ここから
煙.
別セルに
B46
ここで着地
B42
B37
B47
B43
B38
B48
B40
ここで
ける.
B49

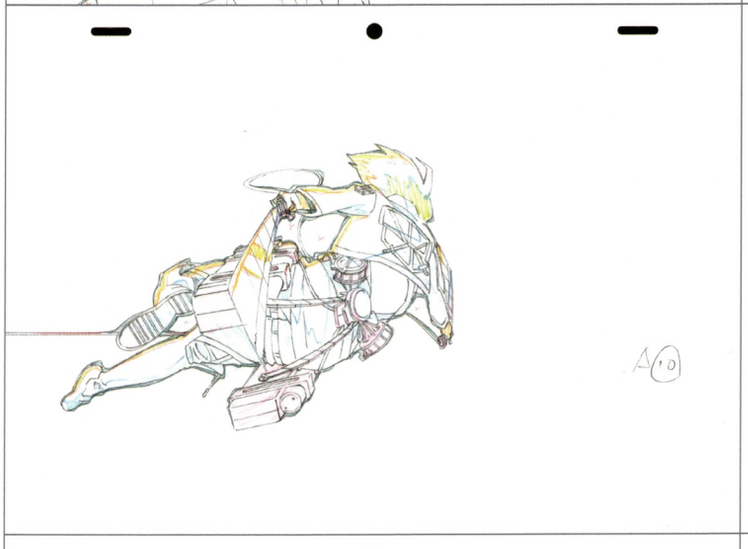

B65
B56
B50
B61
B57
B51
B62
B58
B52
B63
B59
B53
B66
B60
B54
B67
B64
B55

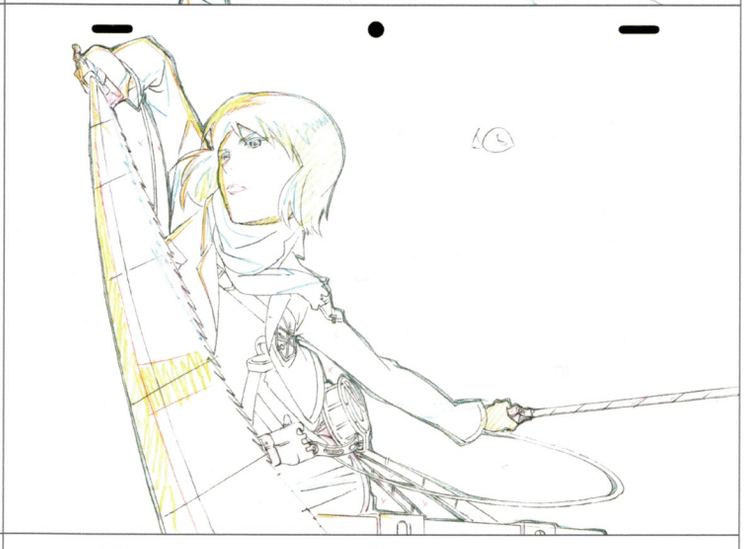

A5
A3
A6
A1
A4
A2
A6.1
END

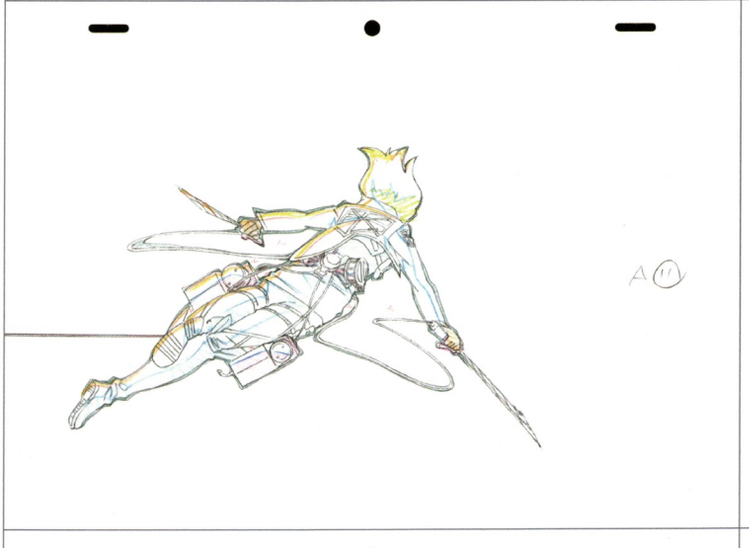

B④に指示
B1
B12
B6
B2
B13
B7
B3
B14
END
B8
B4
B9
B5



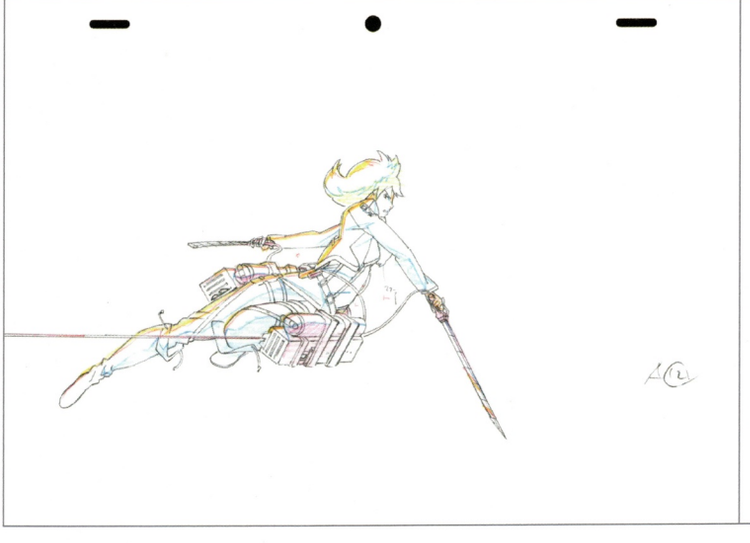


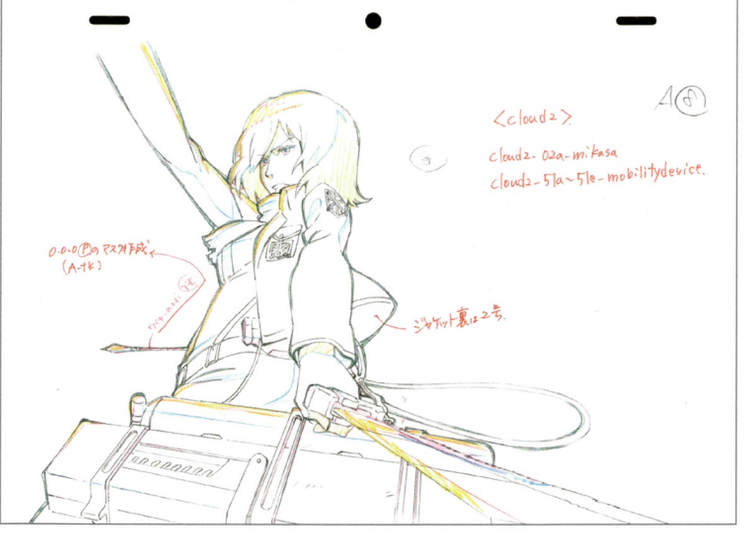


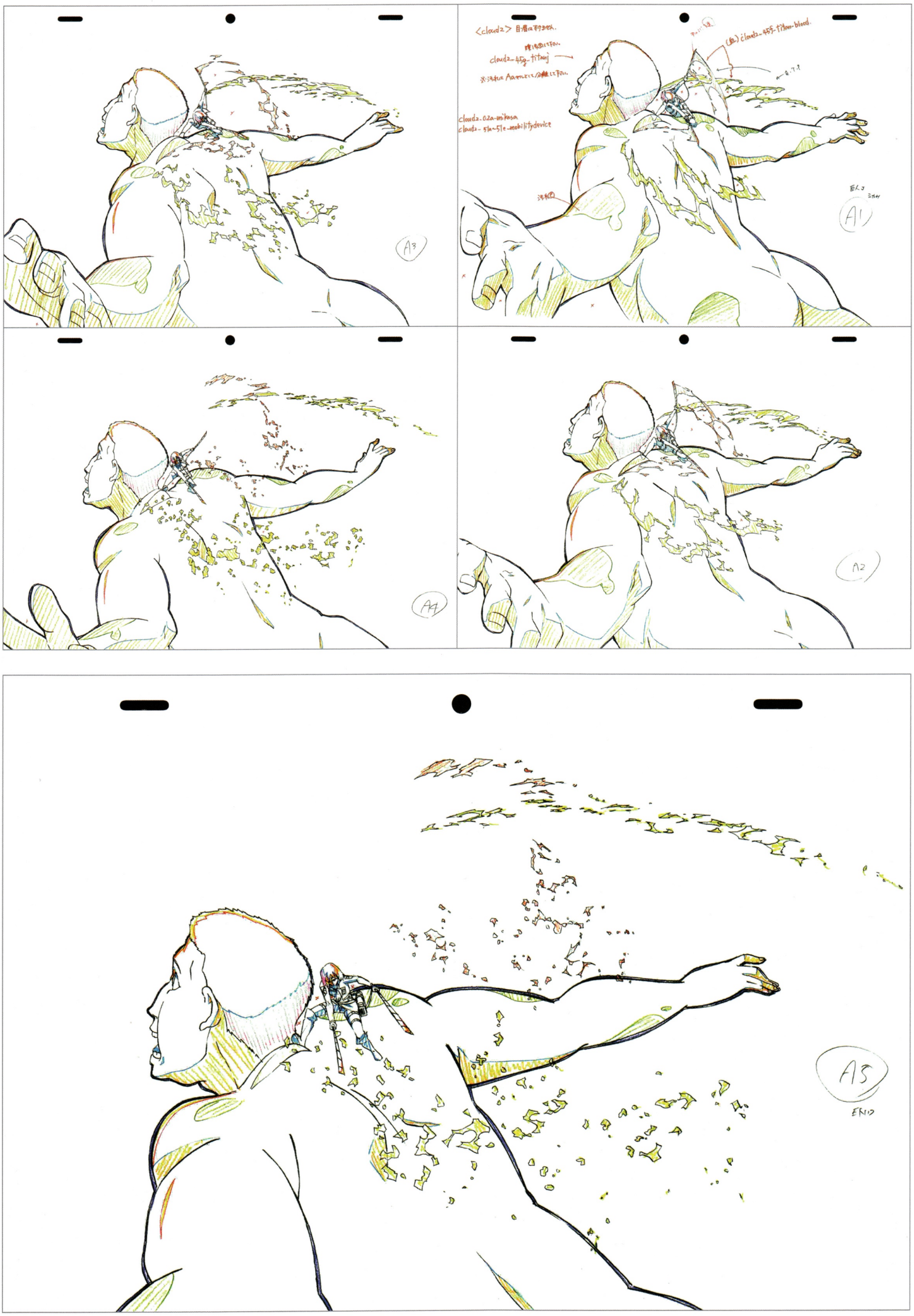


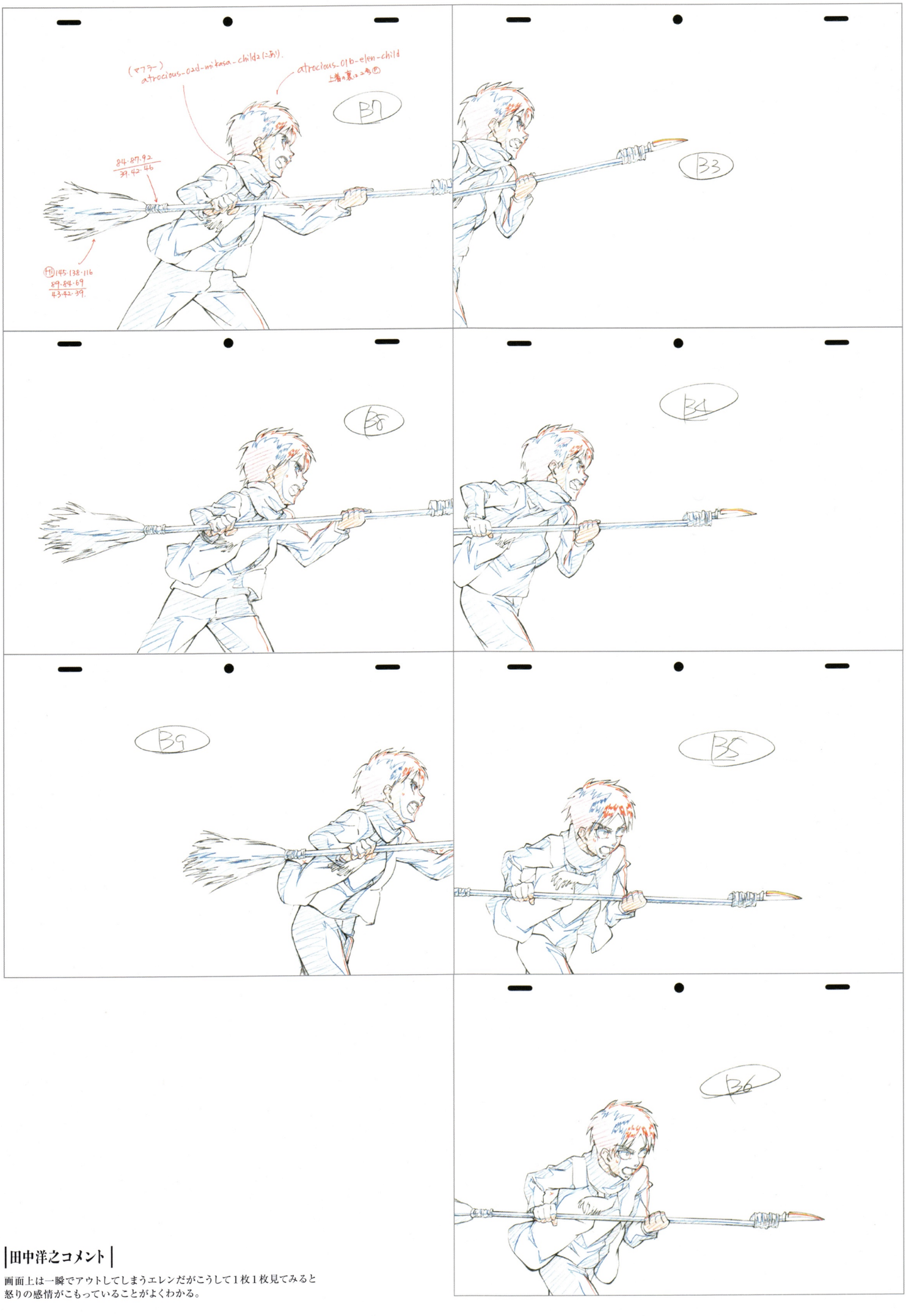






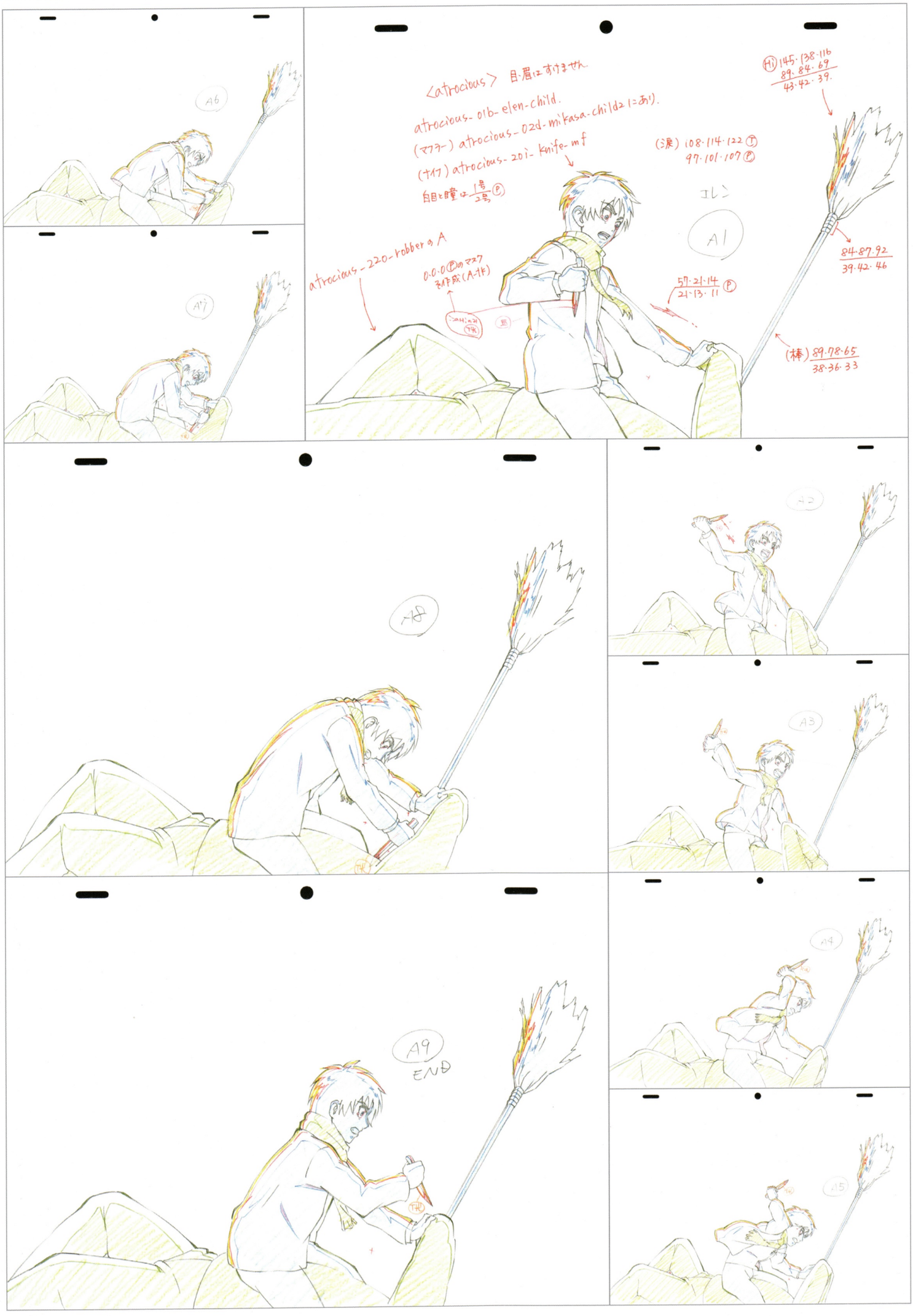

<cloud2>
cloud2-02a-mikasa
cloud2-57a~57e-mobilitydevice.

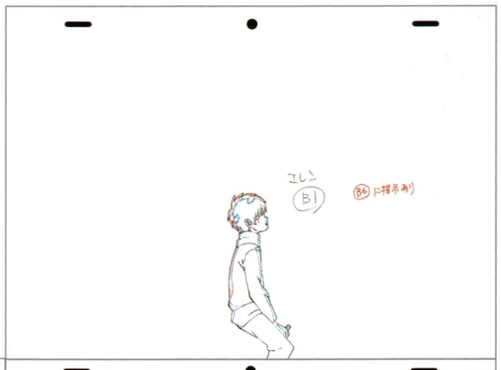

A3
<cloud2> 目層にありません。
cloud2-45g-titanj
※汚れはAaセルとして分離して下さい。
cloud2-02a-mikasa
cloud2-51a~51e-mobilitydevice
(血) cloud2-45f-titan-blood.
A1
A4
A2
A5
END

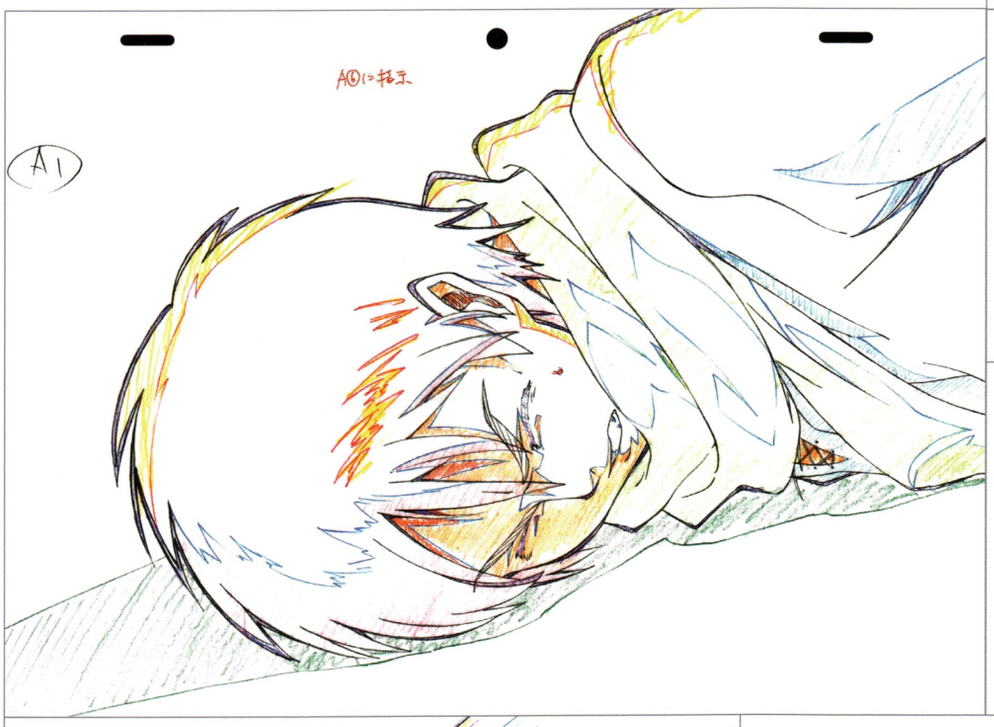


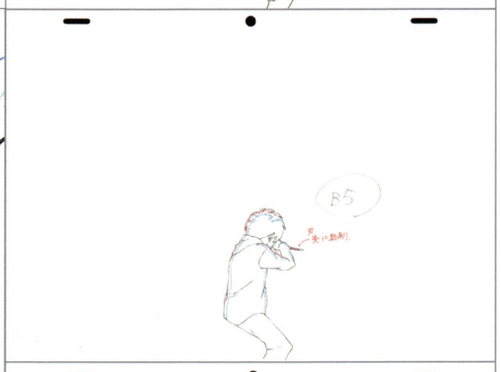
田中洋之コメント

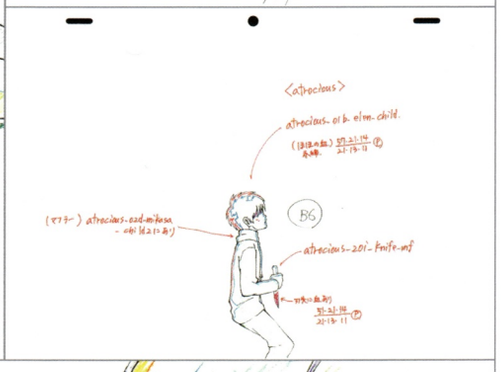
画面上は一瞬でアウトしてしまうエレンだがこうして1枚1枚見てみると
怒りの感情がこもっていることがよくわかる。


A6
A7
A1
A8
A2
A3
A4
A5
A9
END


エレン
B1
B6に指示あり

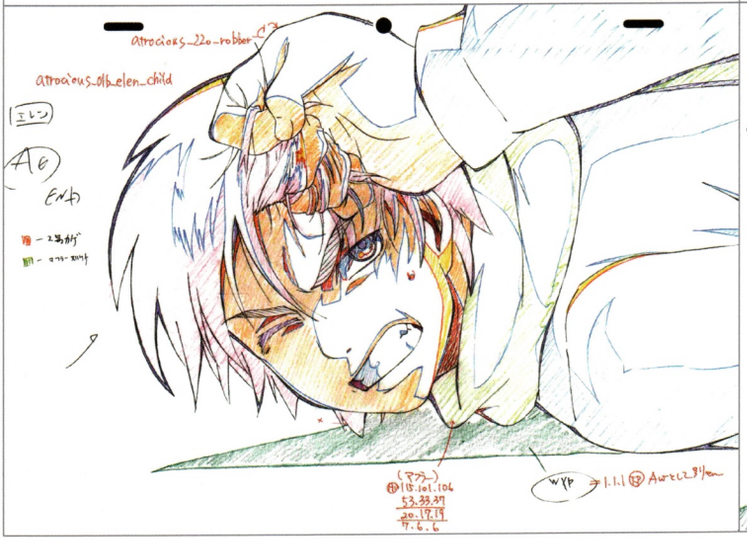

A1
A6に指示


B5

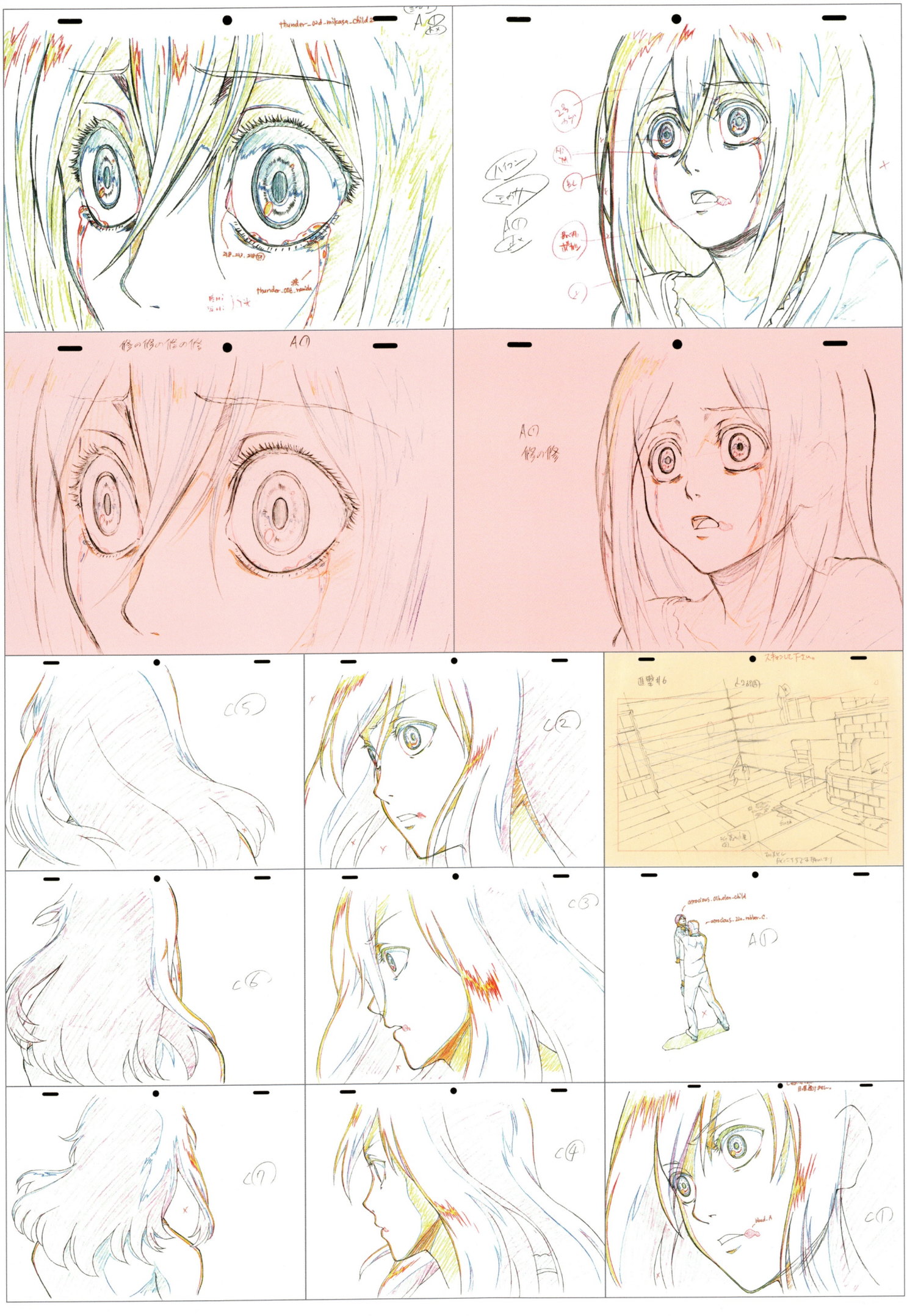

<atrocious>
atrocious_01b_elen_child
B6
atrocious_201_knife_mf

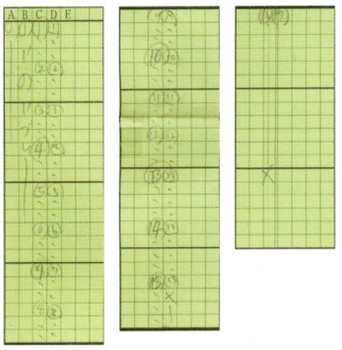

A5

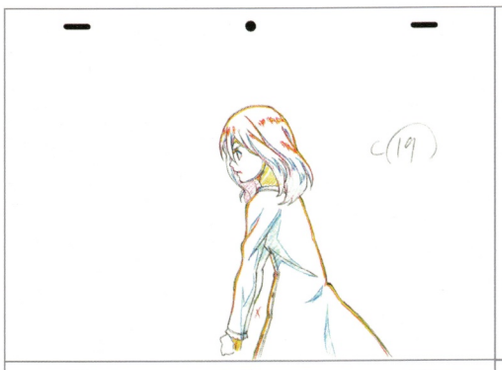

A4

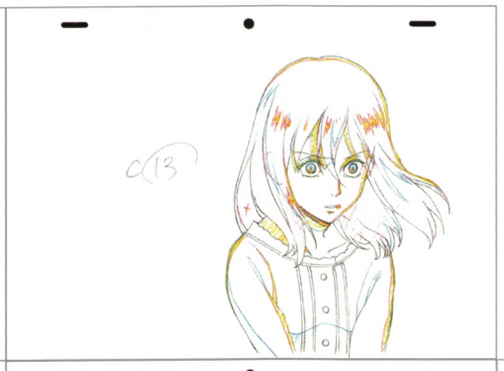

atrocious_220_robber
atrocious_01b_elen_child
エレン
A6
End


A4.5

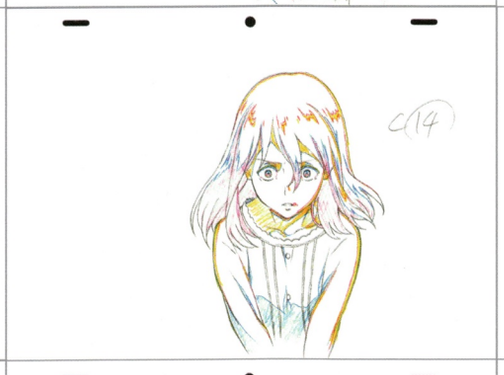

thunder_02d_mikasa_child2
A①
thunder_00d_nanida
修の修の修の修
A①
A①
修の修
C⑤
C②
直撃#6
C⑥
C③
arrocious_01h_elen_child
arrocious_22a_robber_C
A①
C⑦
C④
C①


A B C D E

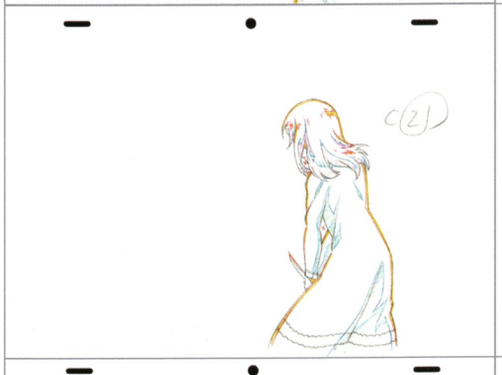

C19

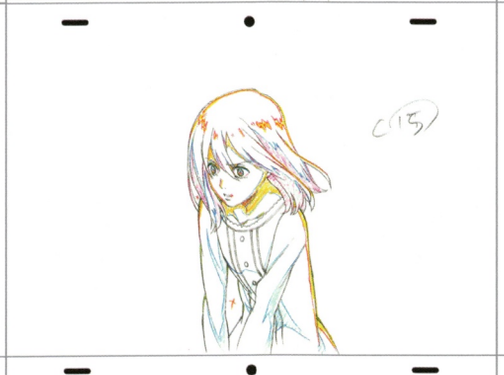

C13


C20


C14


C8

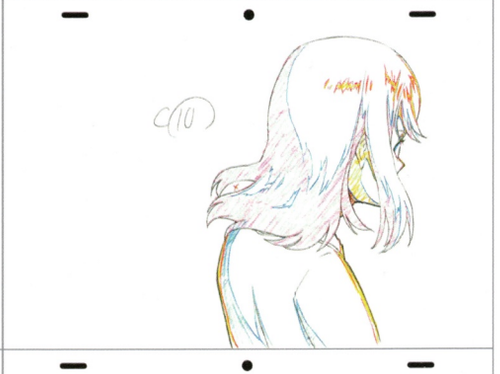

C21


C15


C9

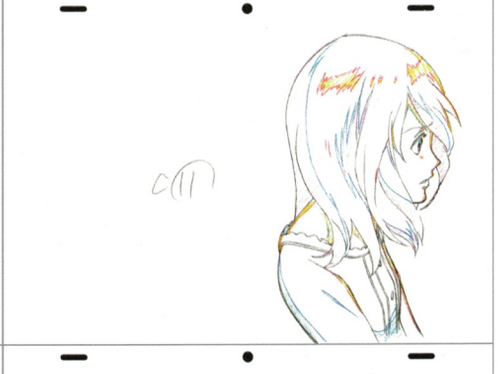

C21.1


C16


C10


C22


C17

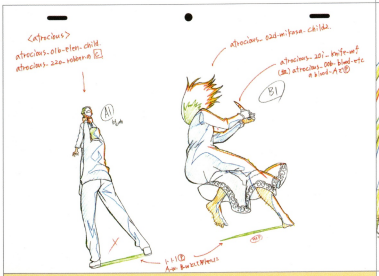

C11


C22.1

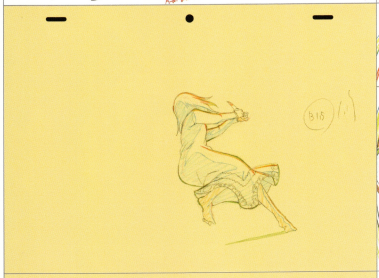

C18

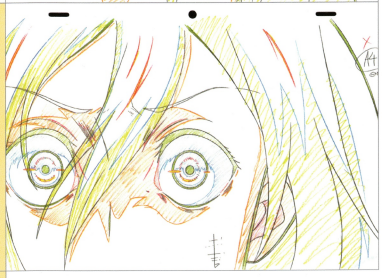

C12


<atrocious>
atrocious_odd-mikasa_child
A1

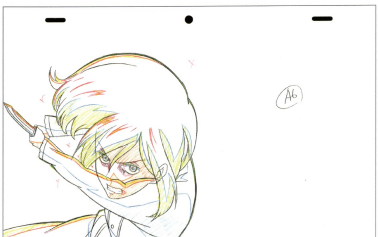

<atrocious>
atrocious_old-titan_child
atrocious_odd-mikasa_child
B1

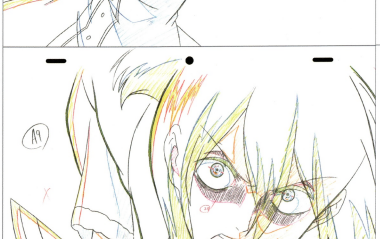

A2


B1B

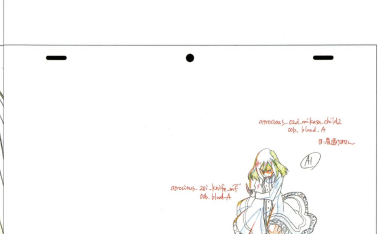

A4


B4


A6

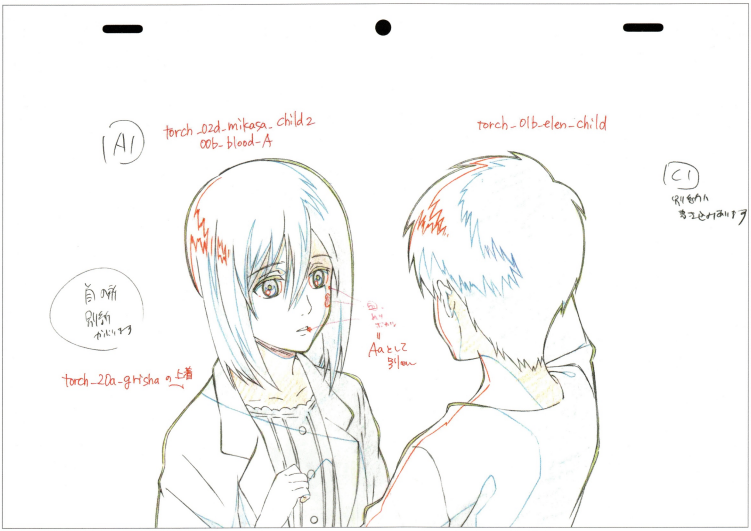

A9


A10
END

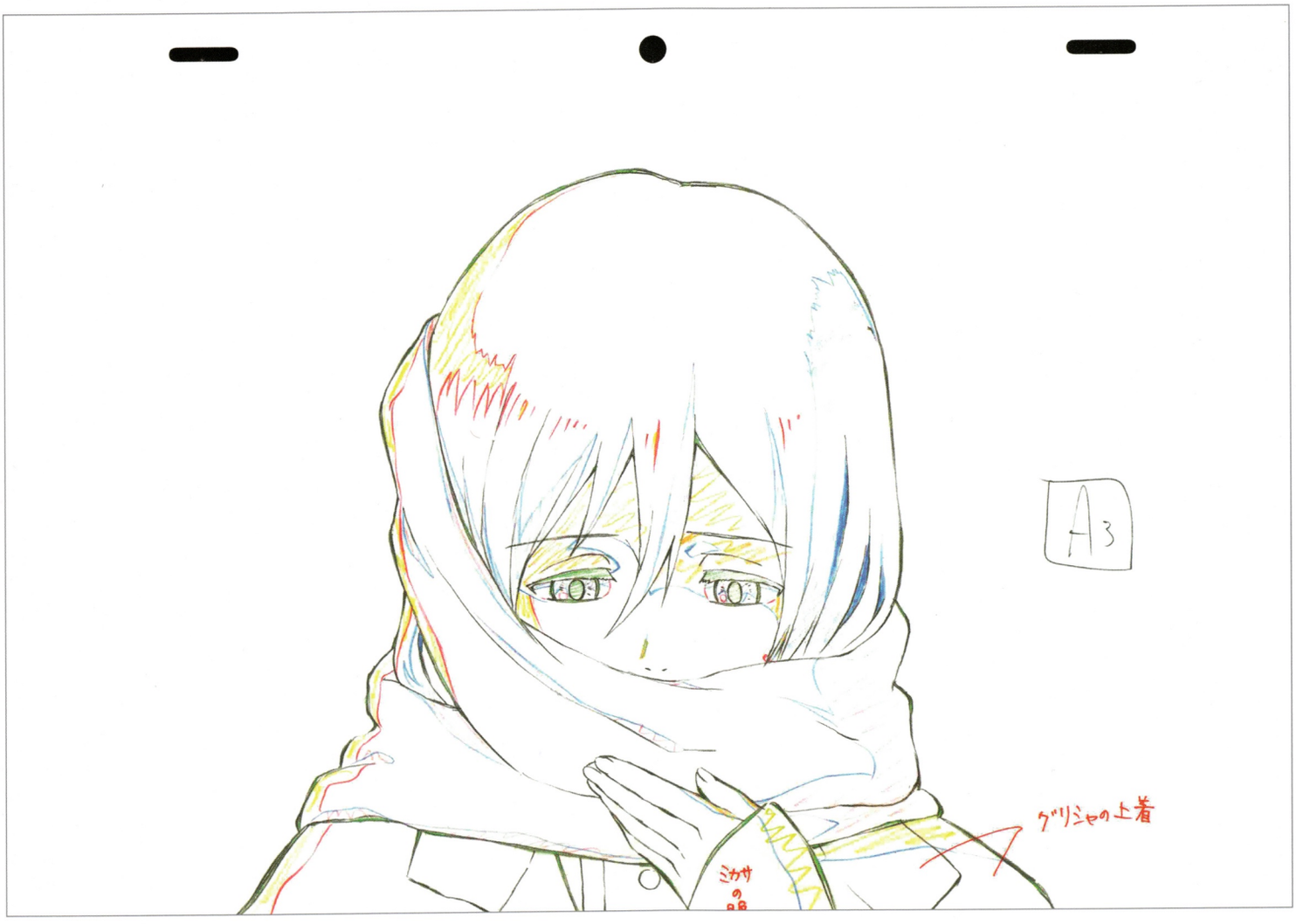

A1


A2


A4


A1
torch_02d_mikasa_child2
00b_blood_A
torch_01b_elen_child
C1
別紙のん
書き込みあります
首の所
別紙
がいります
torch_20a_grisha の上着
Aaとして
別紙

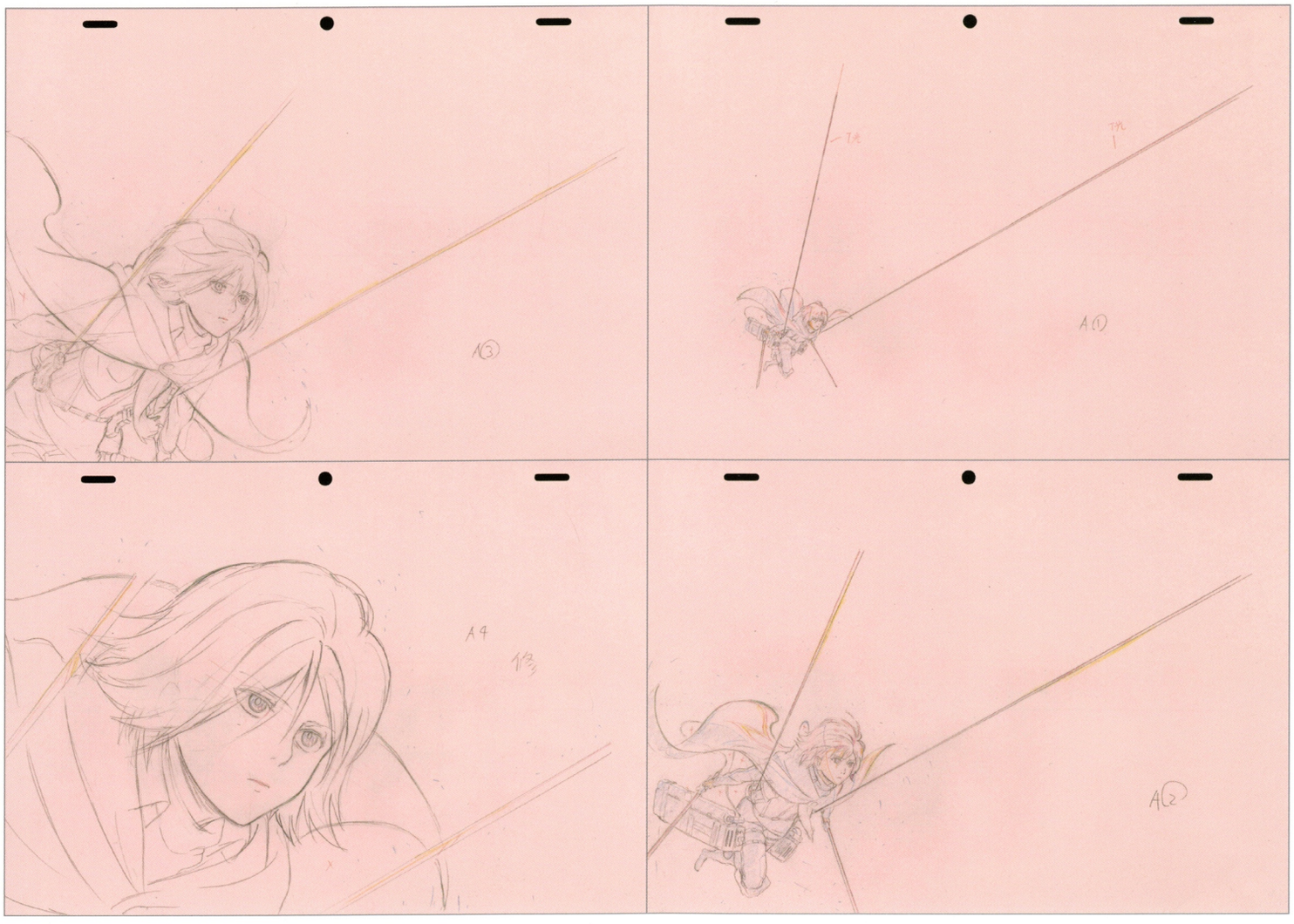

<torch> 目眉はすけません.
torch_02d_mikasa_child2
マフラー
(赤い部分) 血です. 76-24-13
25.9.7 Ⓟ
A1
グリシャの上着
(グリシャの上着) 肩にかけています.
torch_20a_grisha.

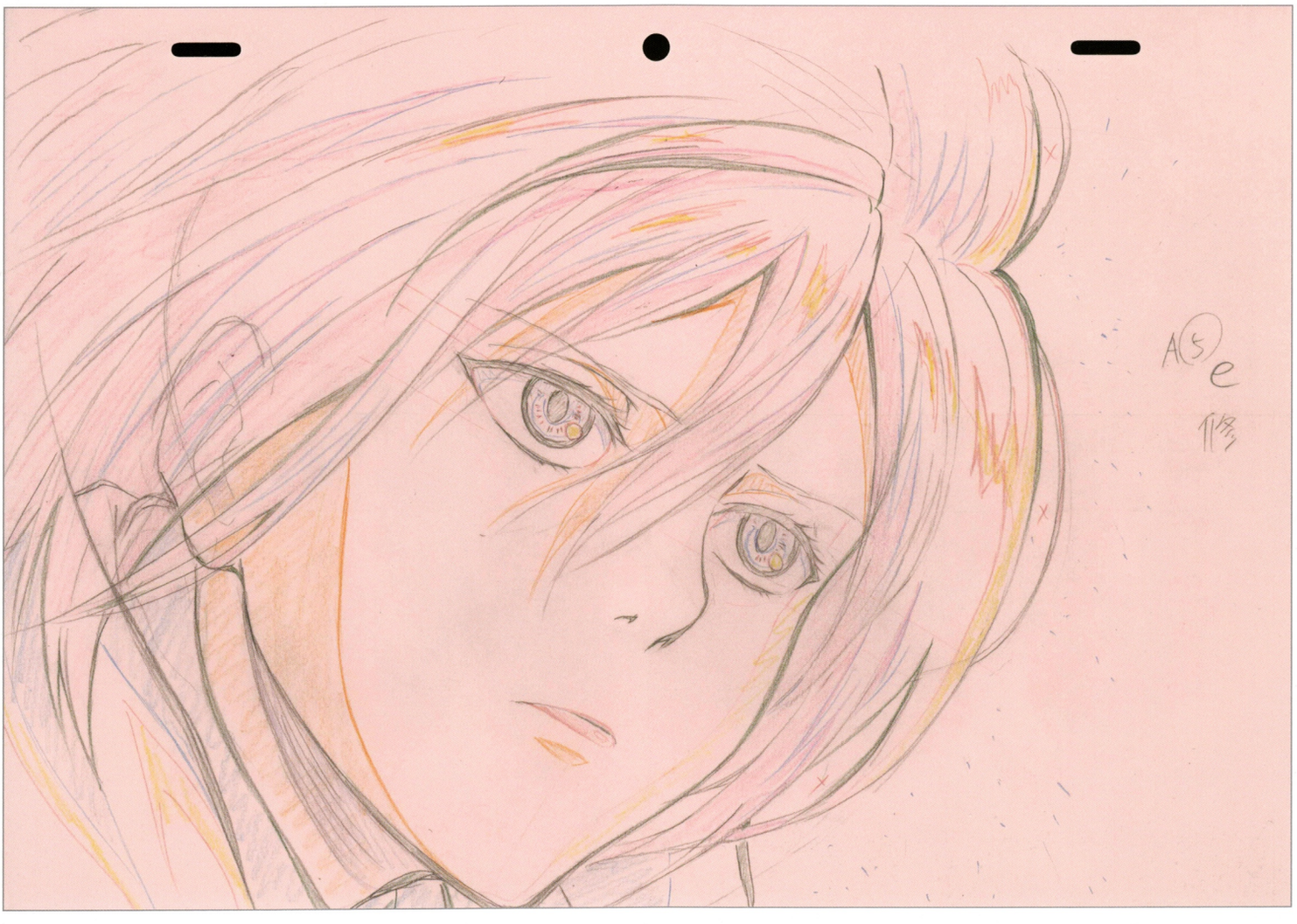

A3
グリシャの上着
ミカサの

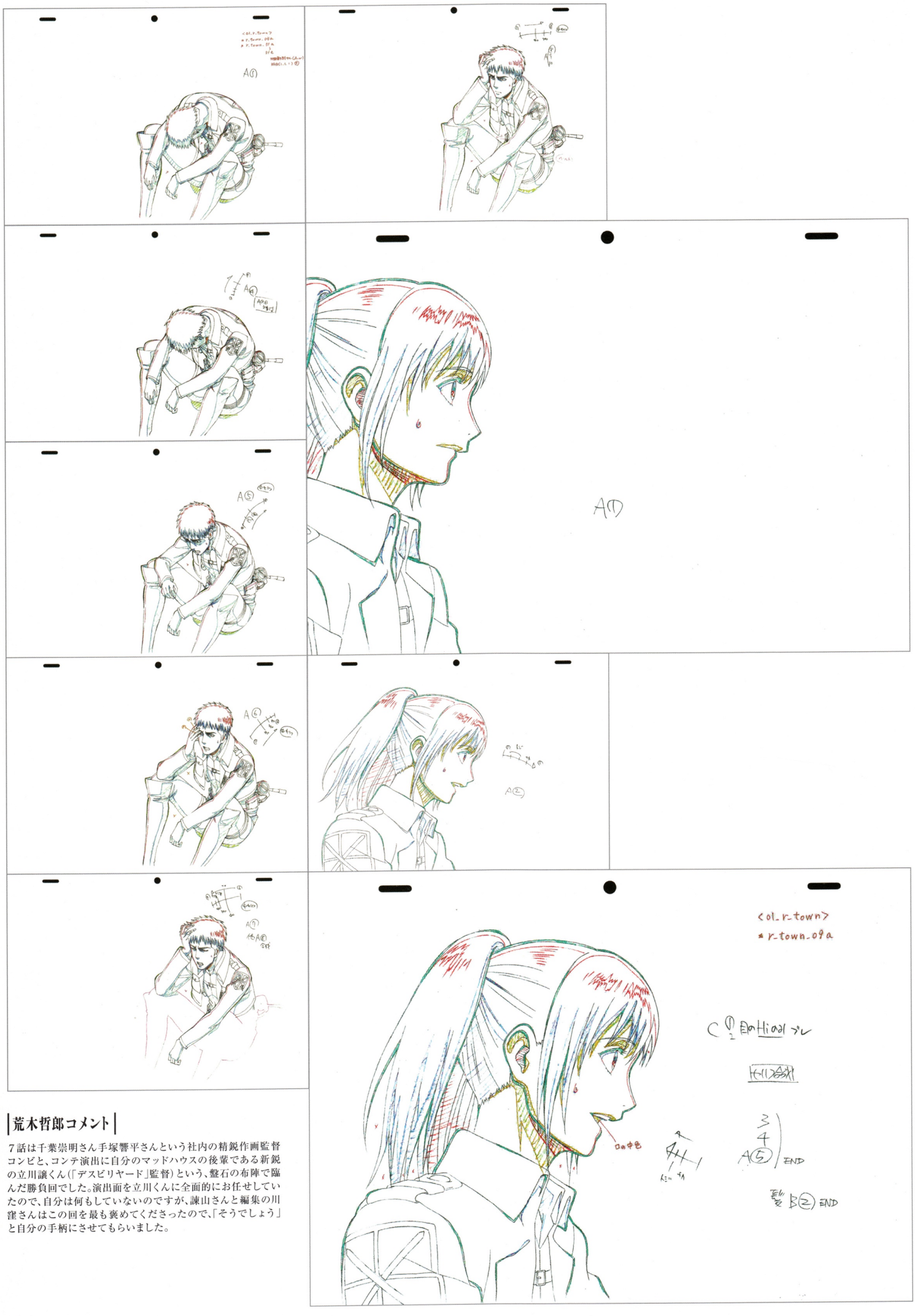

A(3)e
修の修の修の修


ジャケット
ミャツ
B③


B⑥
B④
B⑤

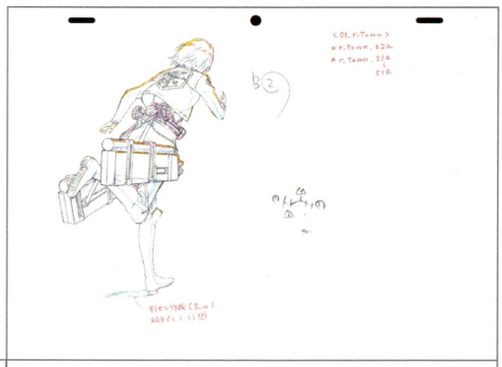


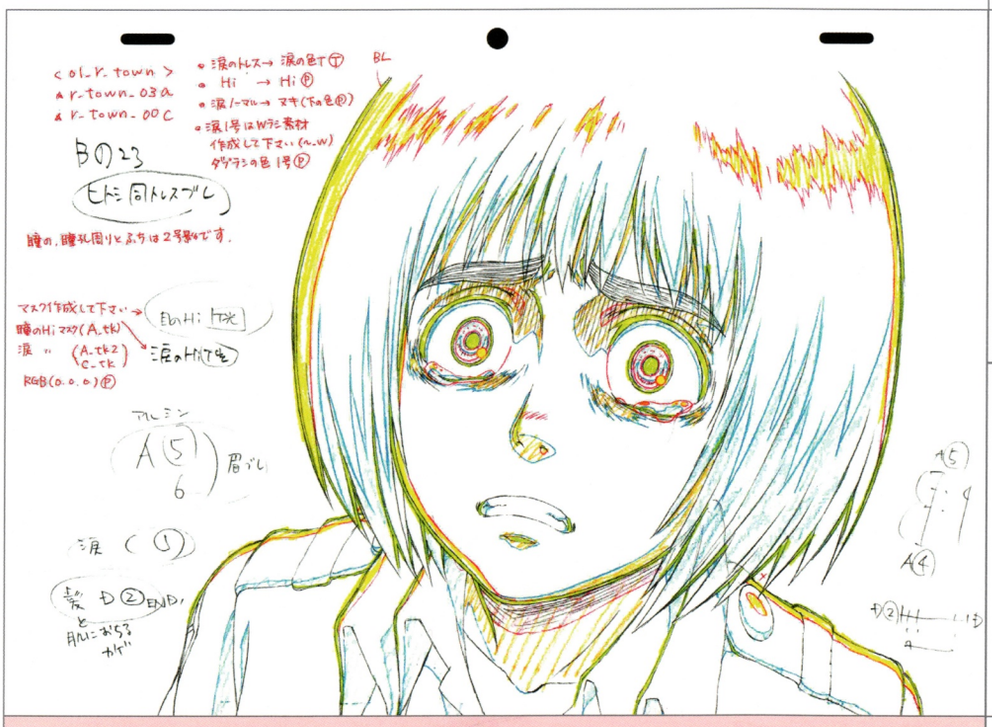


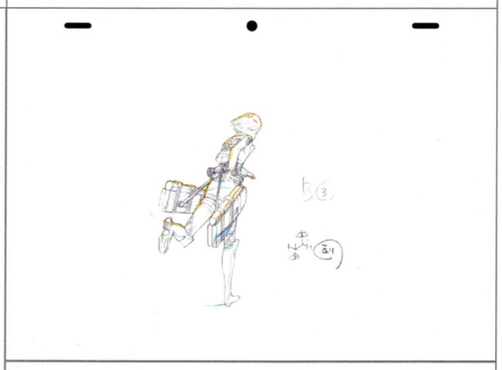


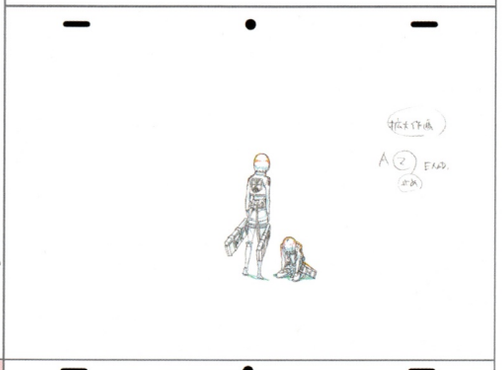
荒木哲郎コメント

7話は千葉崇明さん手塚響平さんという社内の精鋭作画監督コンビと、コンテ演出に自分のマッドハウスの後輩である新鋭の立川譲くん(「デスビリヤード」監督)という、盤石の布陣で臨んだ勝負回でした。演出面を立川くんに全面的にお任せしていたので、自分は何もしていないのですが、諫山さんと編集の川窪さんはこの回を最も褒めてくださったので、「そうでしょう」と自分の手柄にさせてもらいました。











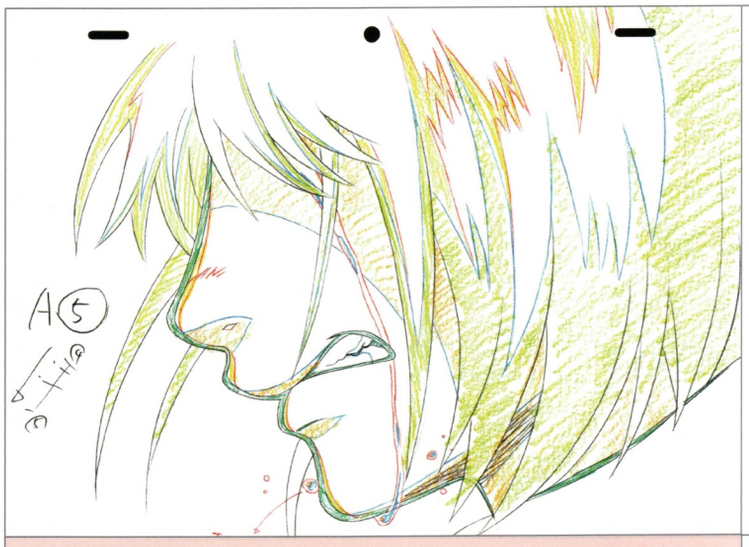


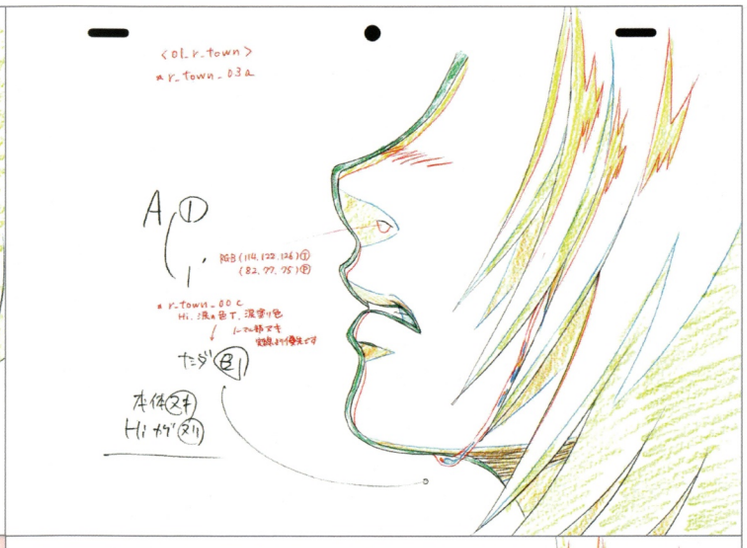


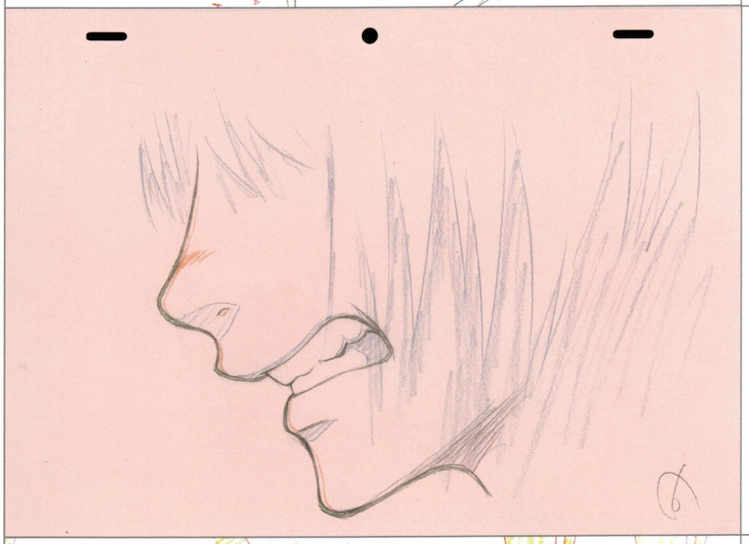


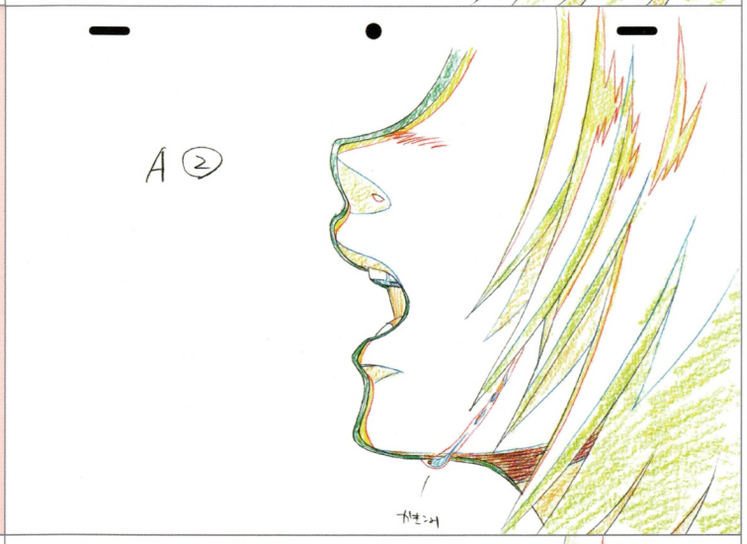
荒木哲郎コメント

ミカサにエレンの所在を問われ慟哭するアルミン。このあたりの原画は長谷川ひとみさん。情感のこもった、繊細で瑞々しいキャラクター作画が特長です。この回から参戦で、その後シリーズの柱の一人になってくれました。力感や迫力よりも、繊細な表情芝居が欲しいときは長谷川さん、という確固としたポジションを確立していました。

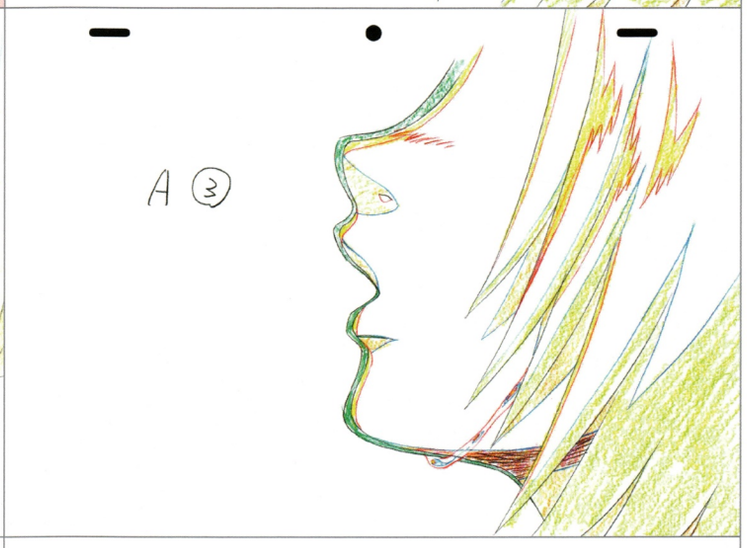

A⑤

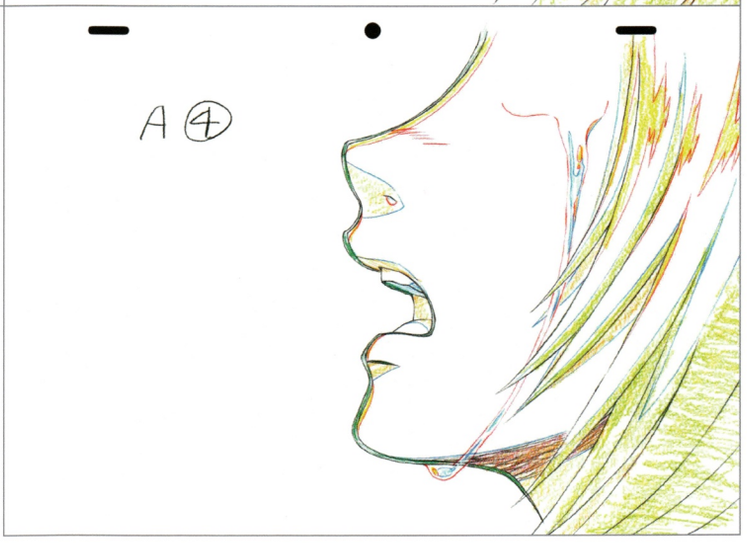

A①

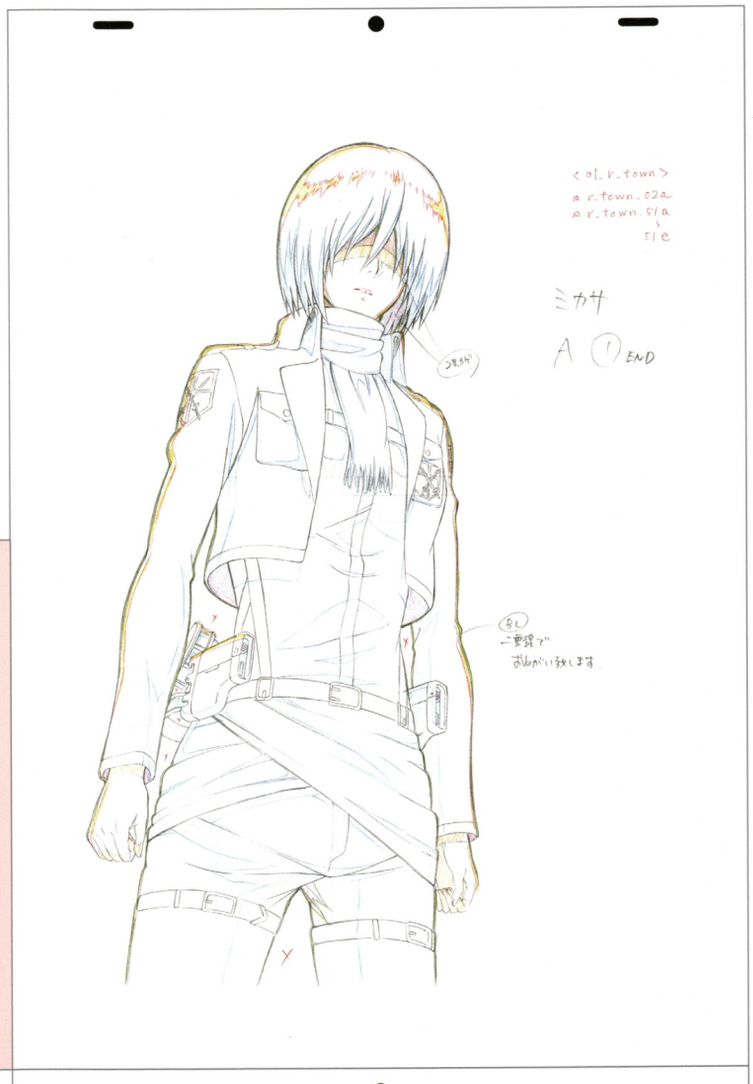



A②

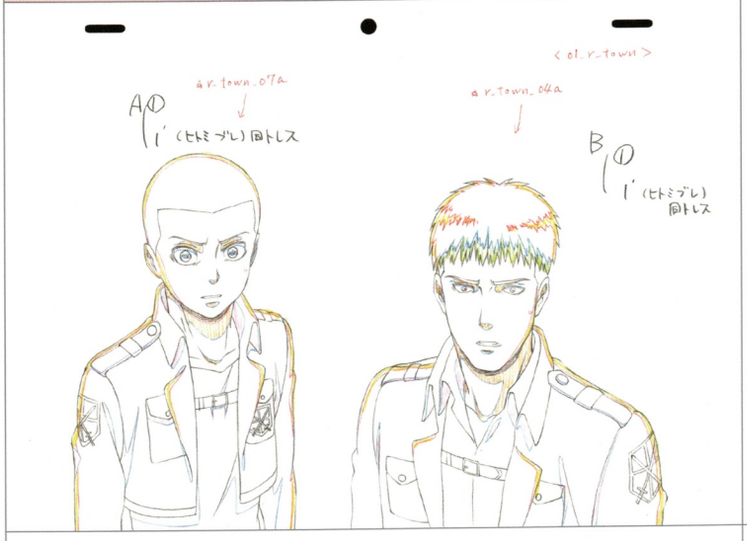


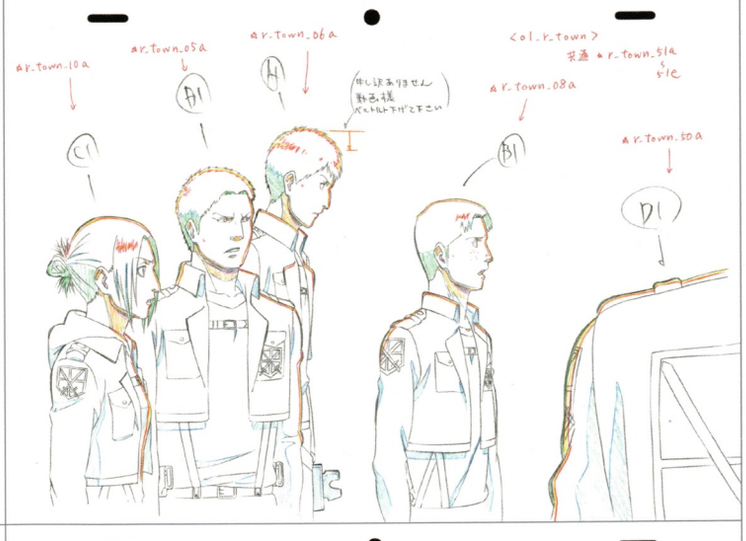

A③

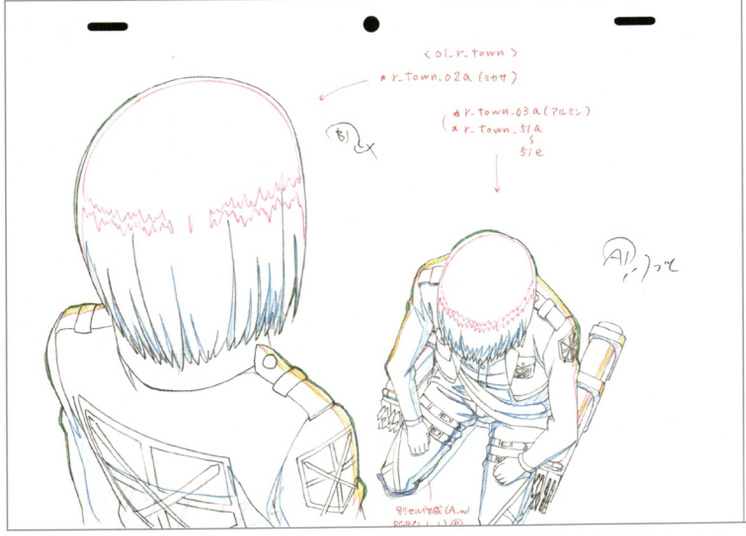

A④

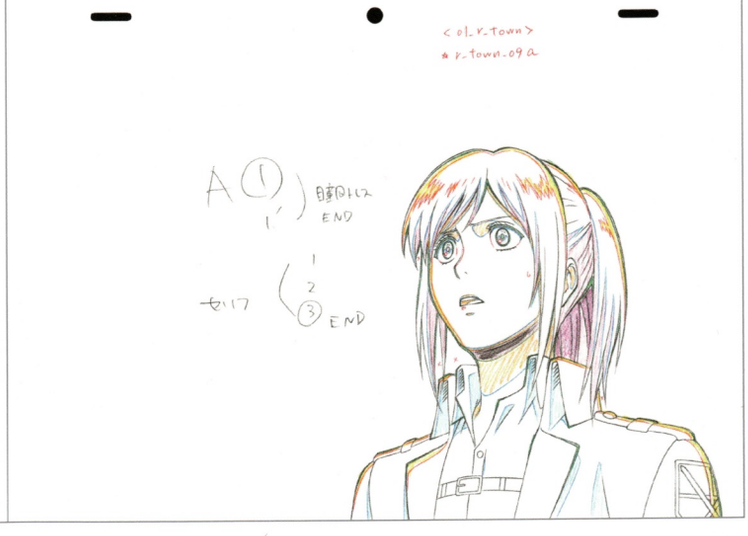

<ol_r_town>
r_town_02a
r_town_51a
51e
ミカサ
A ① END
B1
一重線で
おねがい致します

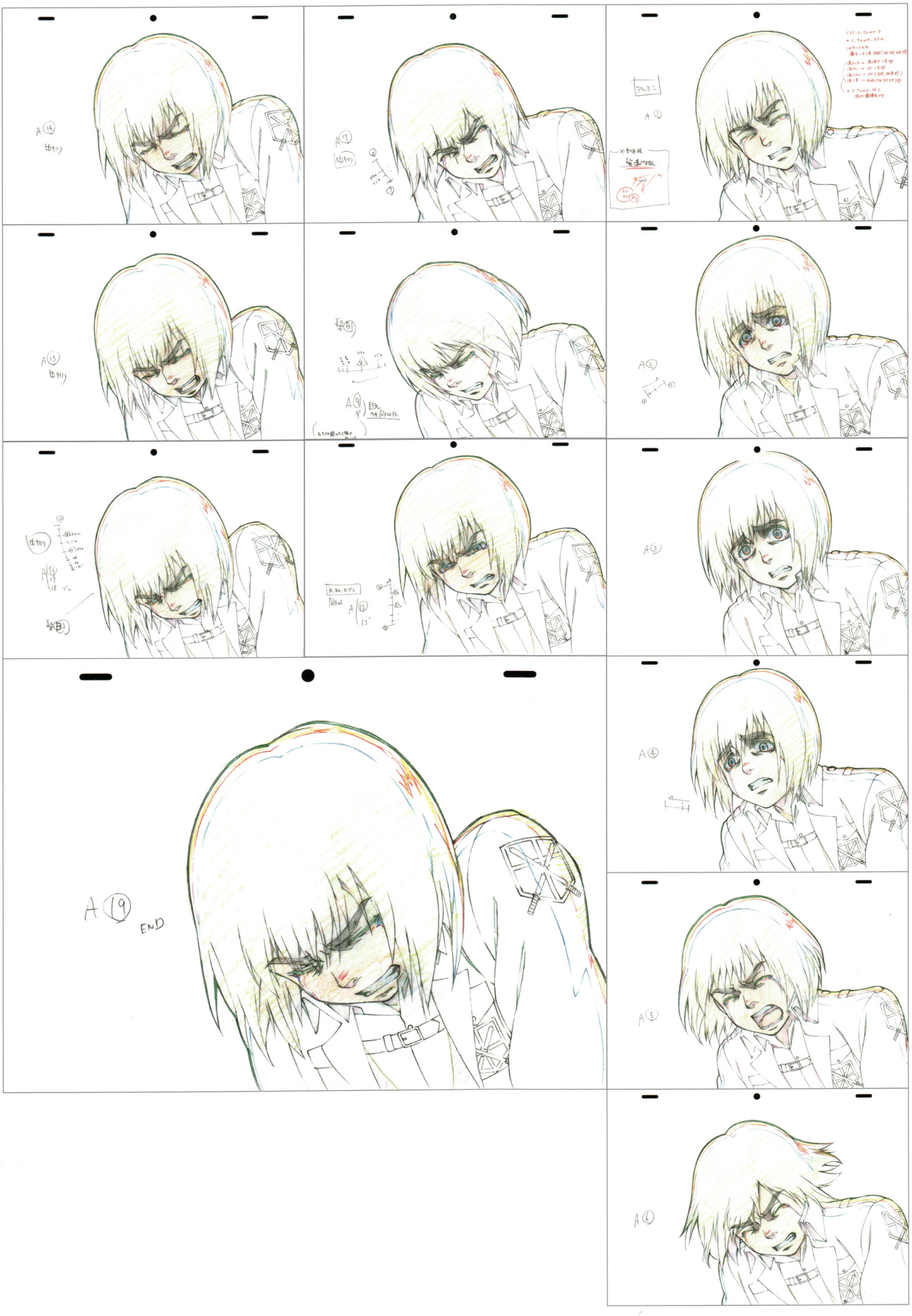


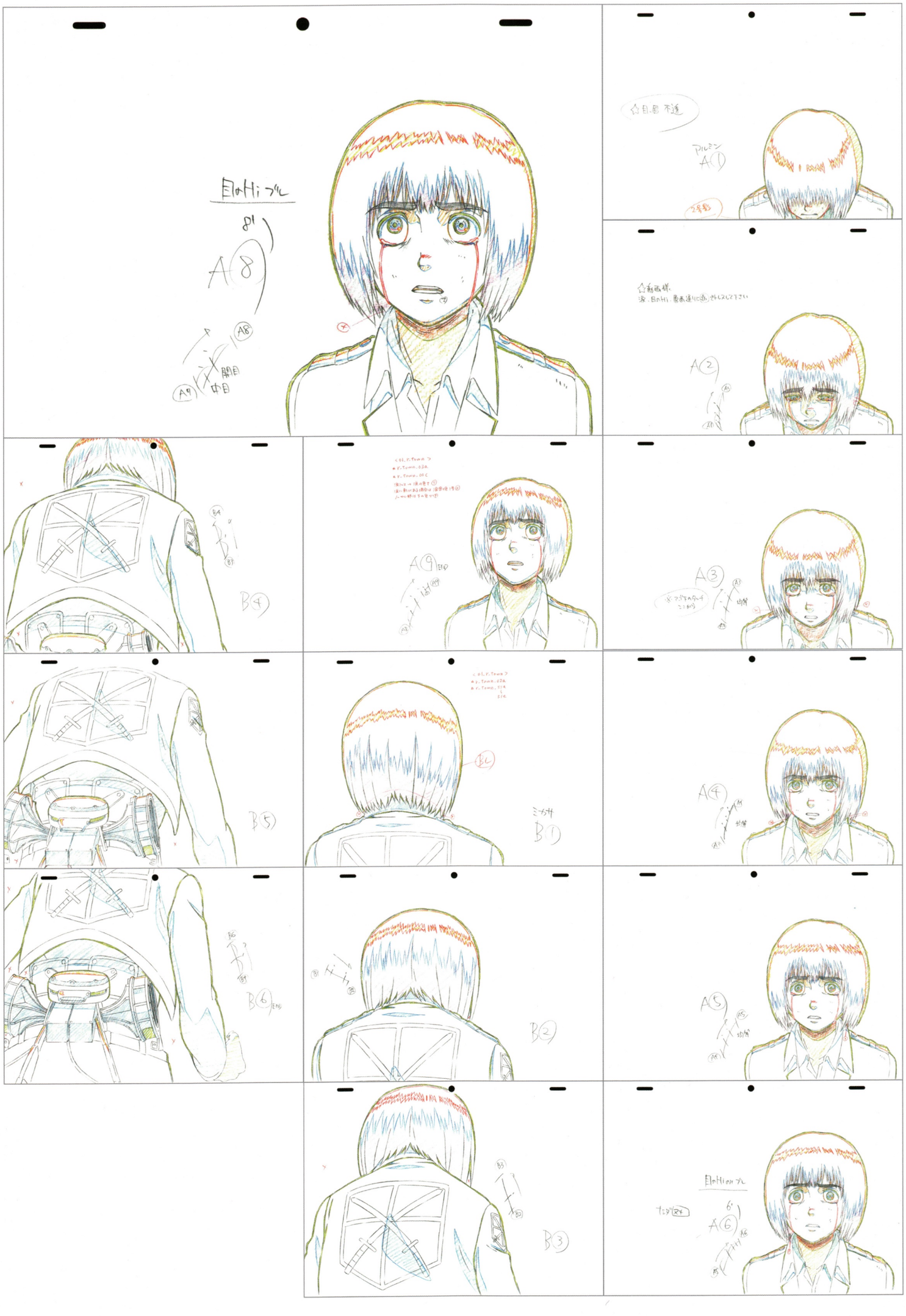

<ol_r_town>
r_town_07a
A ①
1' (ヒトミブレ) 同トレス
r_town_04a
B ①
1' (ヒトミブレ)
同トレス

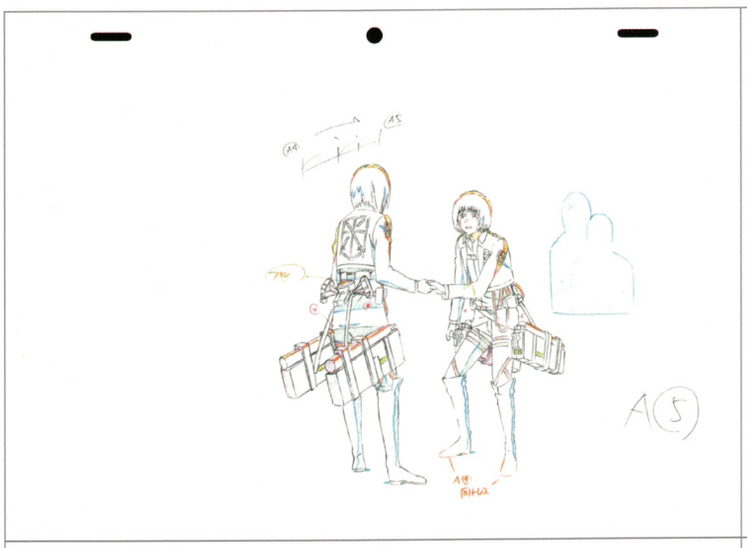

r_town_10a
r_town_05a
r_town_06a
<ol_r_town>
共通 r_town_51a
51e
r_town_08a
r_town_50a
C1
A1
B1
D1

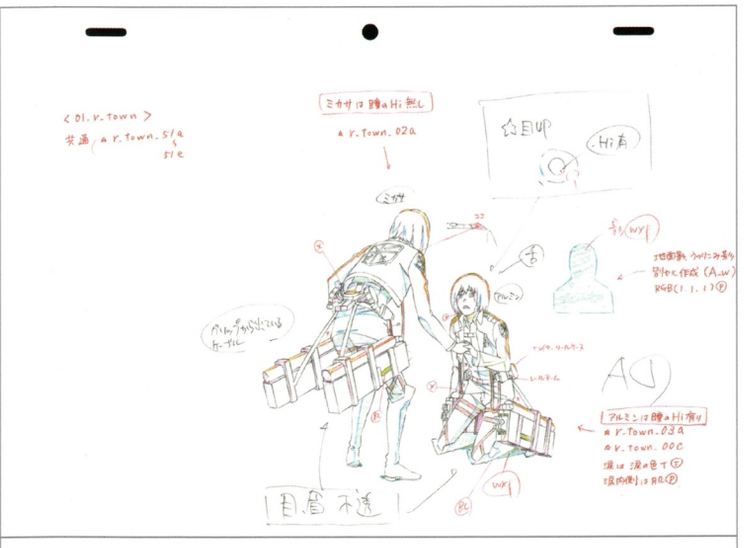

<ol_r_town>
r_town_02a (ミカサ)
r_town_03a (アルミン)
r_town_51a
51e
B1
A1

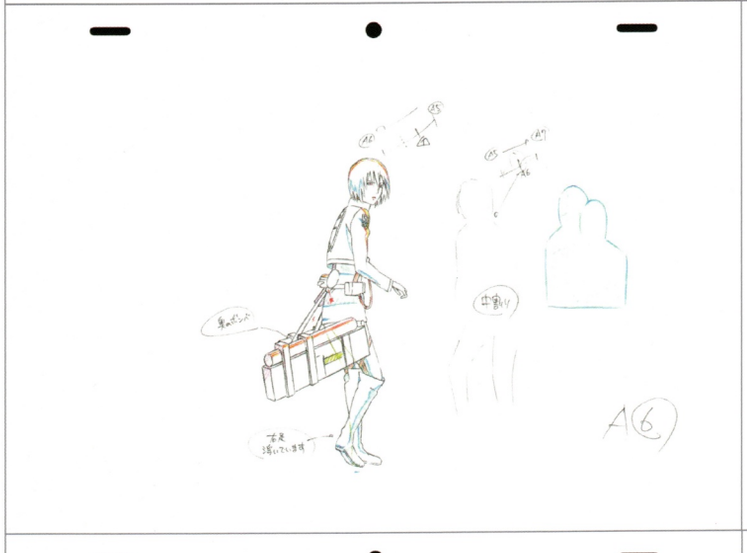

<ol_r_town>
r_town_09a
A ①
1'
瞳同トレス
END
セリフ
1
2
③ END


A 14
A 7
A 1
A 15
A 9
A 2
A 16
A 13
A 3
A 4
A 19
END
A 5
A 6

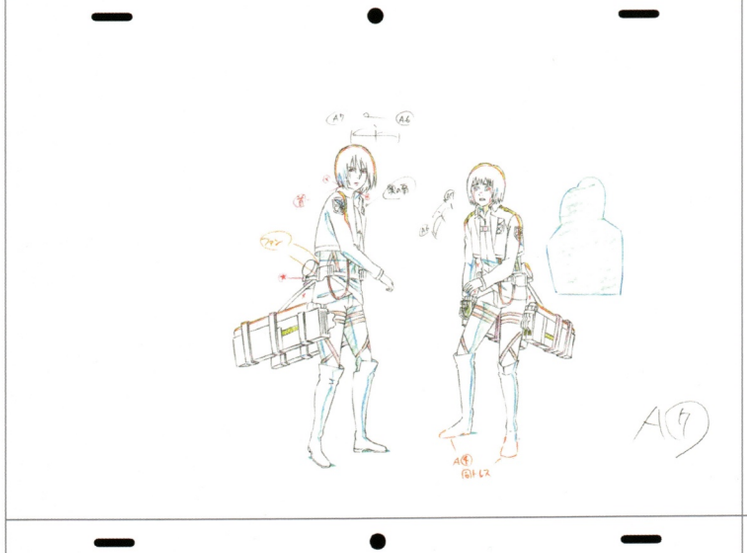

目のHiブル
A8
A9
開目
中目
目、眉 不通
アルミン
A1
2号影
動画様
涼、目のHi、眉表通りに通り、されてしてください
A2
B4
A9 END
A3
B5
B1
ミカサ
A4
B6 END
B2
A5
B3
目のHiのブル
A6



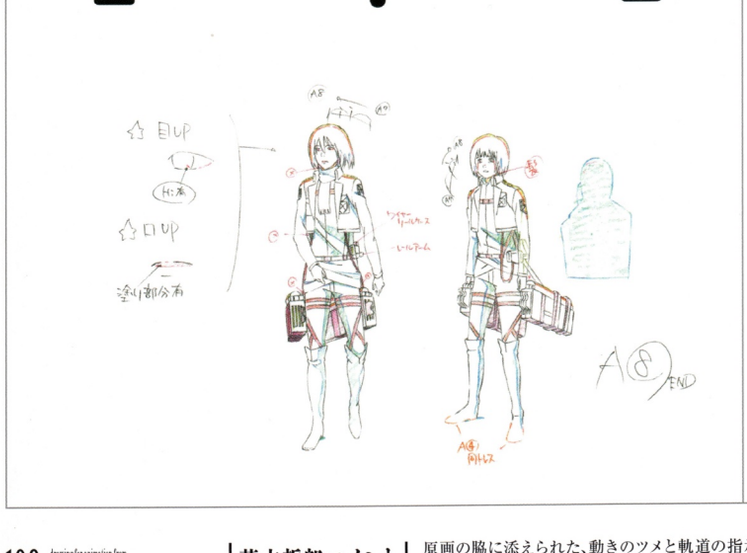






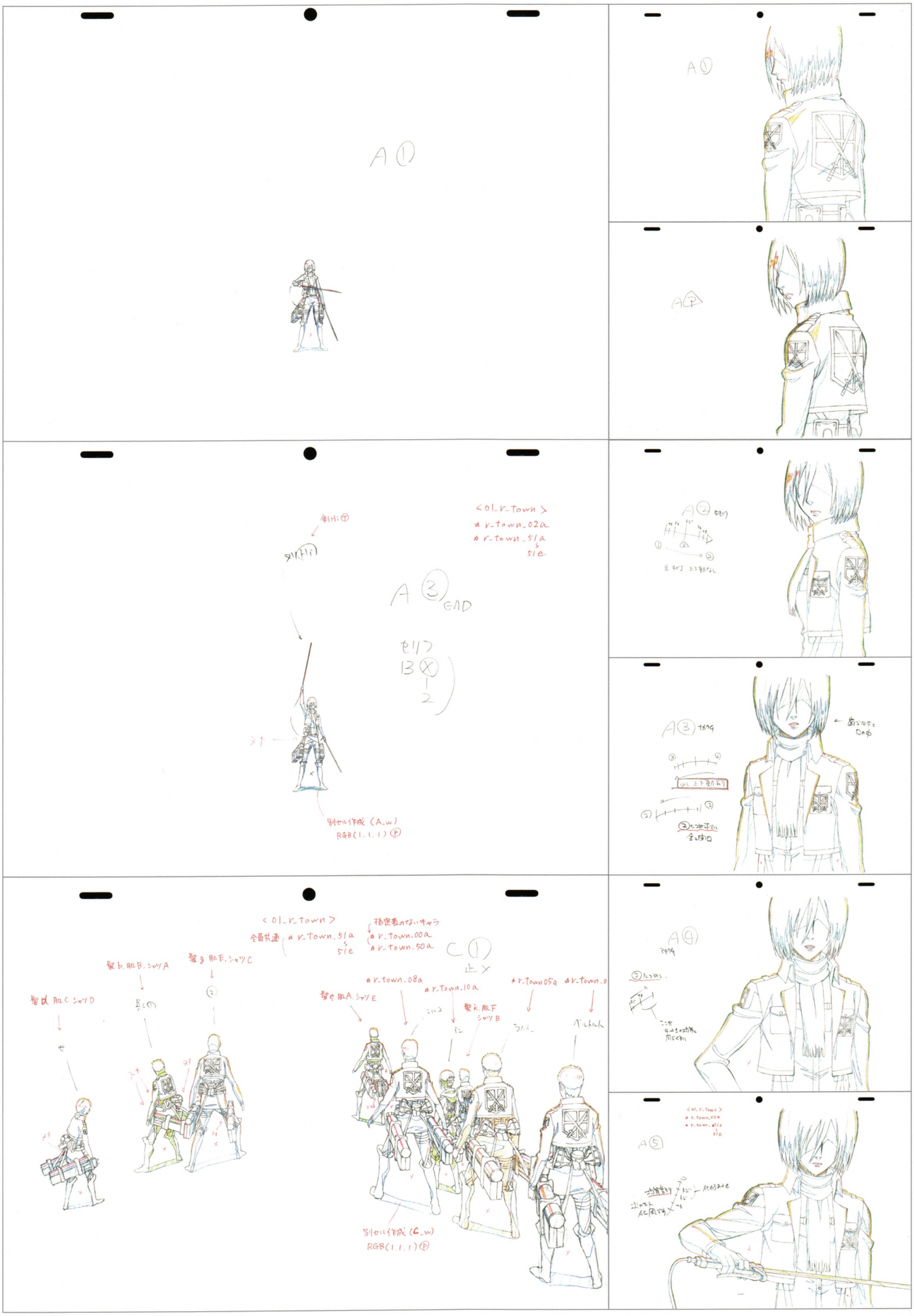


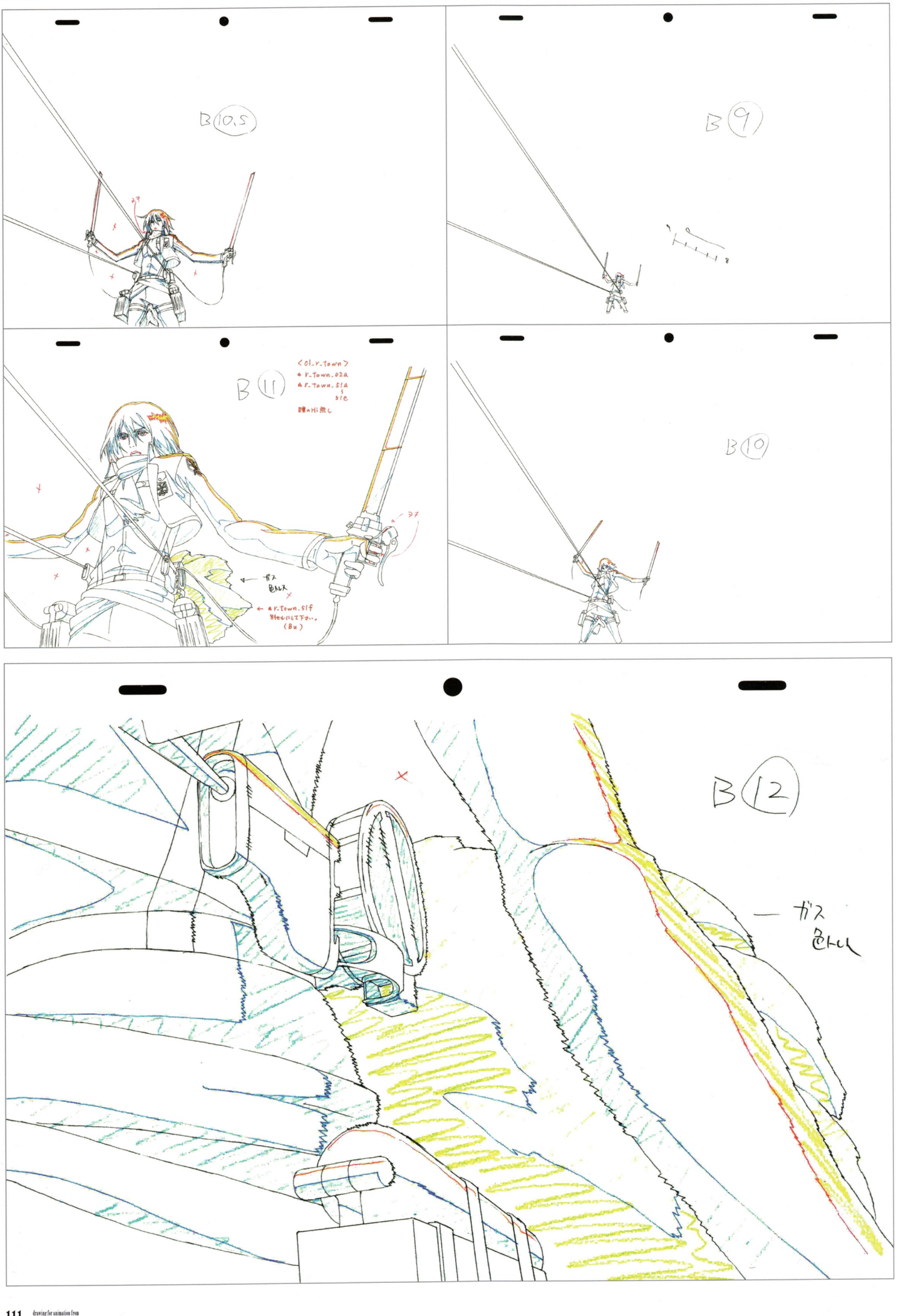




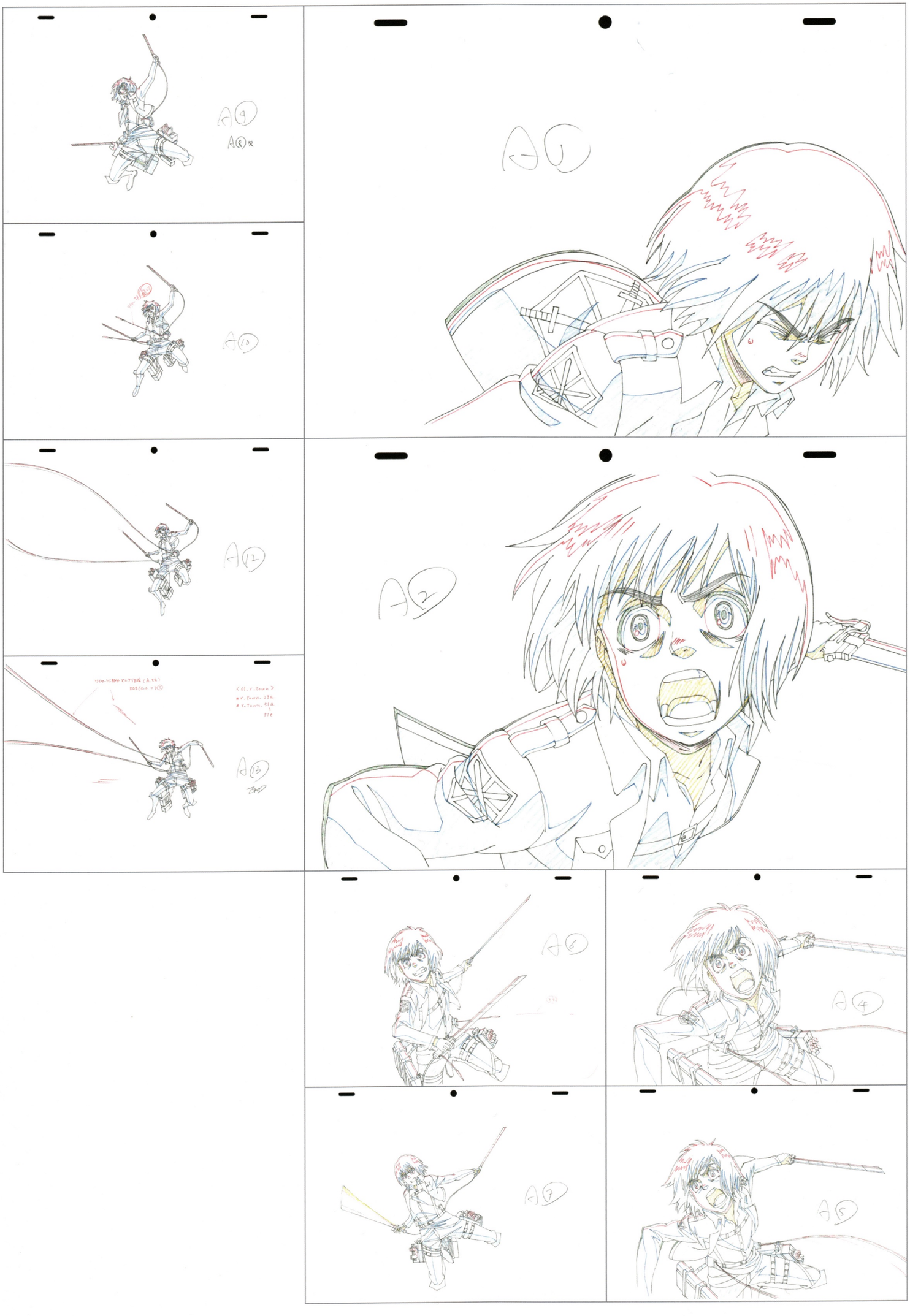


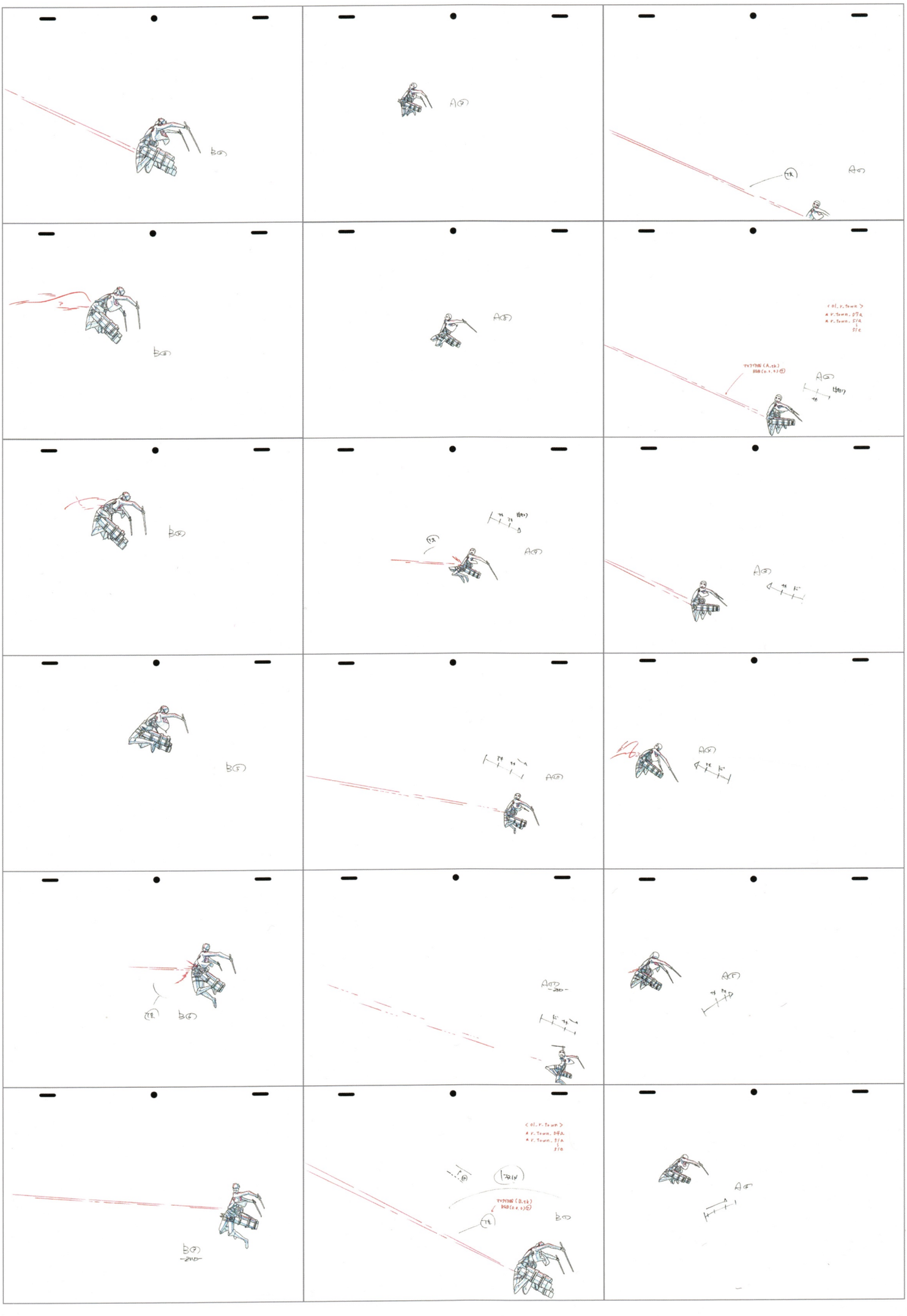
荒木哲郎コメント 原画の脇に添えられた、動きのツメと軌道の指示が立川くんによるもの。これが的確がどうかで、動きの質は大いに変わります。
いい演出さんというのは、己のパッションを表現するために、画面内のあらゆる細かい事象をコントロールする技術をも持ち合わせているものなのです。

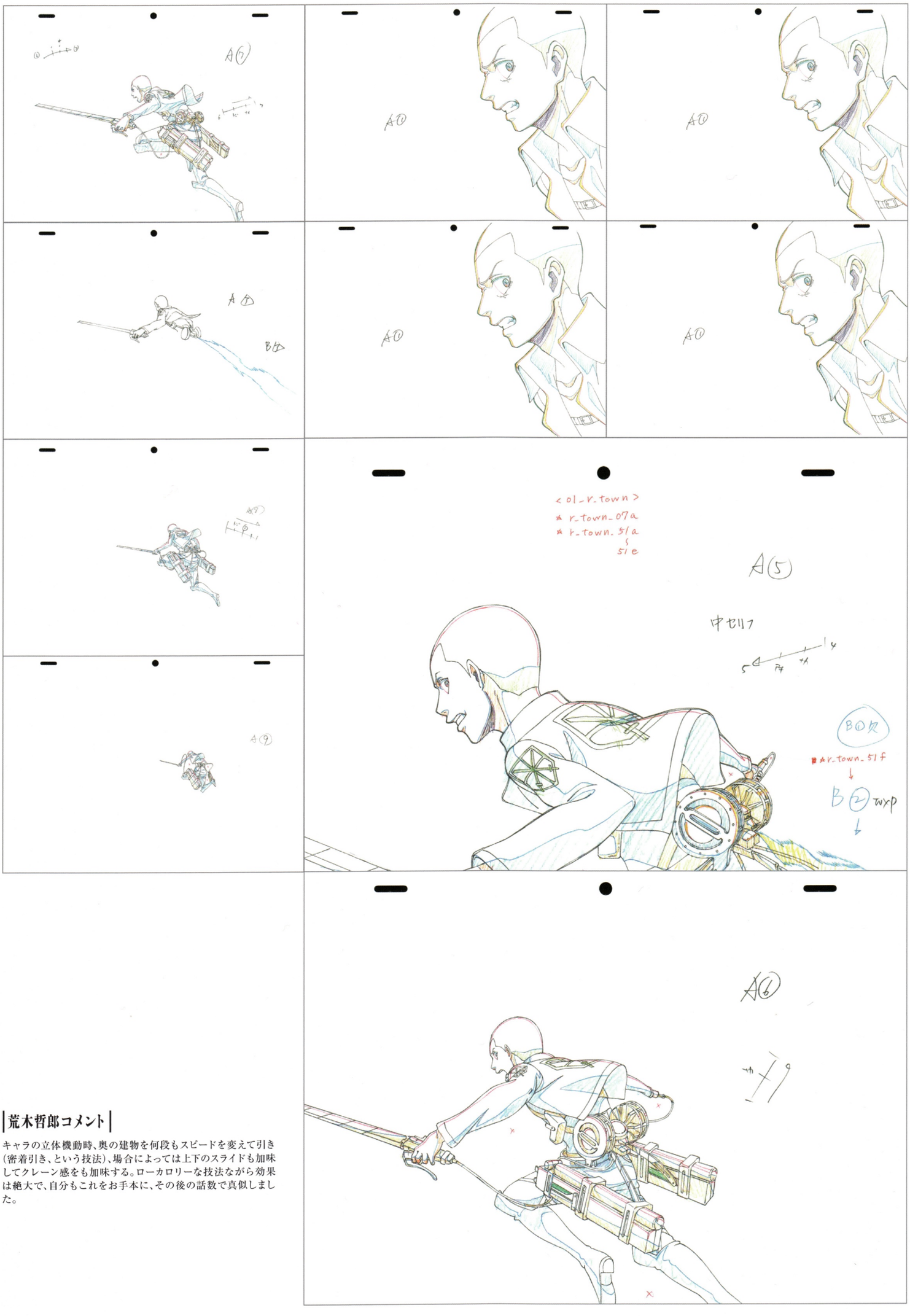

A①
A②
A③
<01_r_town>
r_town_02a
r_town_51a
51e
A③ END
セリフ
B
別セル作成 (A_w)
RGB(1.1.1)
A④
A⑤
<01_r_town>
全員共通
r_town_51a
51e
指定表のないキャラ
r_town_00a
r_town_50a
C①
止メ
r_town_08a
r_town_10a
r_town05a
別セル作成 (C_w)
RGB(1.1.1)


B10.5
B9
B11
<01_r_town>
r_town_02a
r_town_51a
51e
瞳のHi無し
ガス
色トレス
r_town_51f
別セルにして下さい。
(Bu)
B10
B12
ガス
色トレス


<01_r_town>
r_town_04a
r_town_51a
51e
B5
A④
A①
ヒトミブレ
セリフB
A⑤
他中割
A⑥
A②
A③
END
全身セリフ



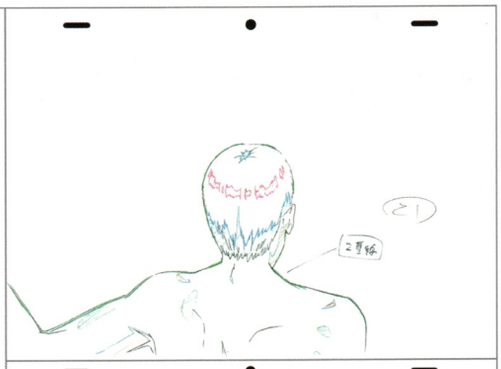


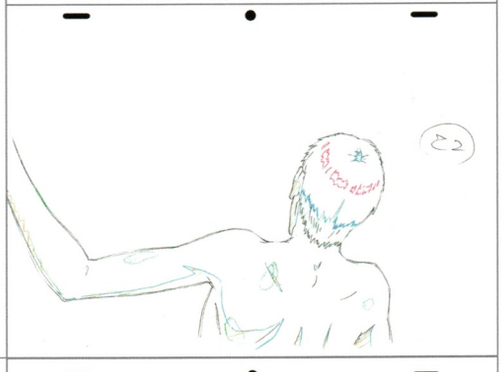


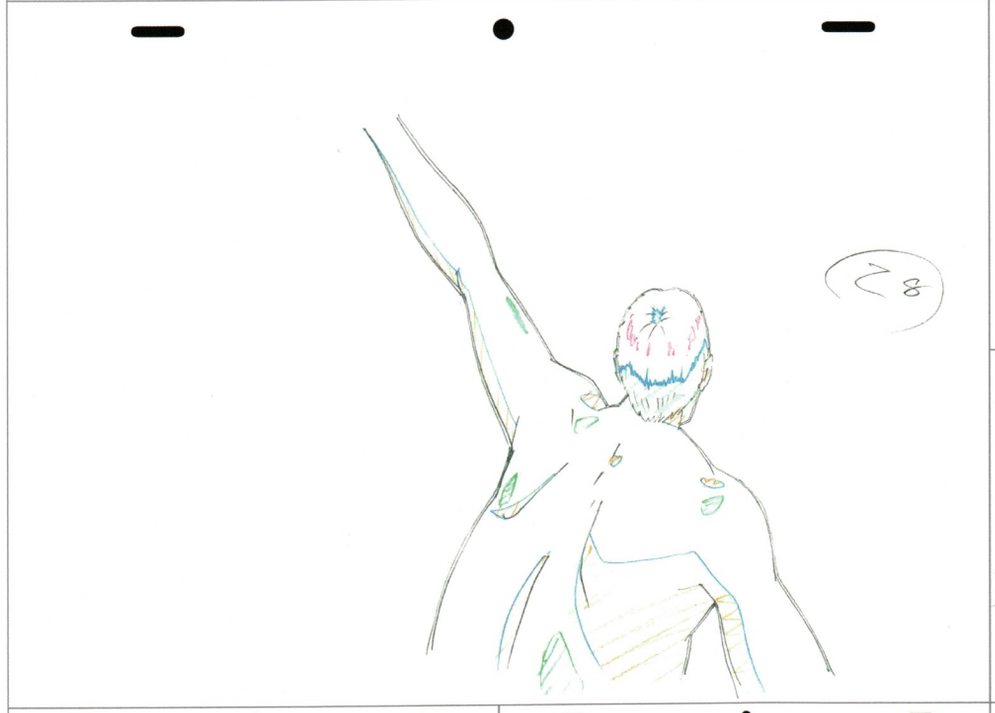
荒木哲郎コメント

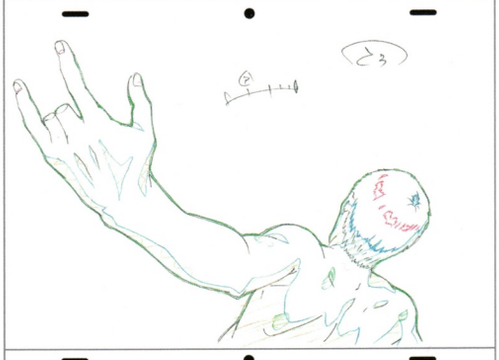
キャラの立体機動時、奥の建物を何段もスピードを変えて引き（密着引き、という技法）、場合によっては上下のスライドも加味してクレーン感をも加味する。ローカロリーな技法ながら効果は絶大で、自分もこれをお手本に、その後の話数で真似しました。

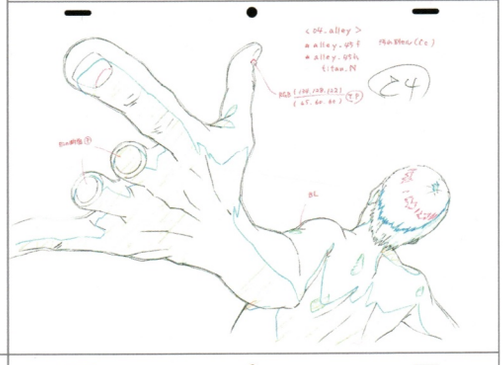

27


21
2胃袋

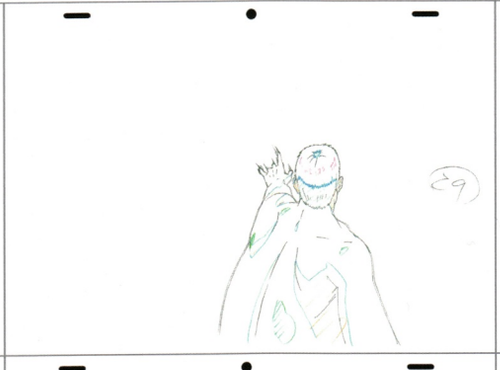

22

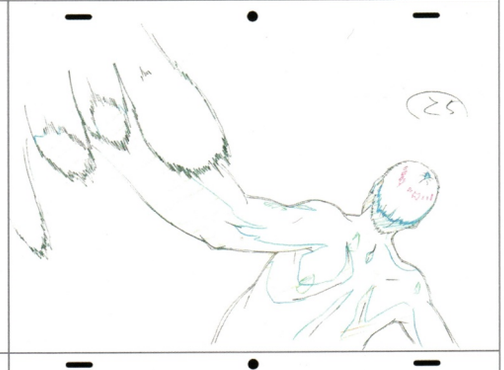

28

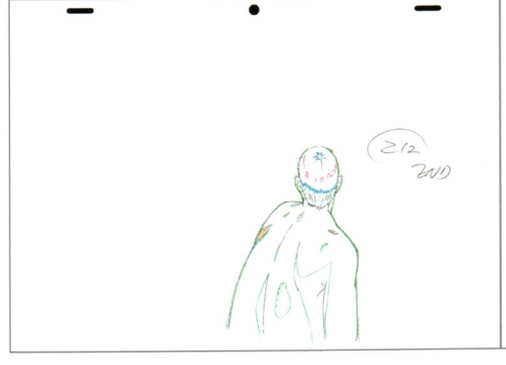

23

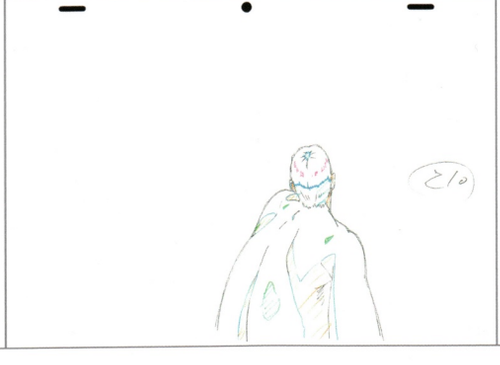

24

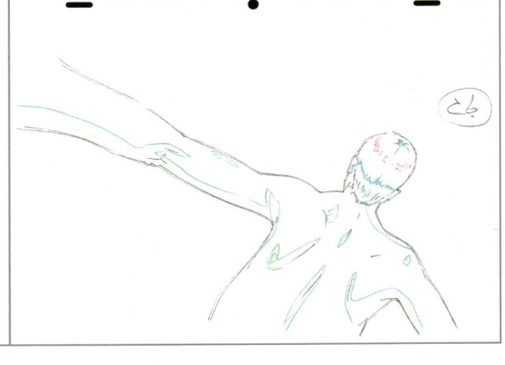

211

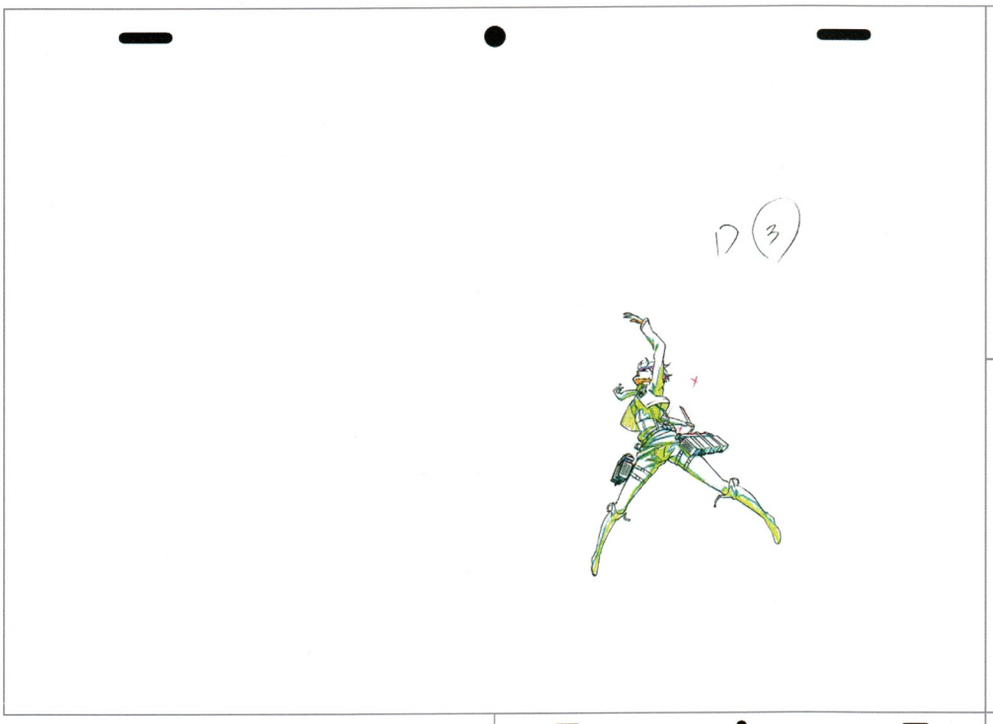

29


25


212
2ND

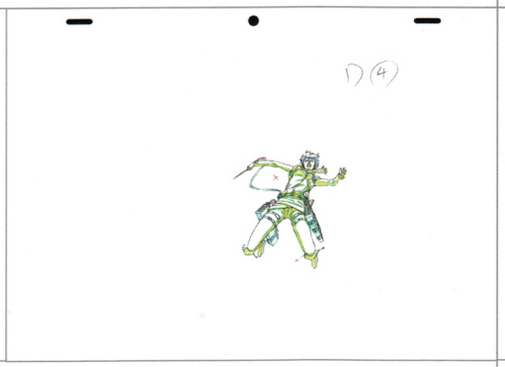

210

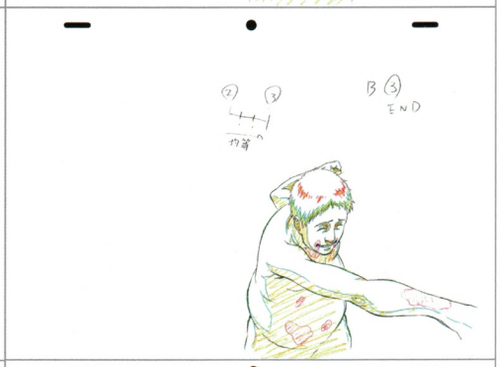

26

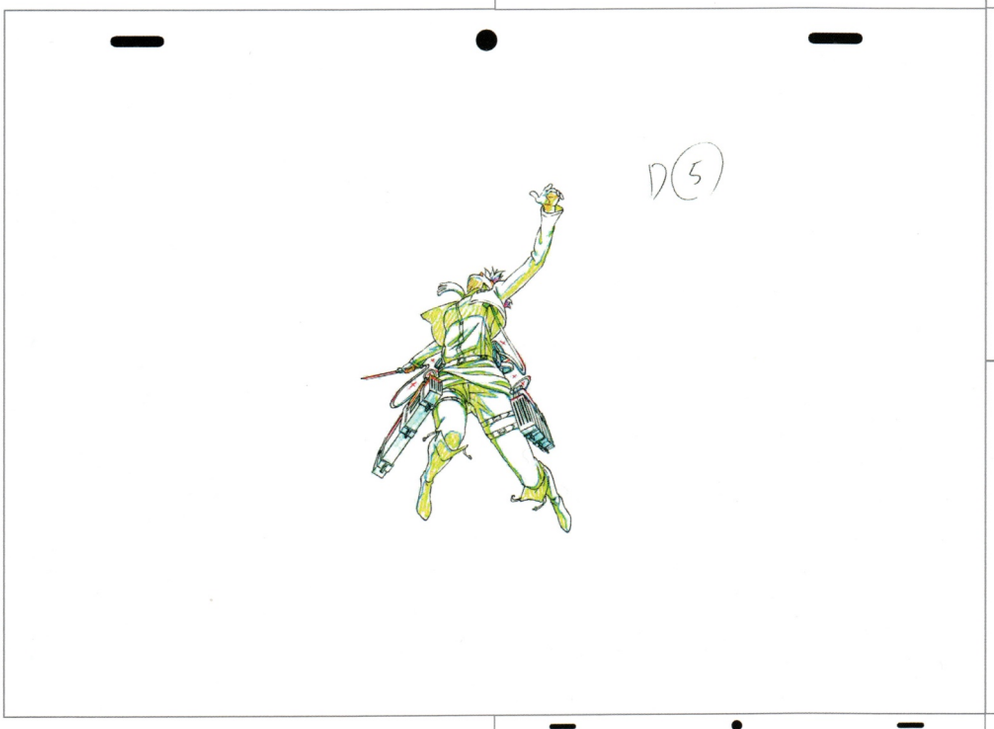


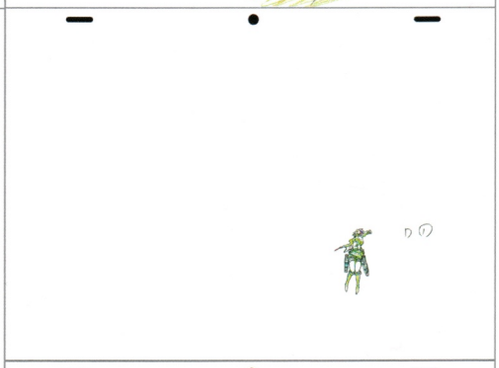


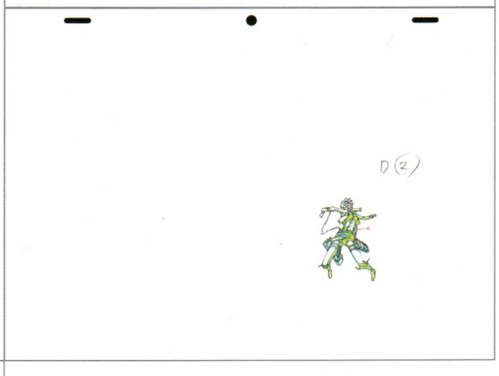


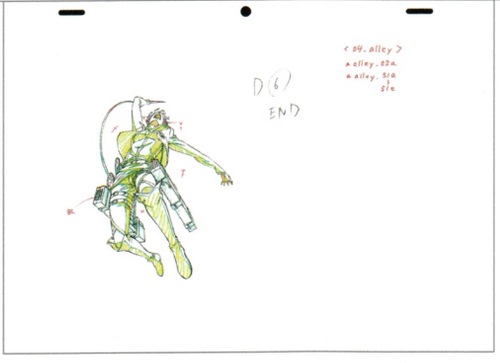






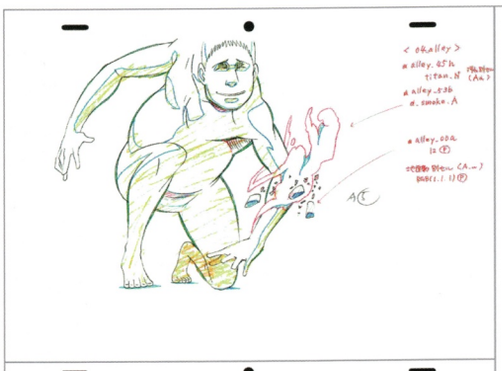




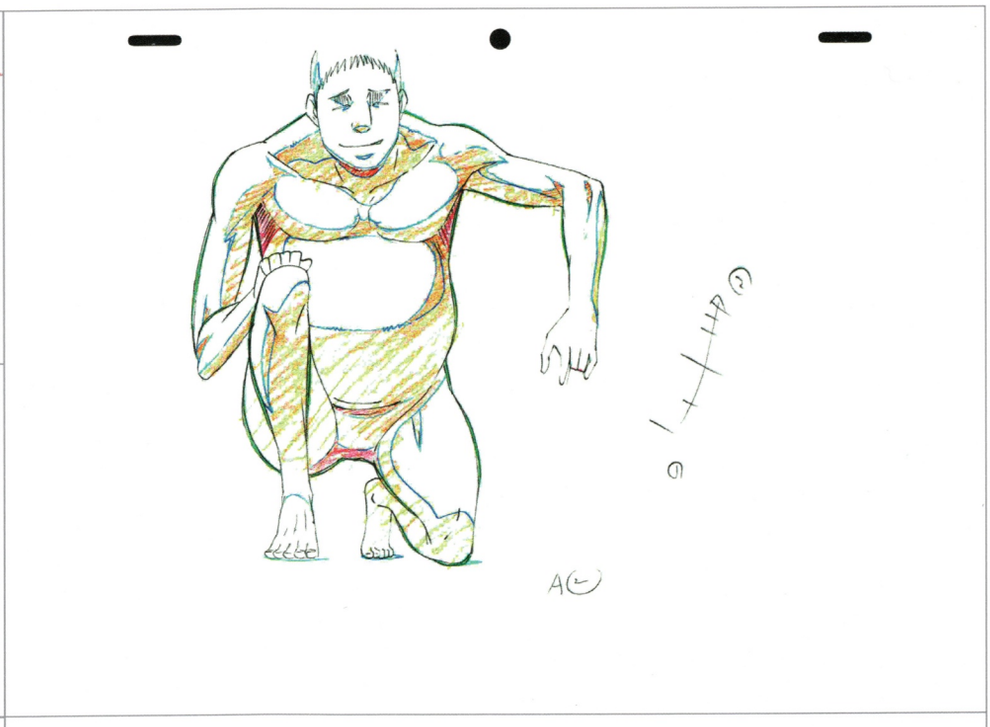


荒木哲郎コメント

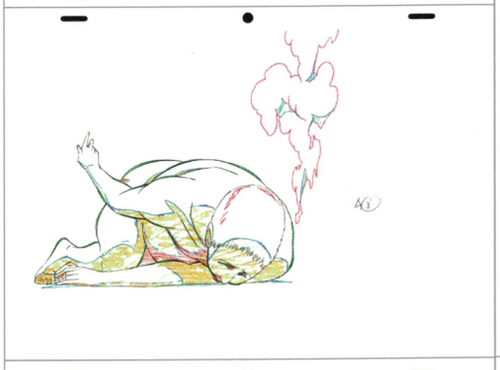
この辺のアクションは、巨人デザインの千葉さんによるものと思いますが、ステップを踏むミカサのタイミングがすごく気持ちいい、とずっと思っていました。直接言えばいいのですが。（今も見えるところにいるのに）





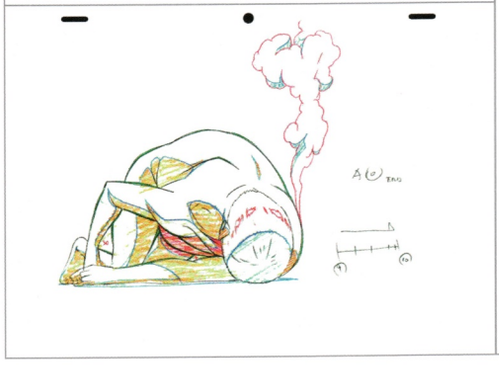


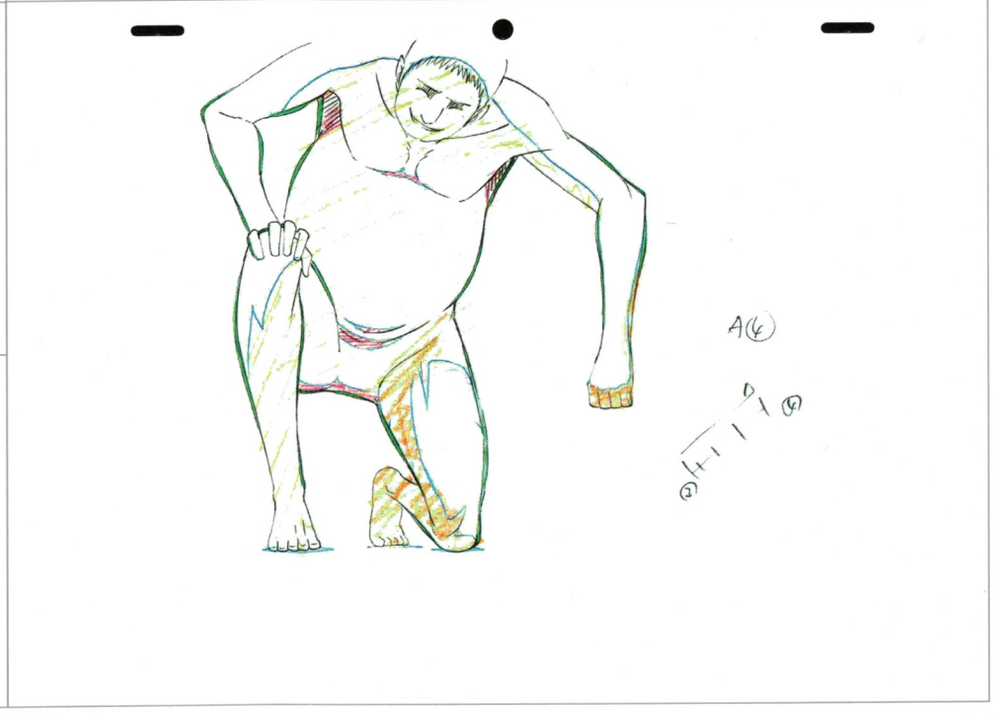


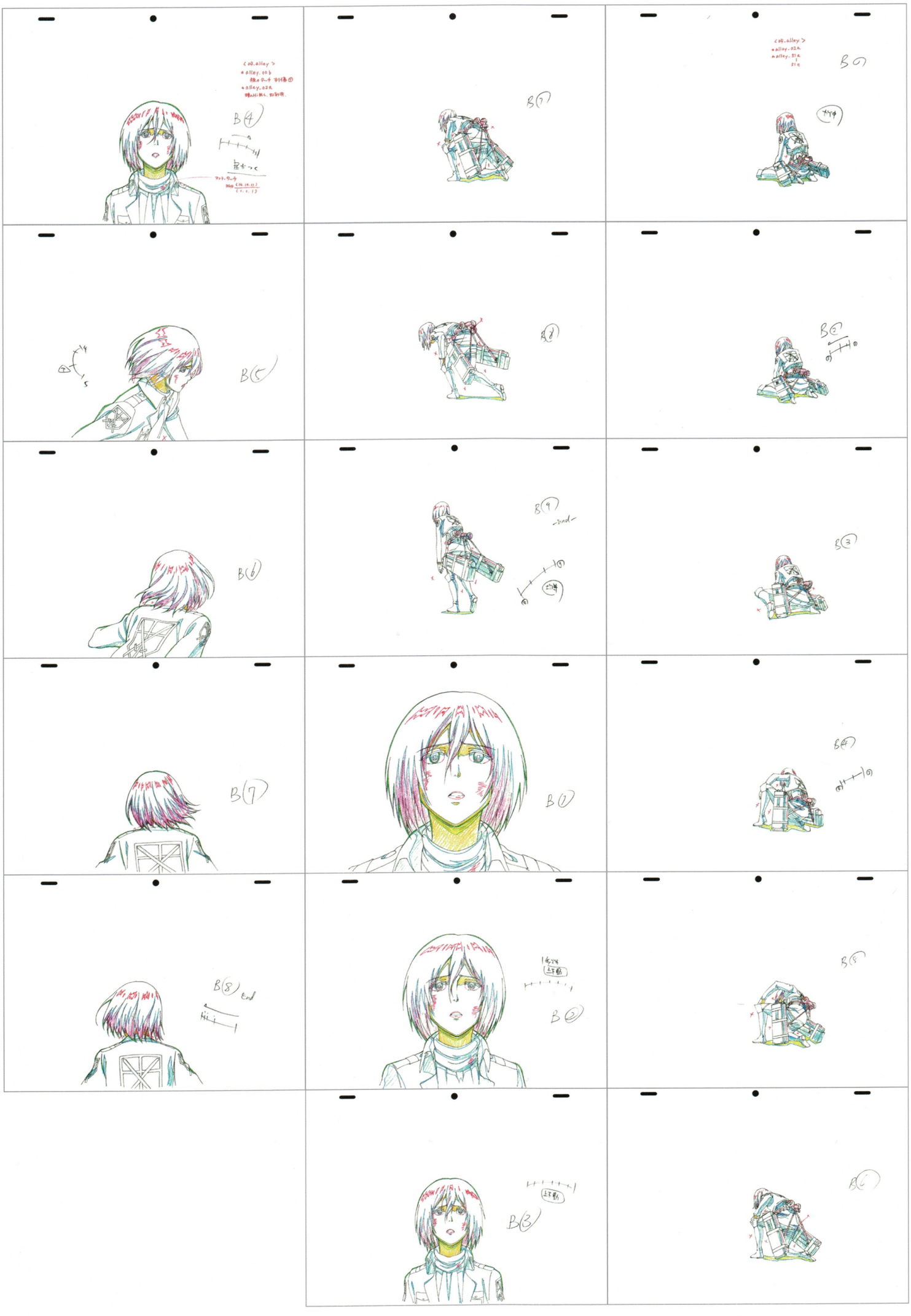


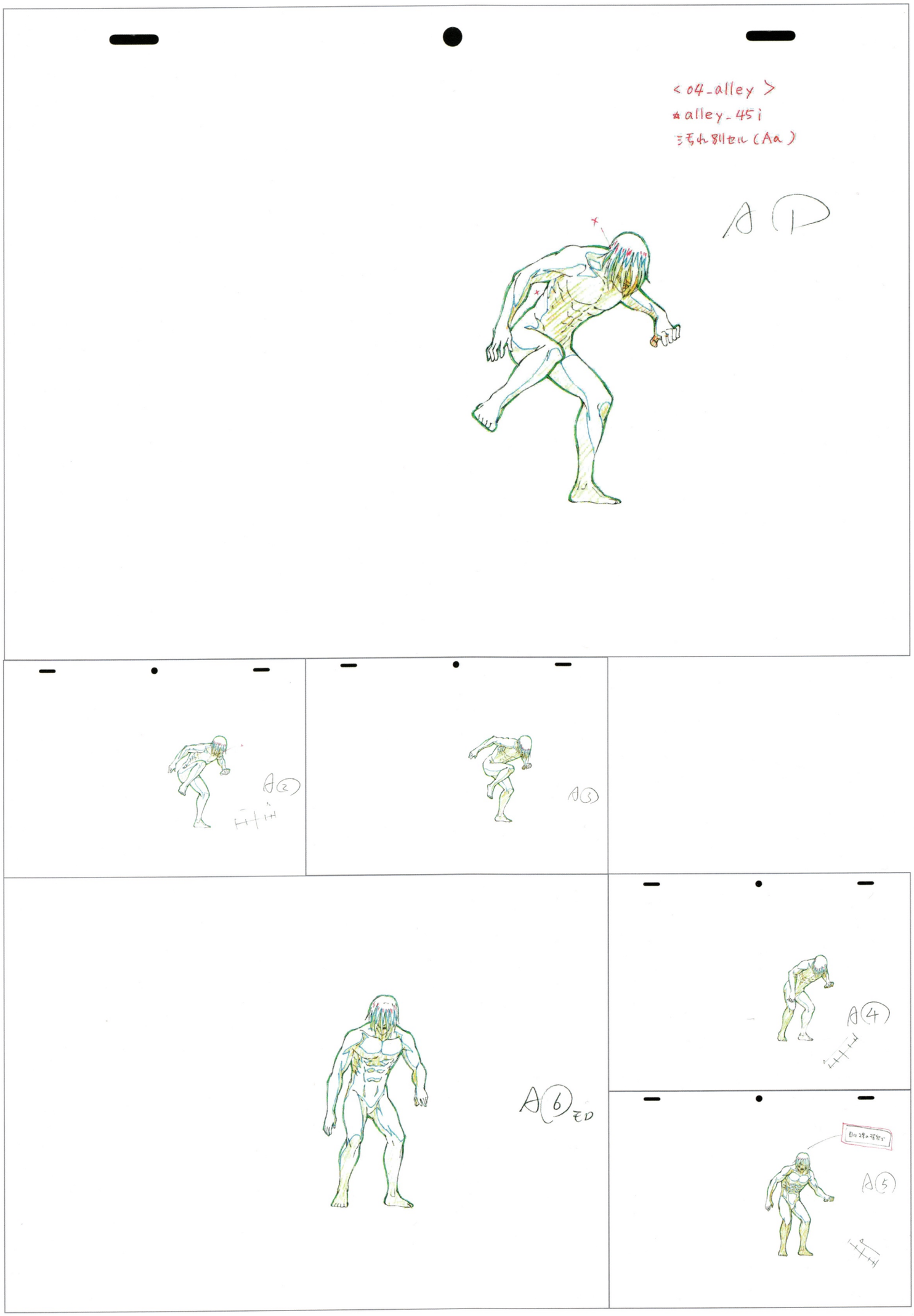


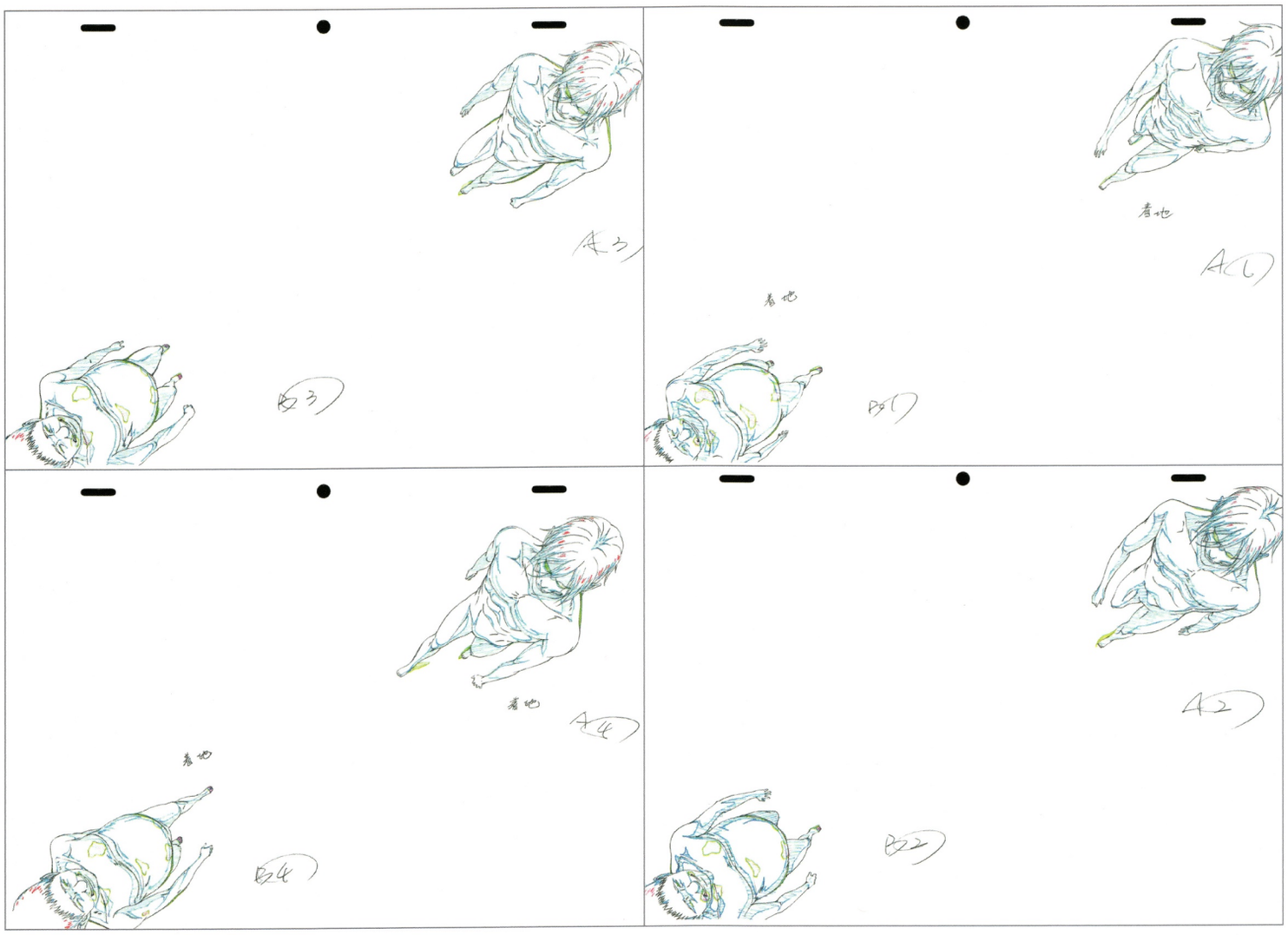


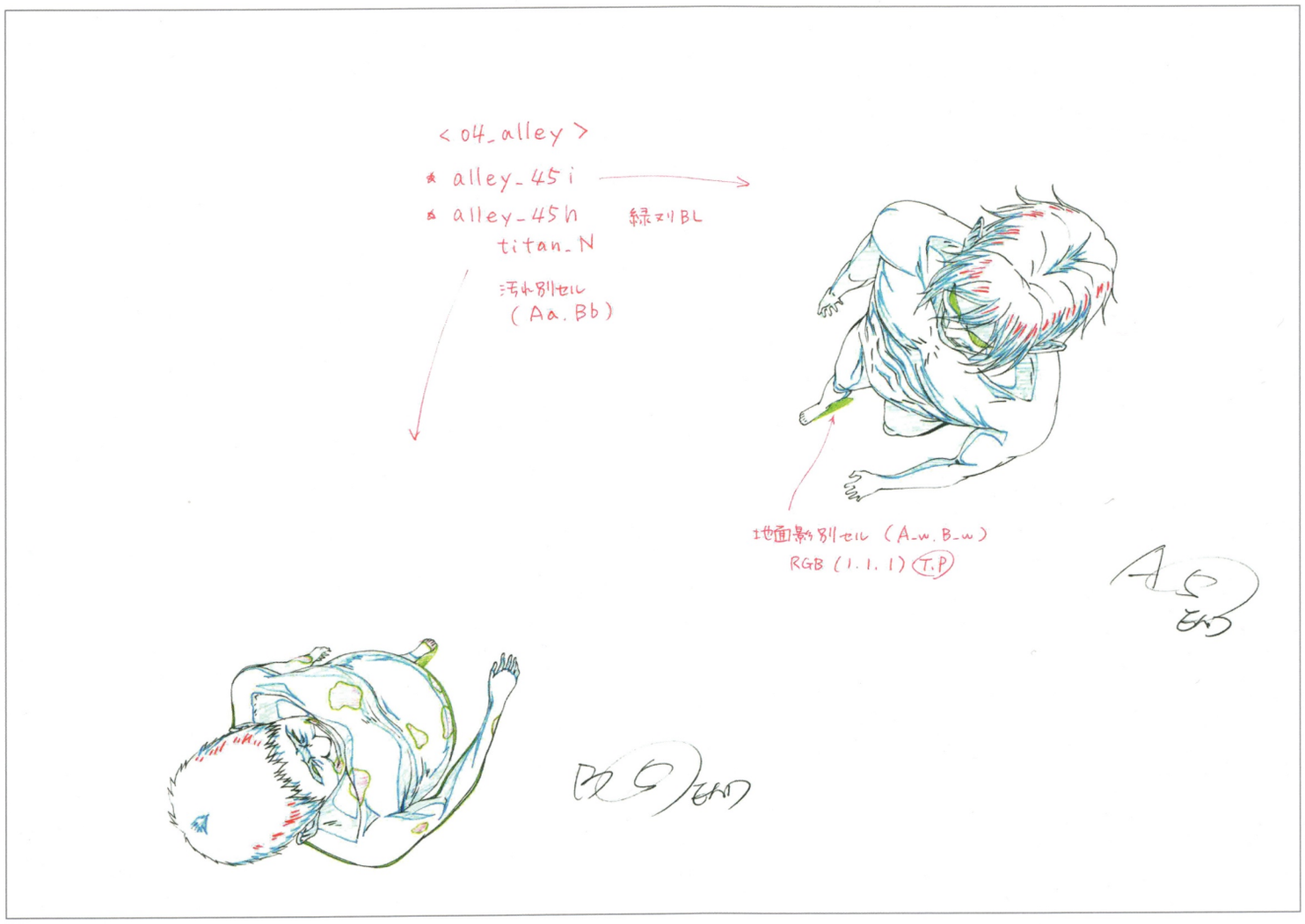







<04_alley>
alley_45i
汚れ別セル(Aa)
A①
A②
A③
A④
A⑥ED
A⑤

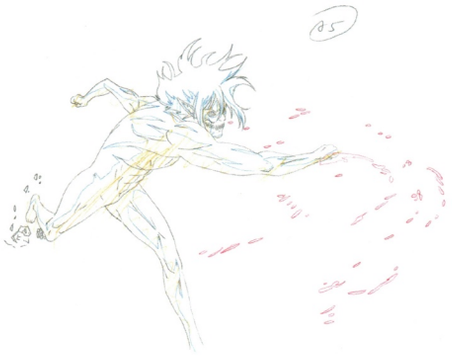




荒木哲郎コメント | 巨人にパンチするその瞬間まで、エレン巨人はモブ巨人に「まぎれている」。
この演出は諫山さんの強いオーダーでもあり、自分たちも細心の注意を払いました。いい効果になったと思っています。



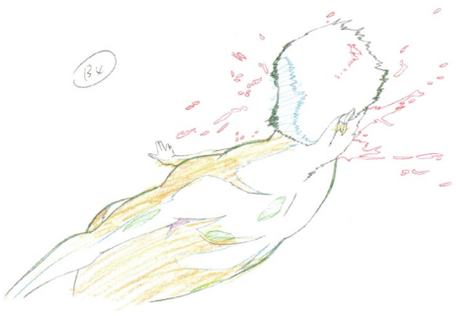




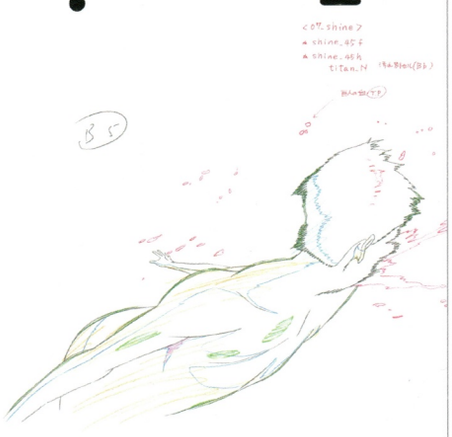


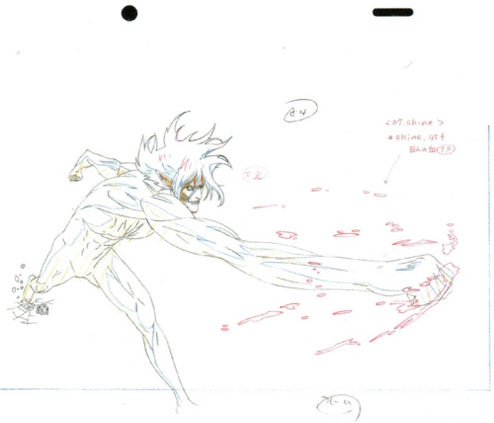


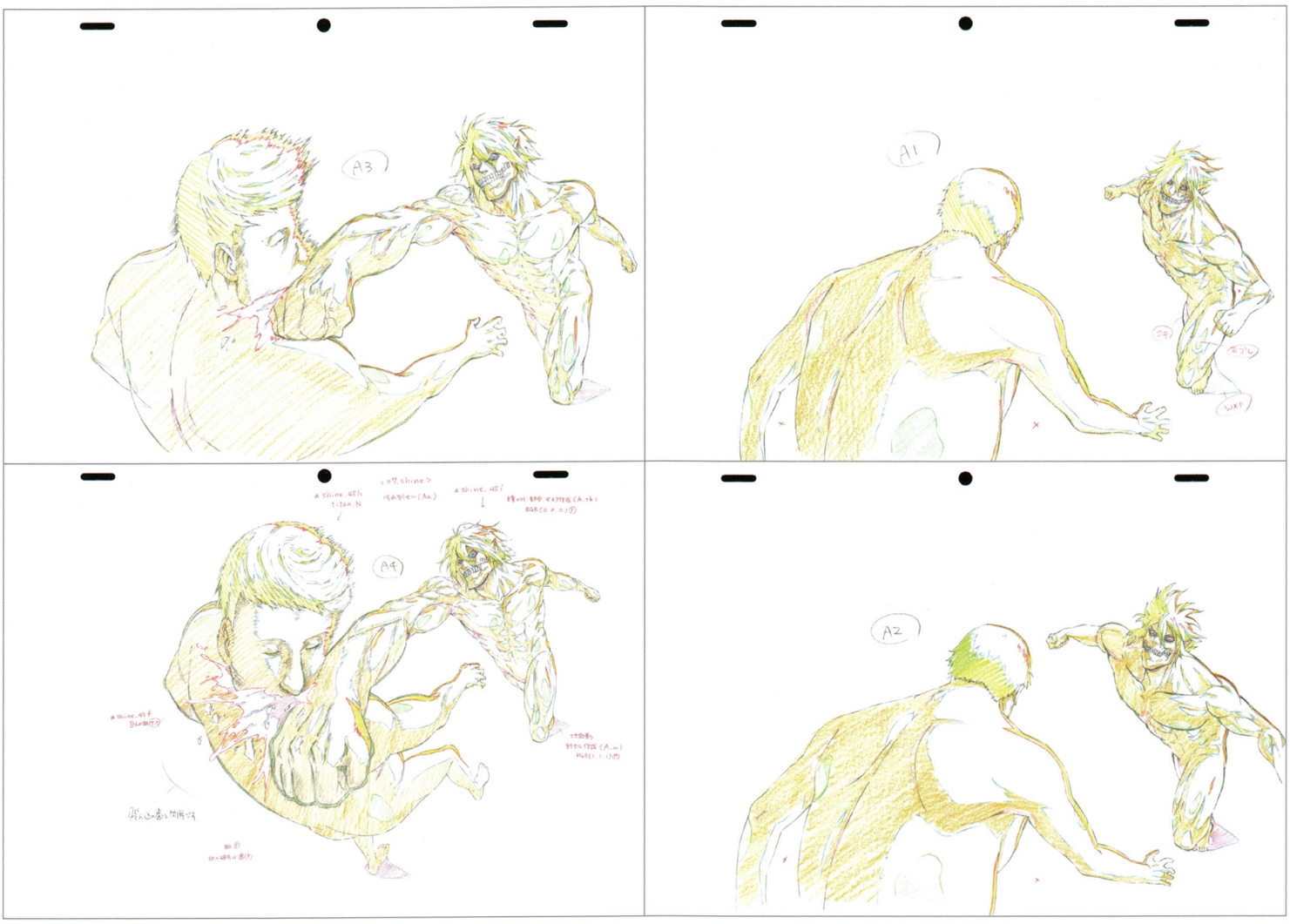








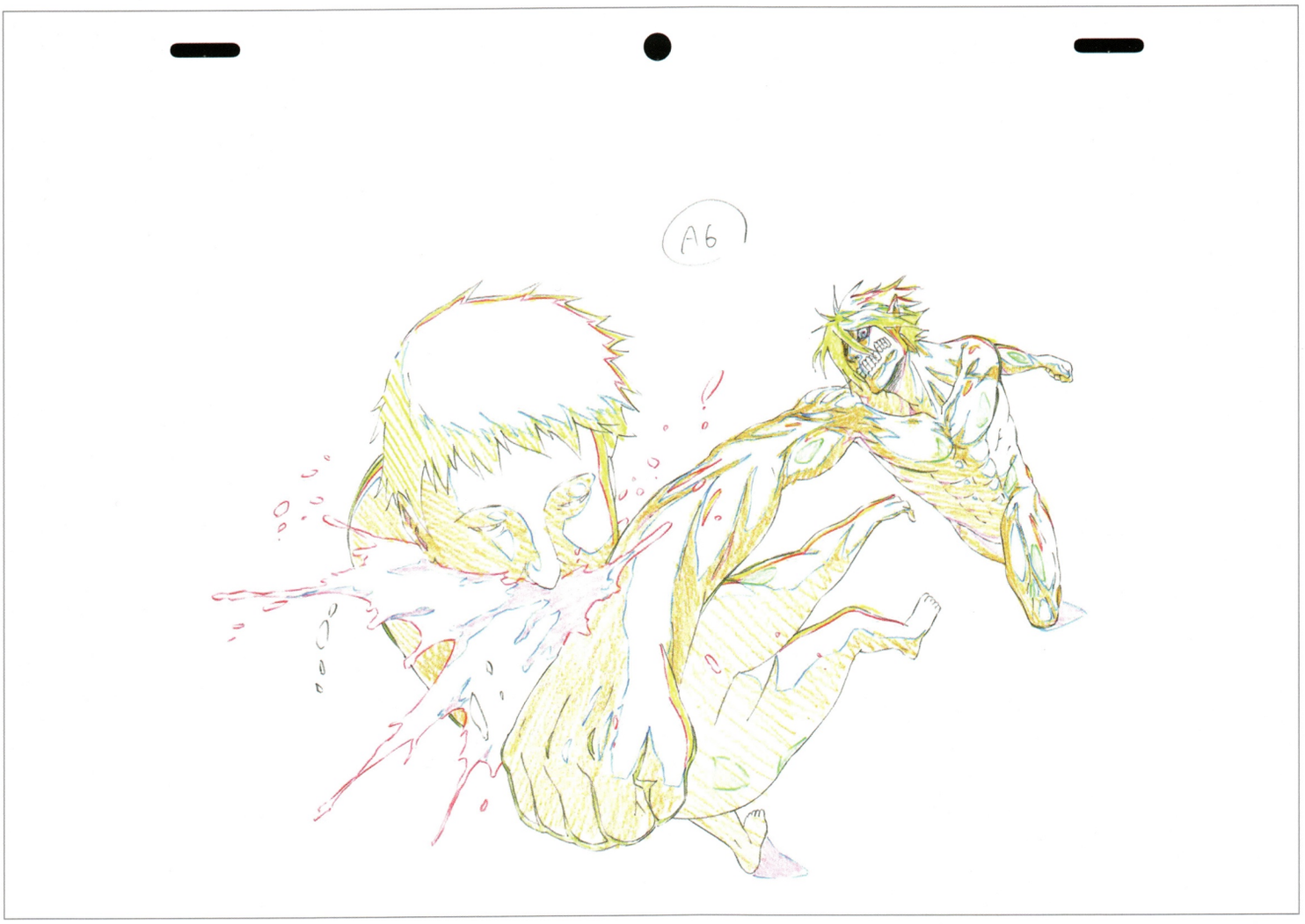






エレン巨人が巨人を殴る際の、一度モノクロのストップモーションになって、筋肉に赤い光が走る演出。
立川くんがやってみせたこれに、自分含む皆が「かっこいい！」と痺れ、その後いろんな話数でこの演出は登場することとなりました。

荒木哲郎コメント

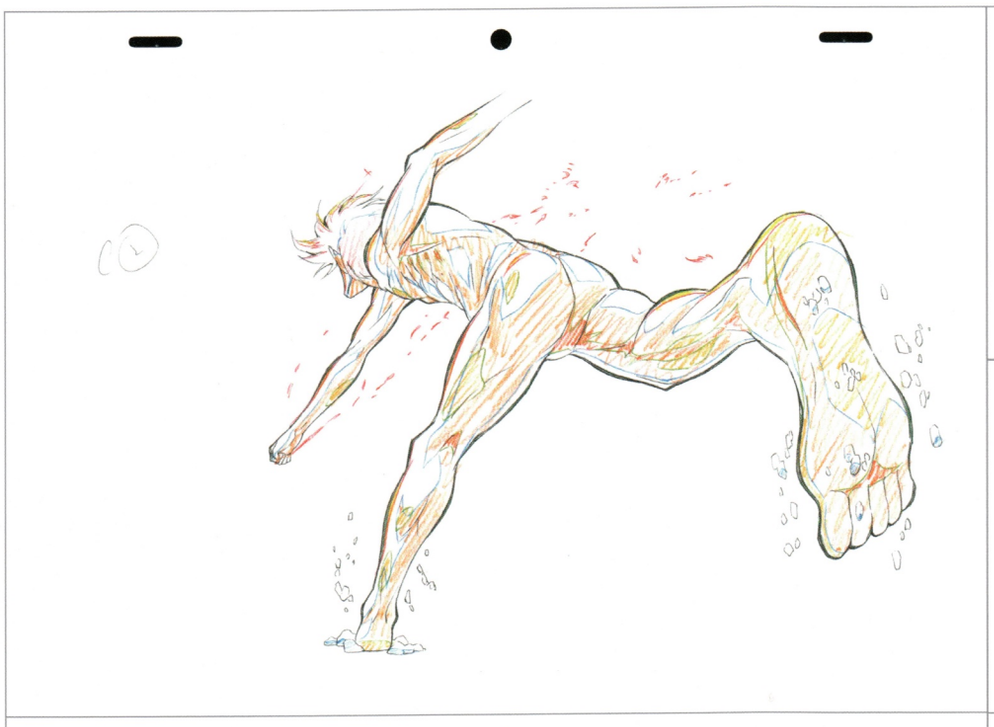

A6

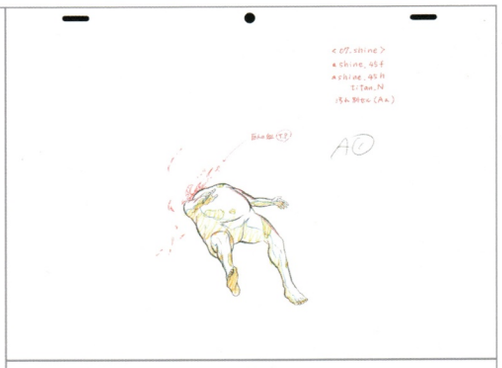

A9


A7

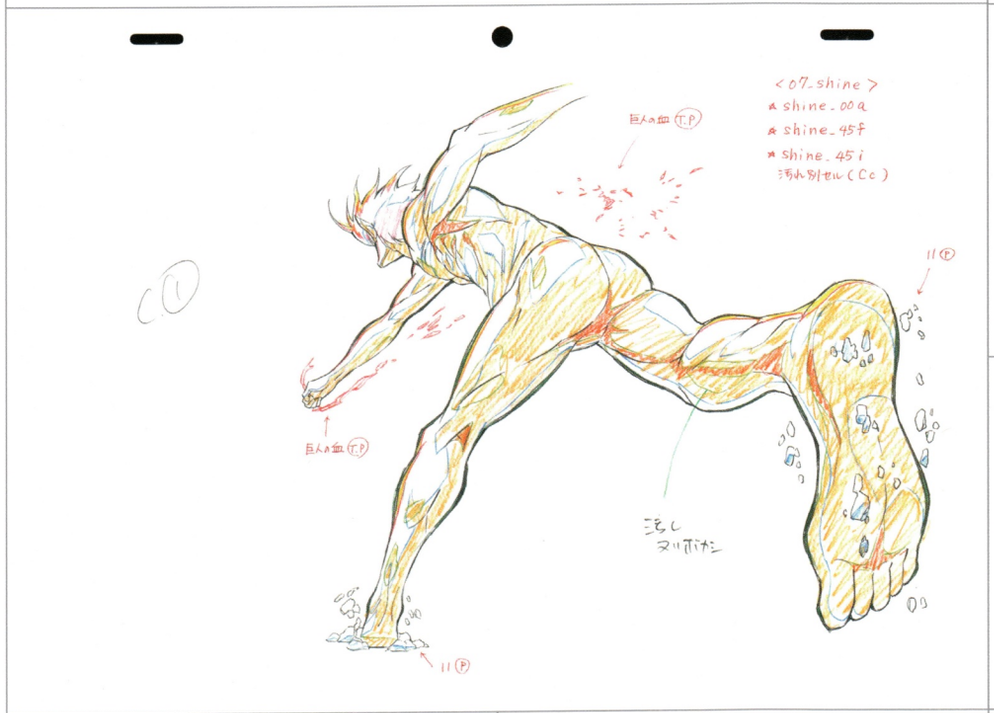

A10
END

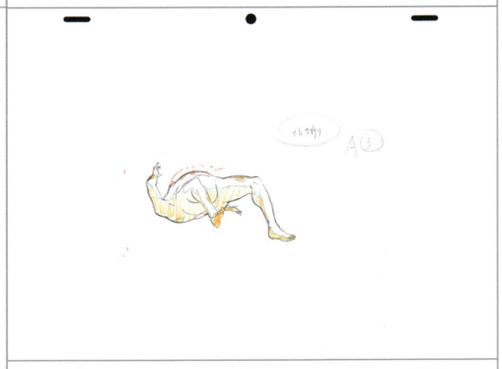

A8

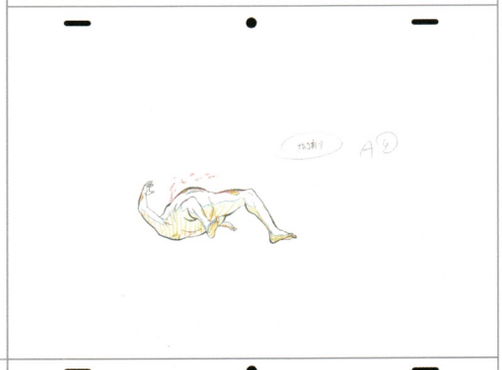


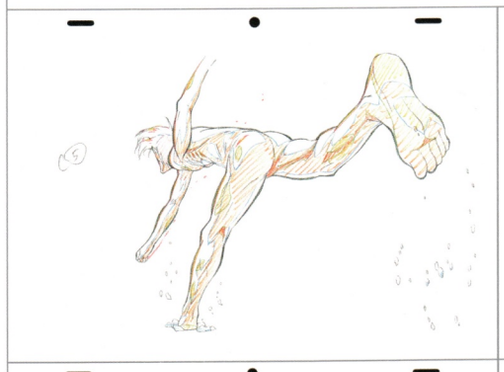


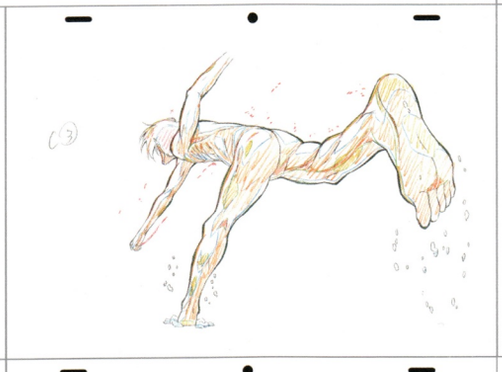



<07_shine>
shine_00a
shine_45f
shine_45i
巨人の血(T.P)
11(P)



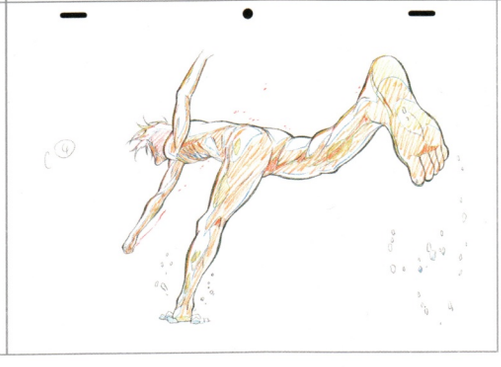


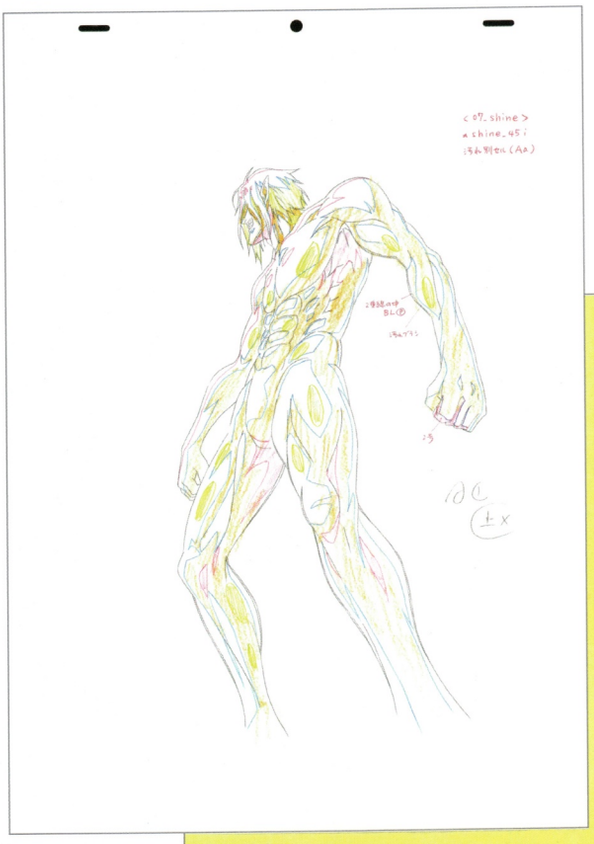












荒木哲郎コメント

エレン巨人、初の雄姿。初登場でしたので、描き方は手探りでしたが、早速最高の例を見せてもらえました。特に、立川くんの誘いで参加してくれた田中宏紀さんの、ディテールの省略の仕方、フォルムの取り方は衝撃的で、長く見本として作画さんに渡すこととなりました。


<07_shine>
★shine_45 i
RGB(40. 25. 19) Ⓟ
口の中は2号Ⓟ
3号が BL
A1


A4


A2


A5
FAID


A3

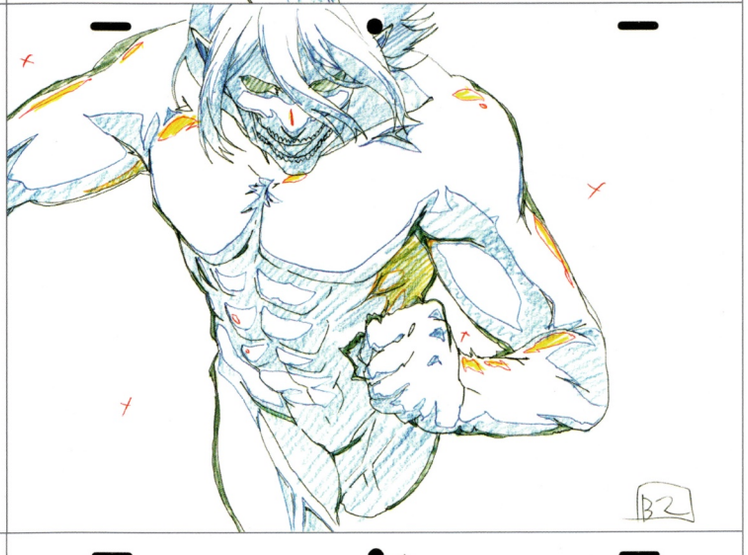

B4


A B C D E
1
2
3
4
5
6
7

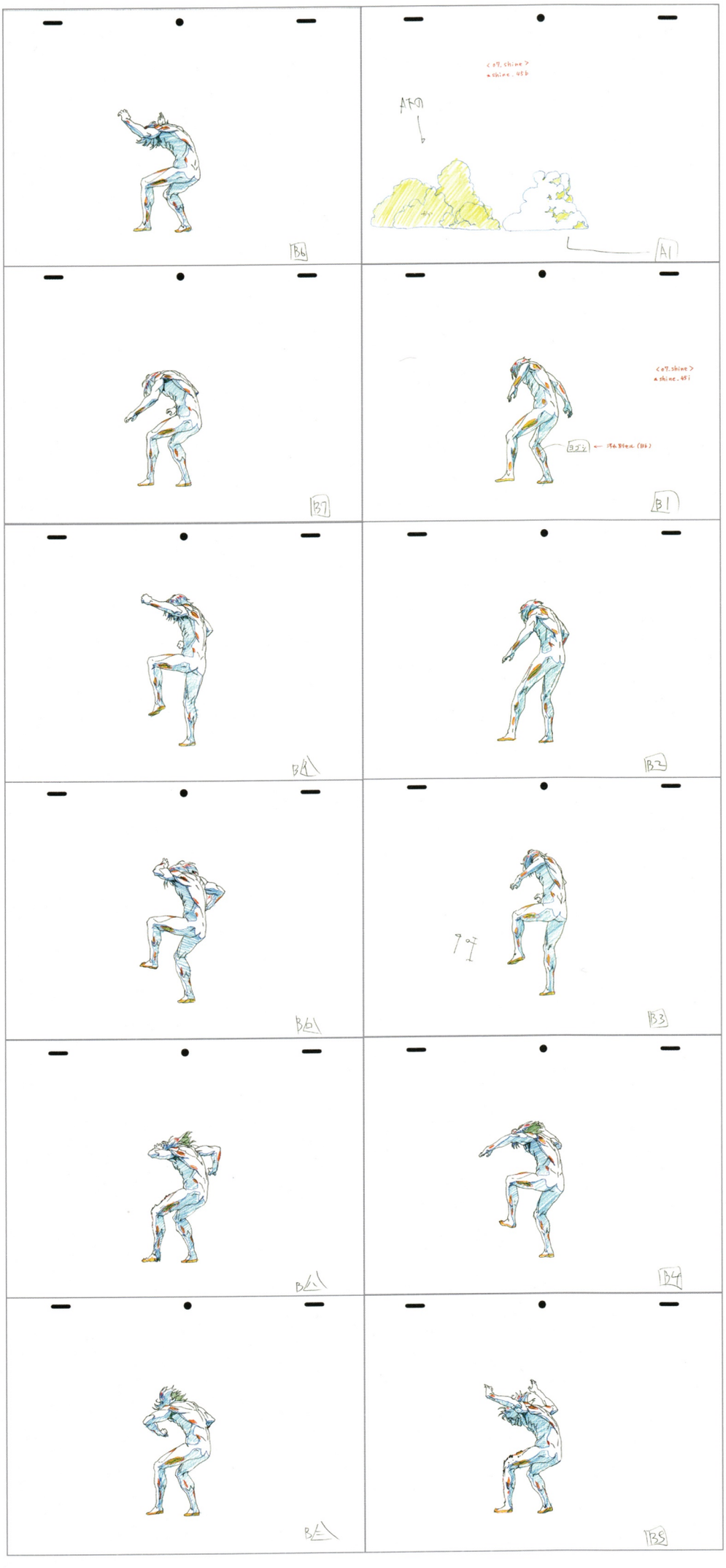

B5

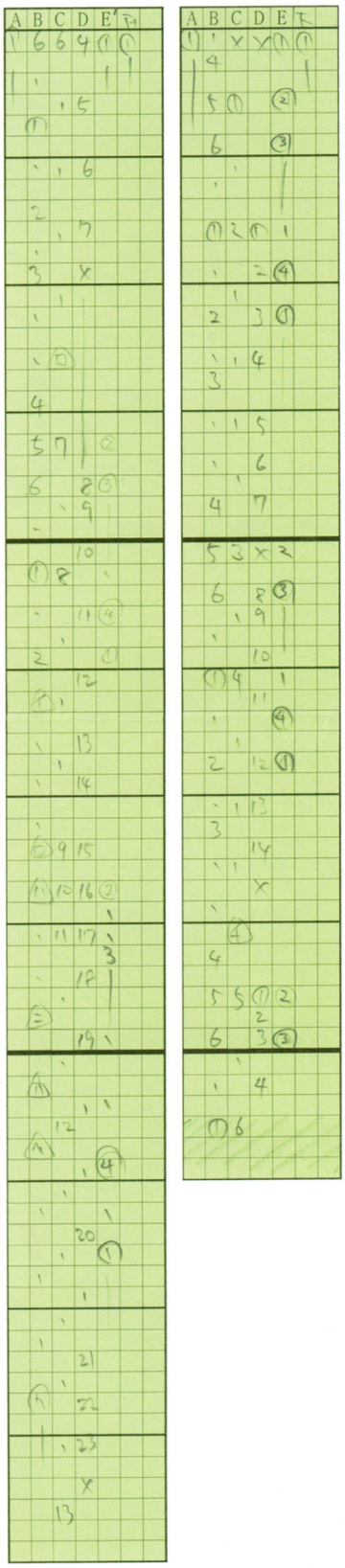

BL
< 07_shine >
a shine_45i
B1

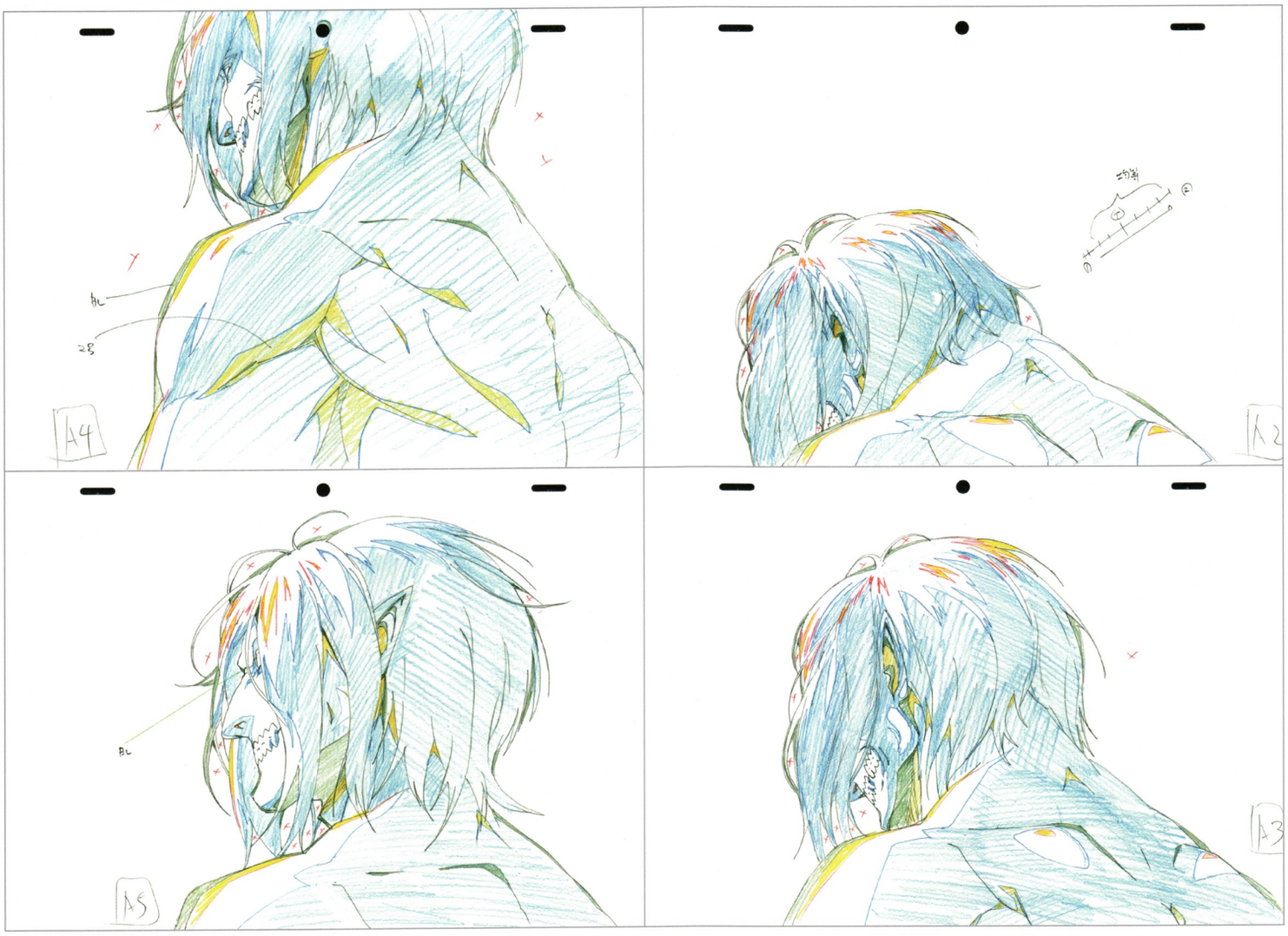

B6

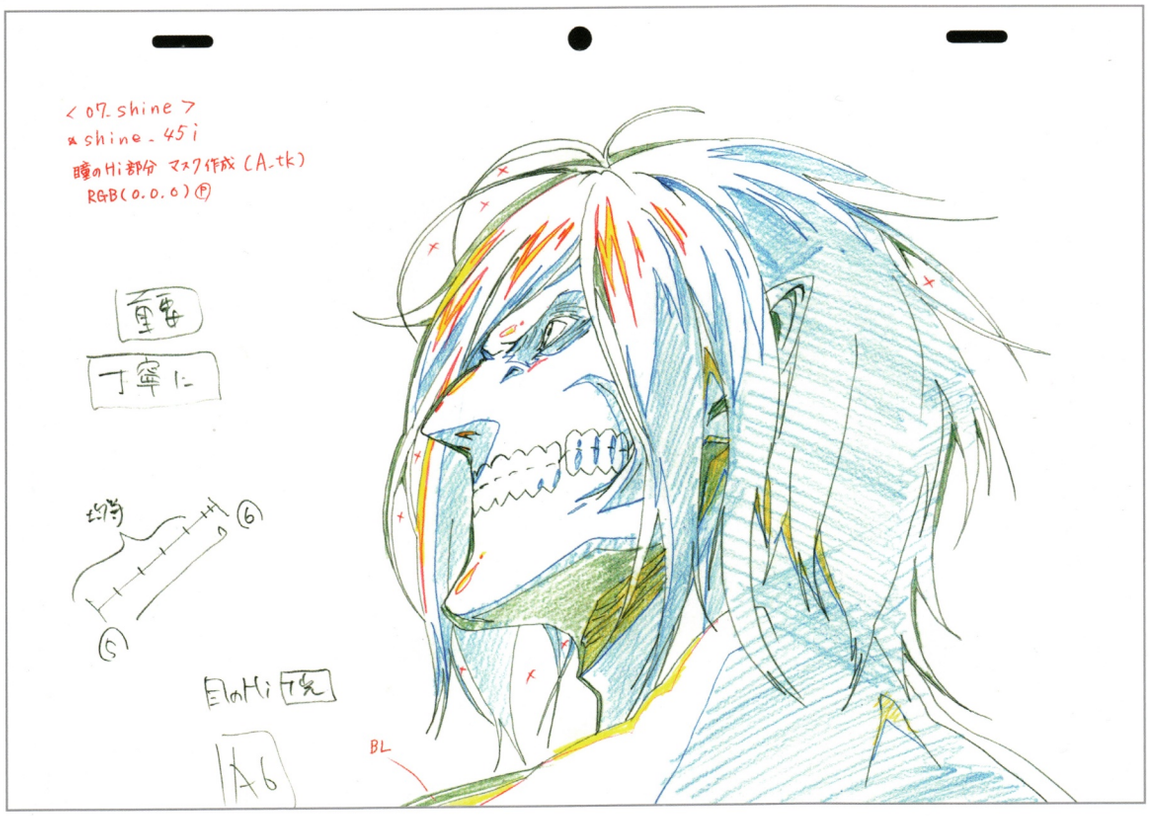

B2

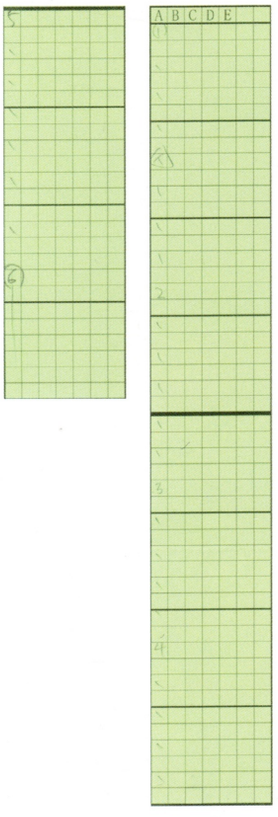

B3

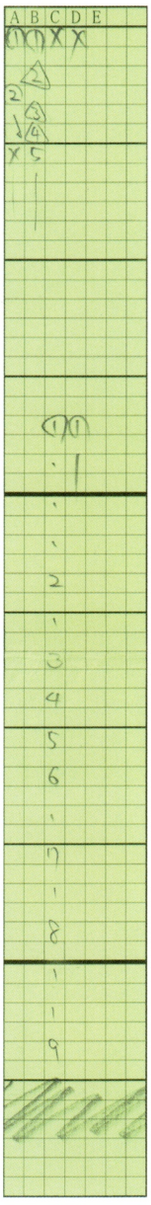

B6
A1
B7
B1
B2
B3
B4
B5

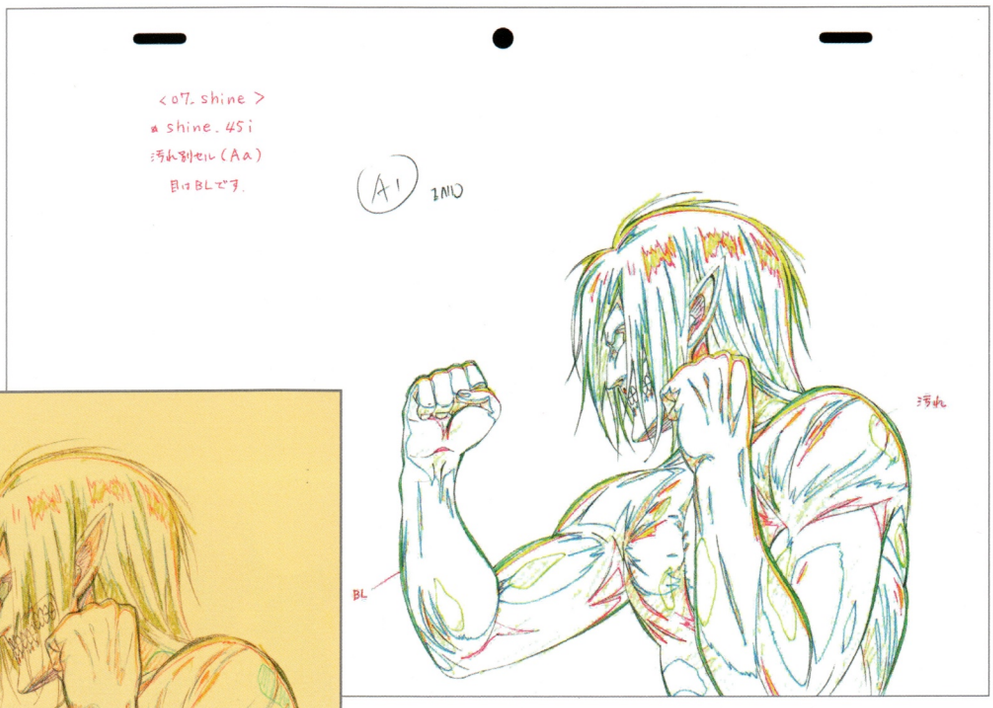


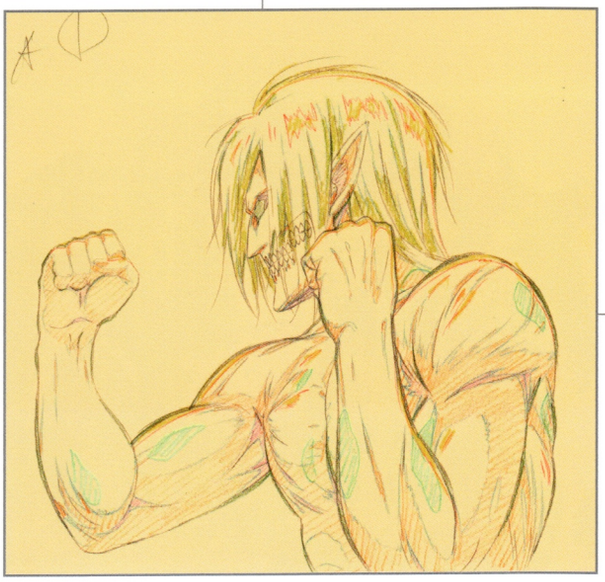

A4
A2
A5
A3

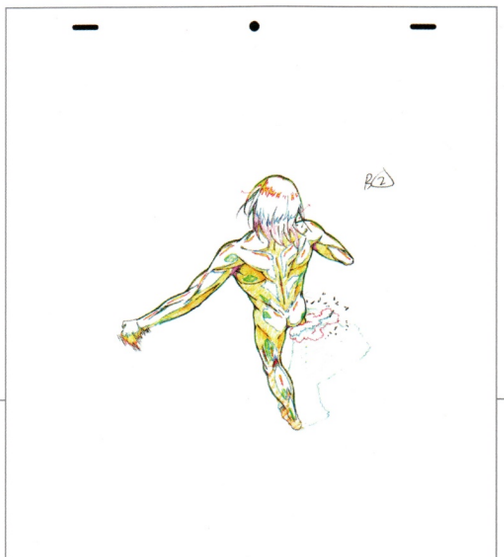

< 07_shine >
shine_45i
瞳のHi部分 マスク作成 (A_tk)
RGB(0.0.0)
重要
丁寧に
BL
A6

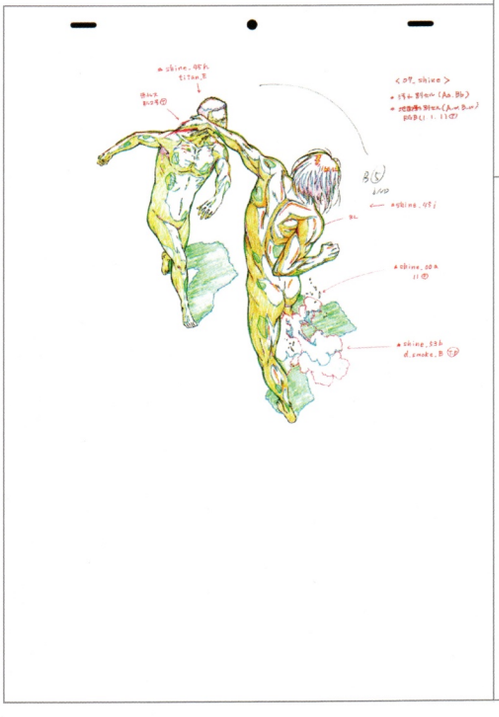


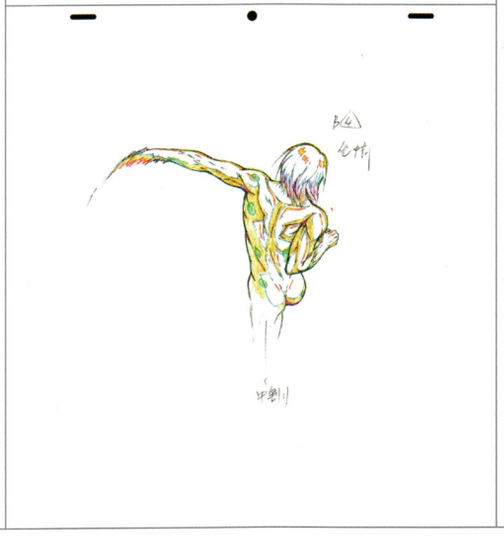


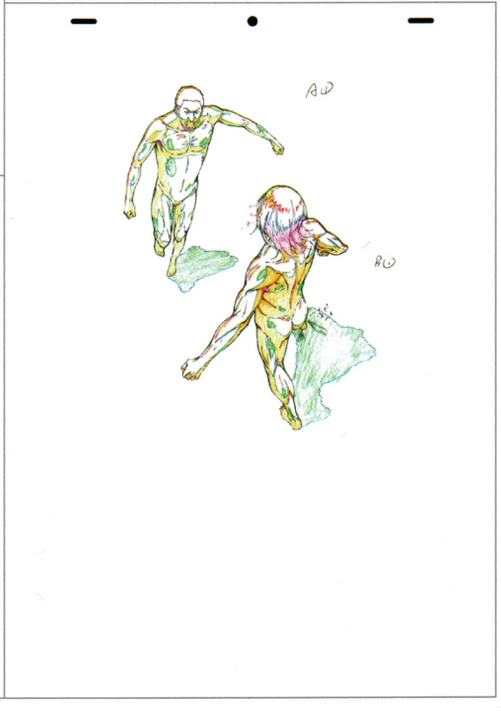

<07_shine>
shine_45i
汚れ別セル(Aa)
目はBLです。
A1
BL
汚れ

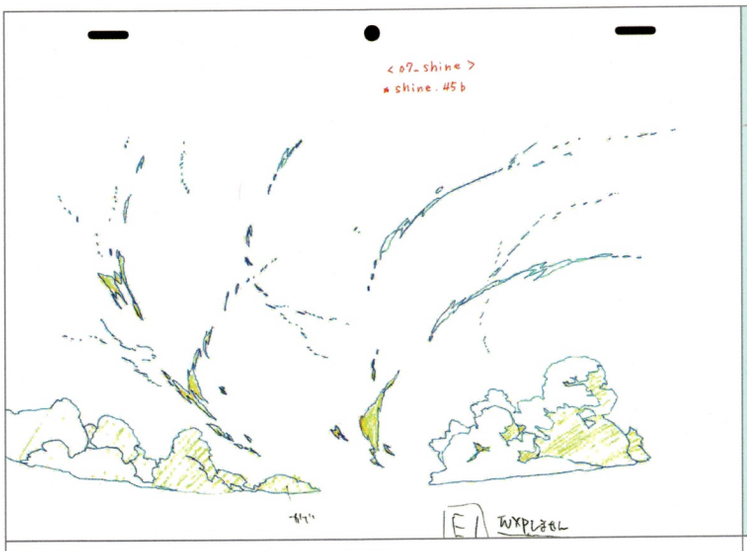


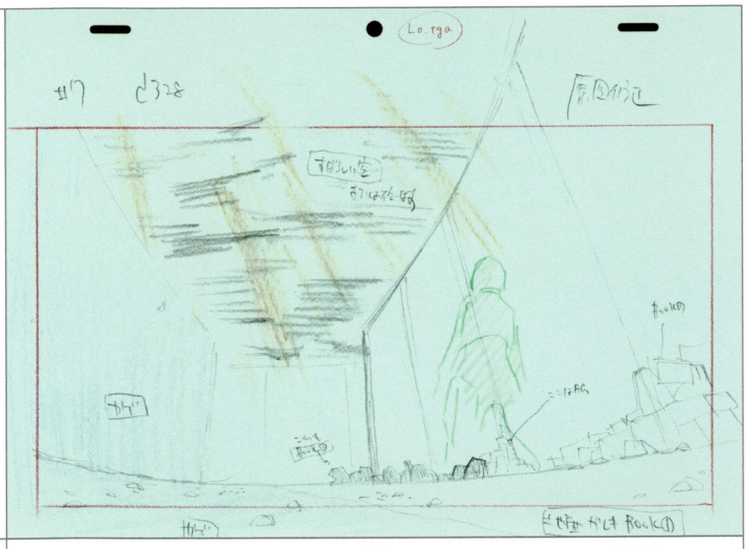

B2

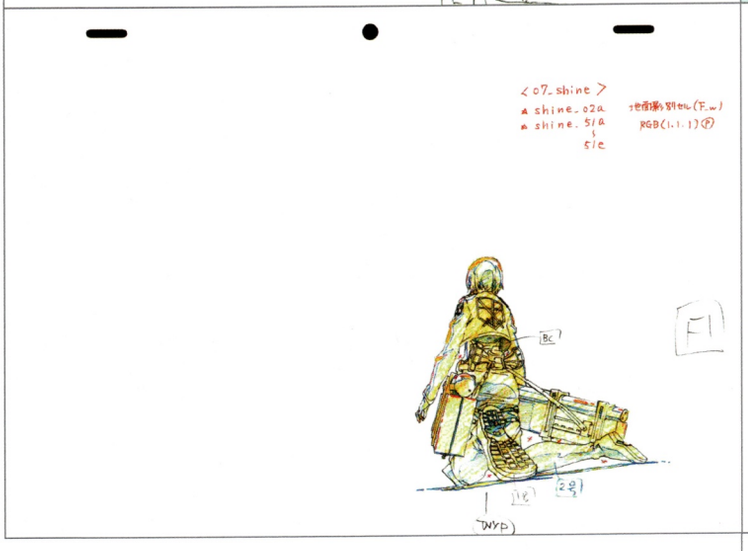

<07_shine>
B5


B4

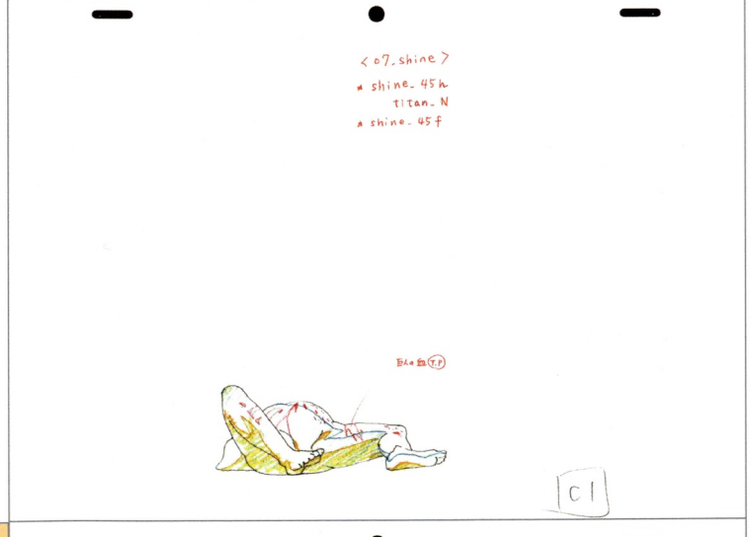

A1
B1



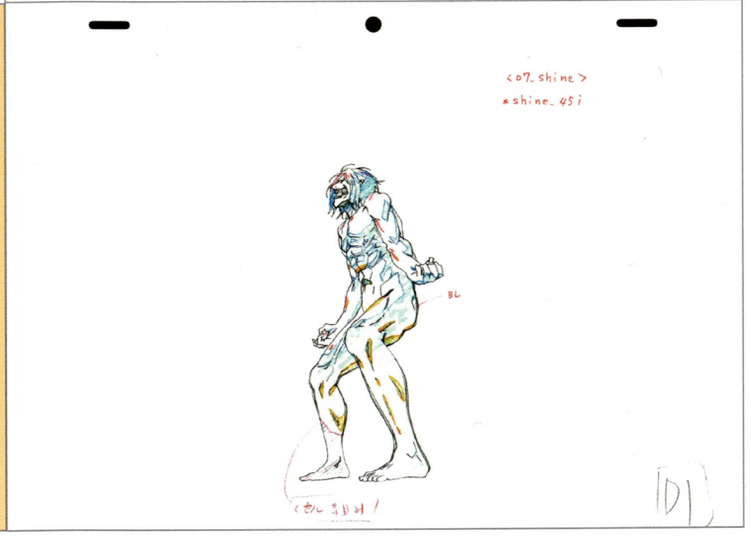






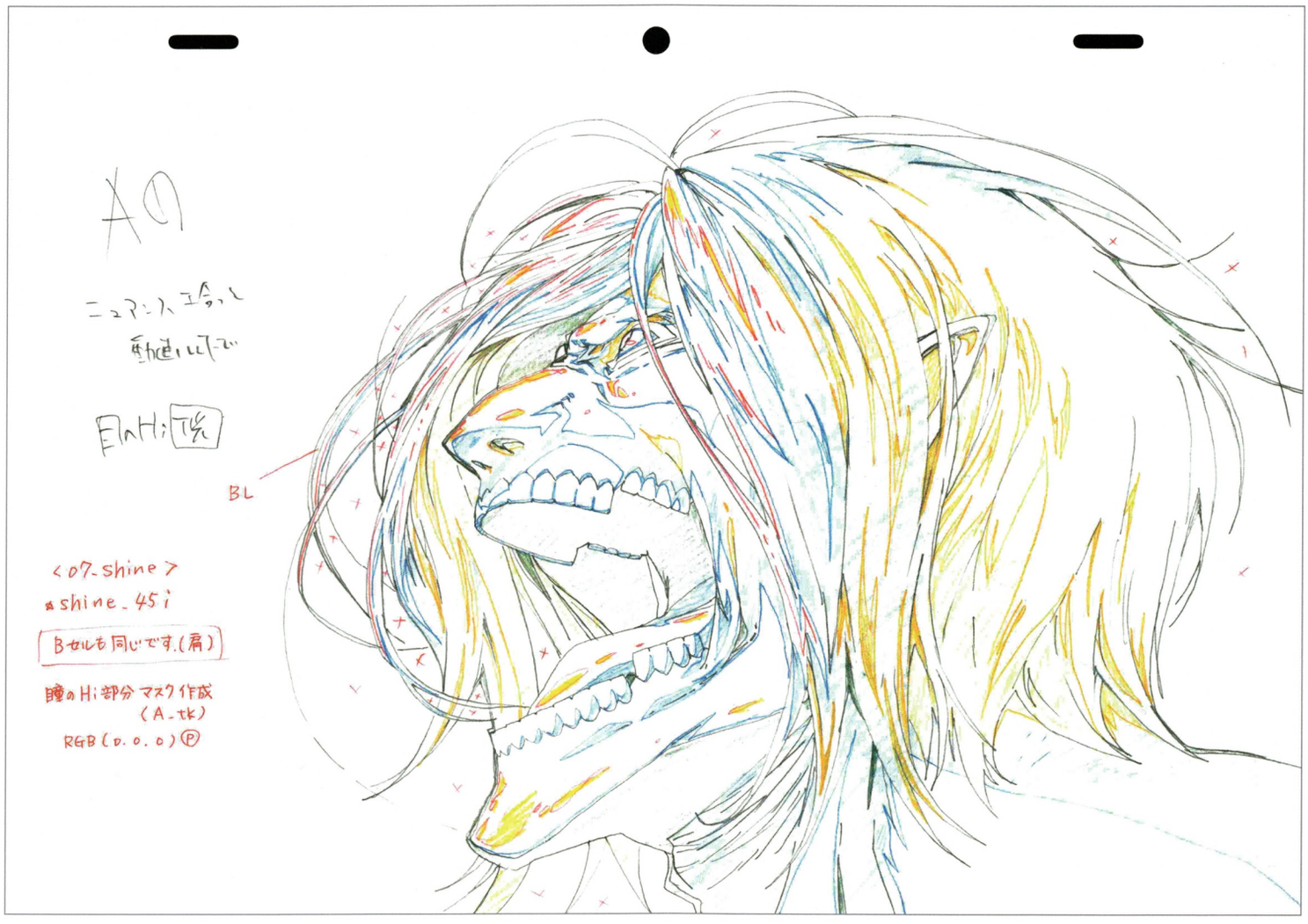


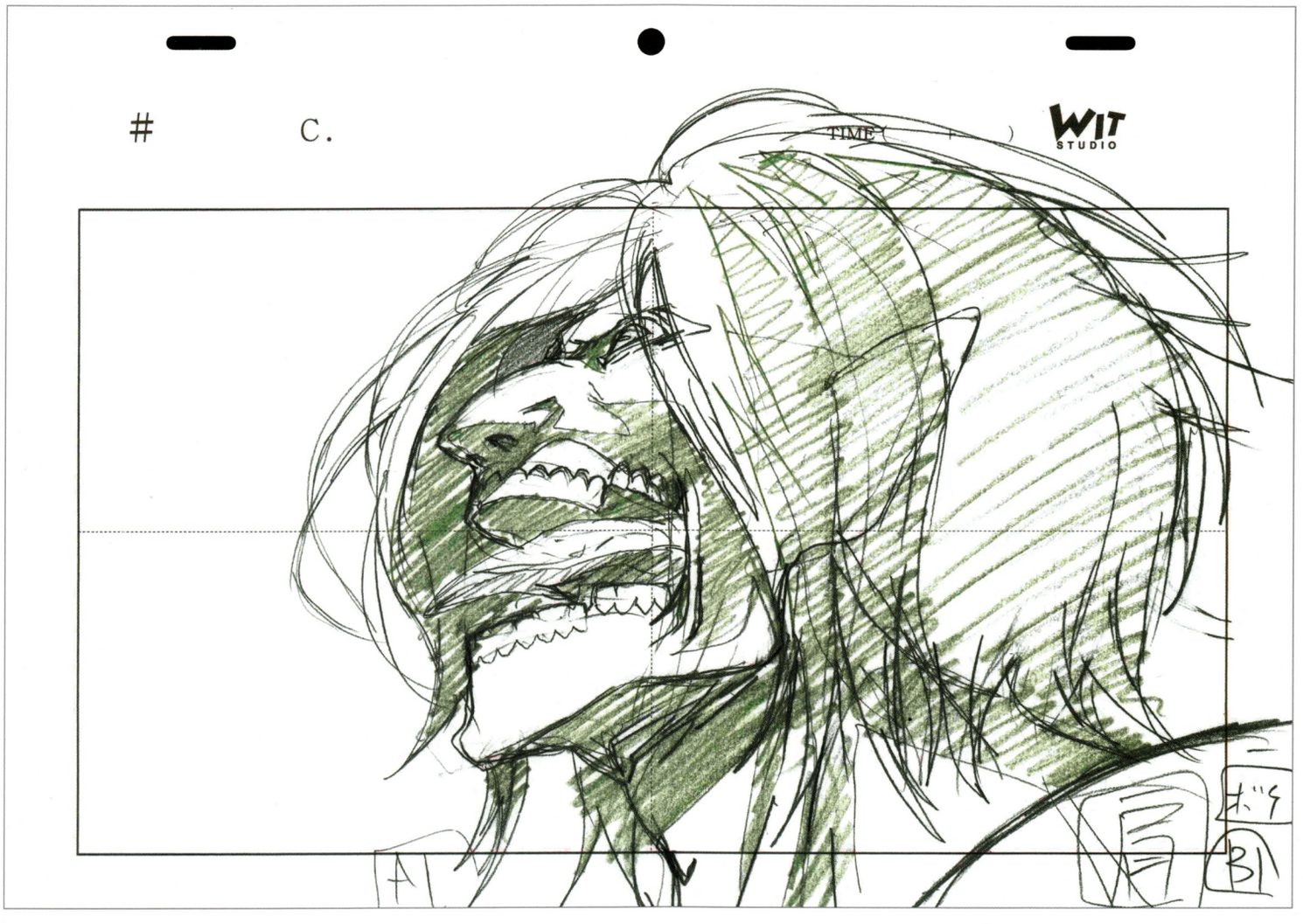


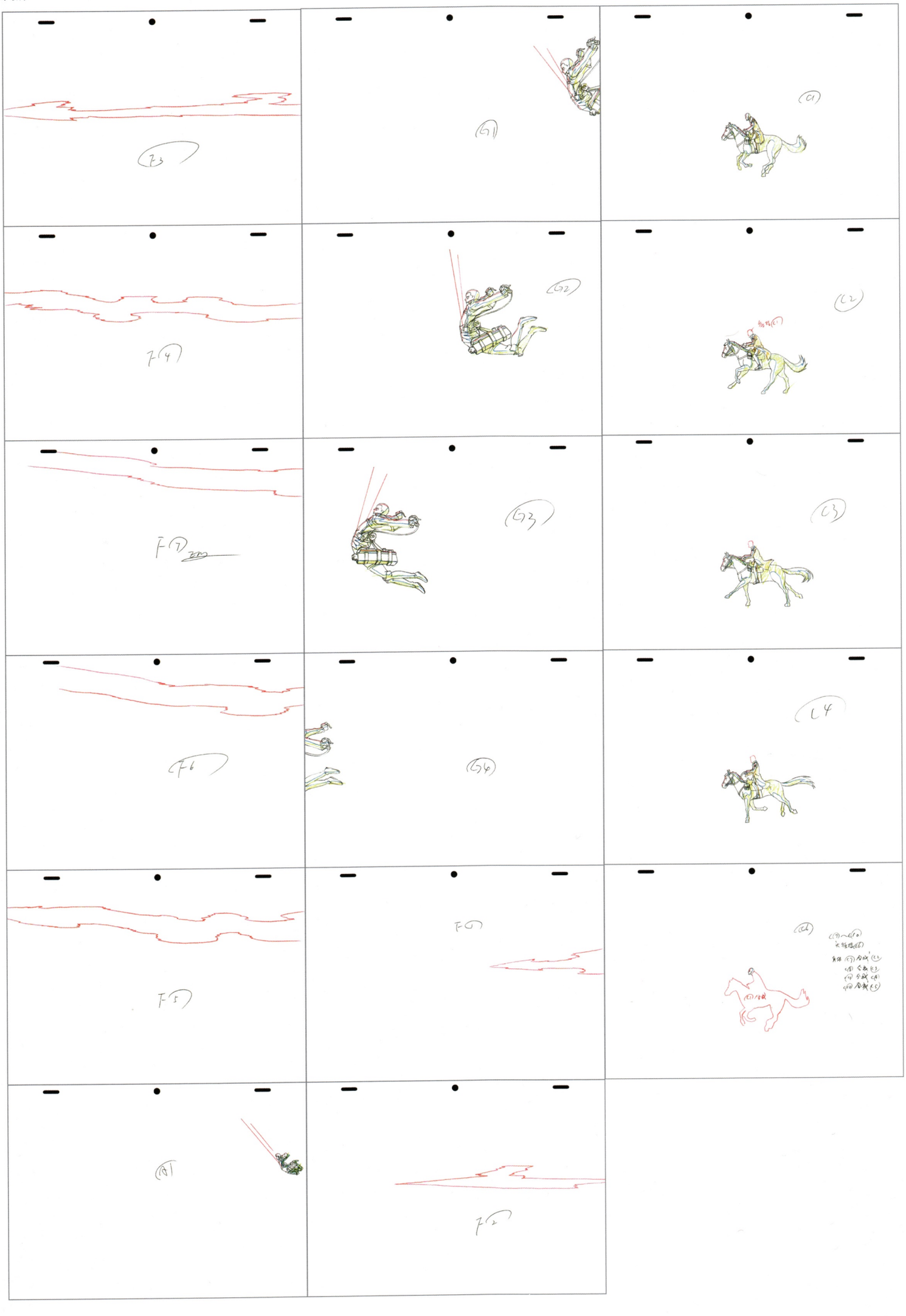


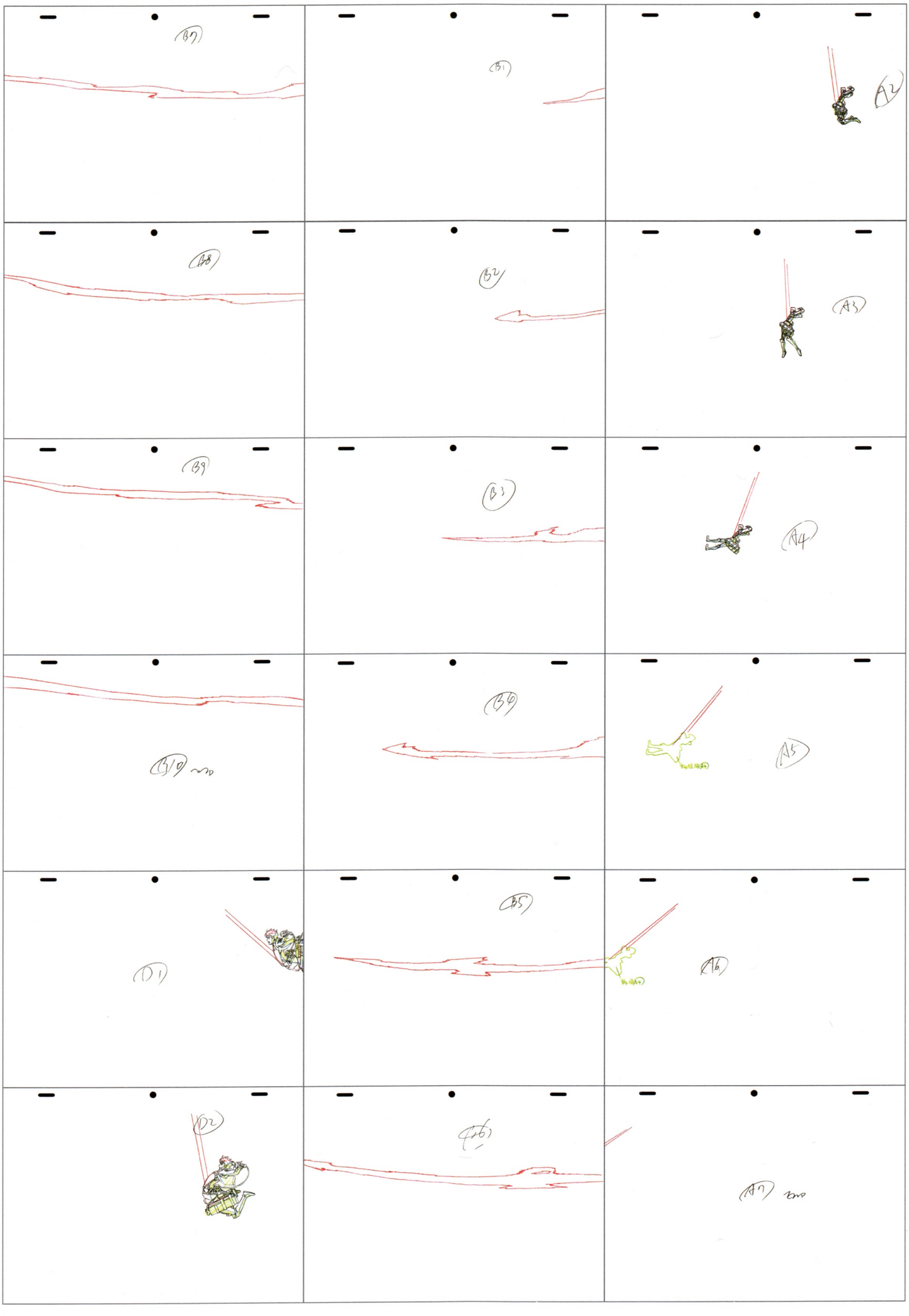
荒木哲郎コメント

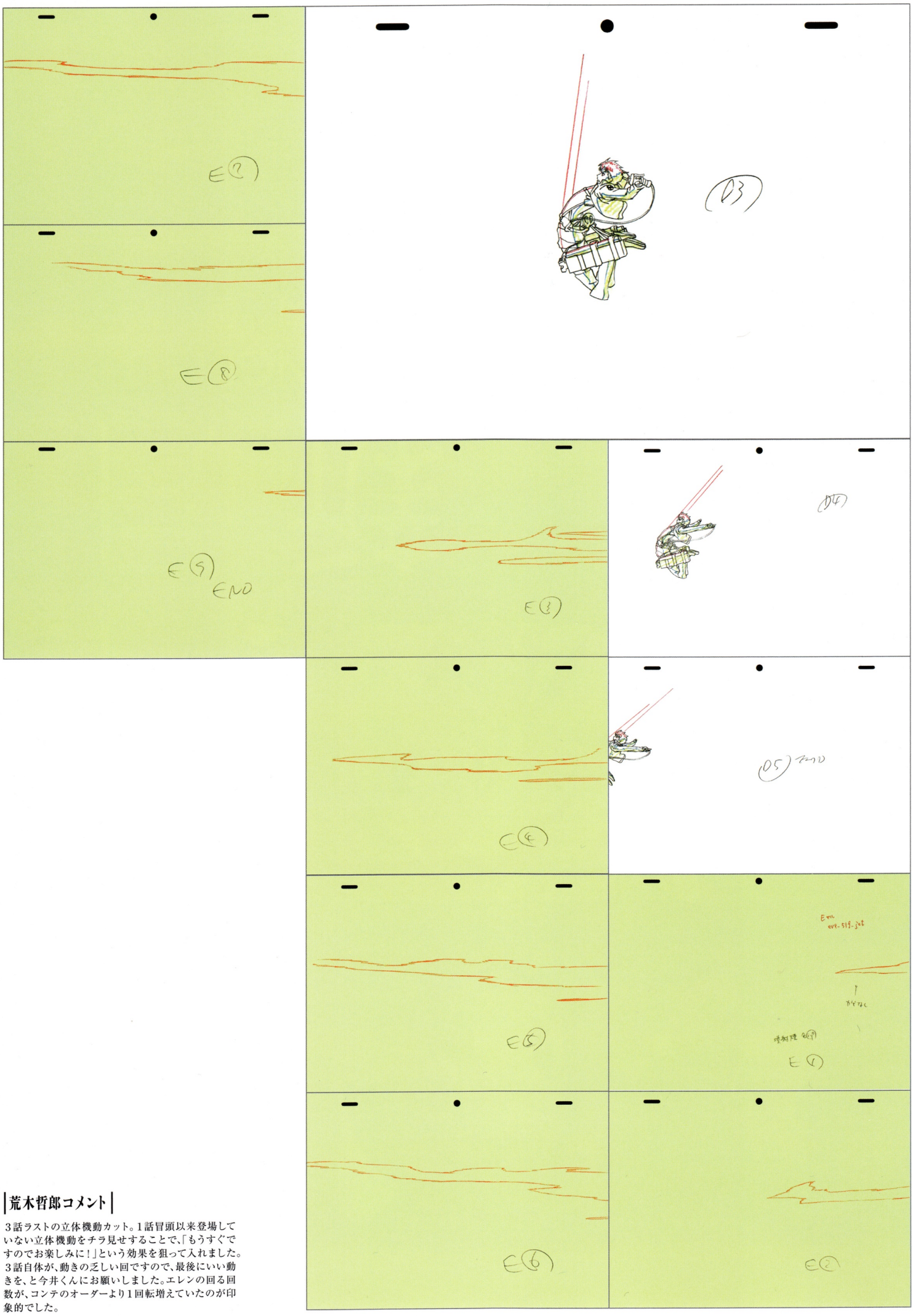
ラスト、エレン巨人の咆哮。この回で立川くんが「原画そのものの良さを出したい」と言ったのがキッカケで、提供バックに原画スキャンを用いるようになりました。このエレン巨人の原画が、そもそものキッカケを作ったのです。BDではなくなってしまっているので、オンエアを録画した方は、消さずに大切にとっておいてくださいね（笑）


A1
BL
<07_shine>
shine_45i
Bセルも同心です.(肩)
瞳のHi部分 マスク作成
(A_tk)
RGB(0.0.0)Ⓟ


#
C.
TIME
WIT STUDIO
A1
肩
B1

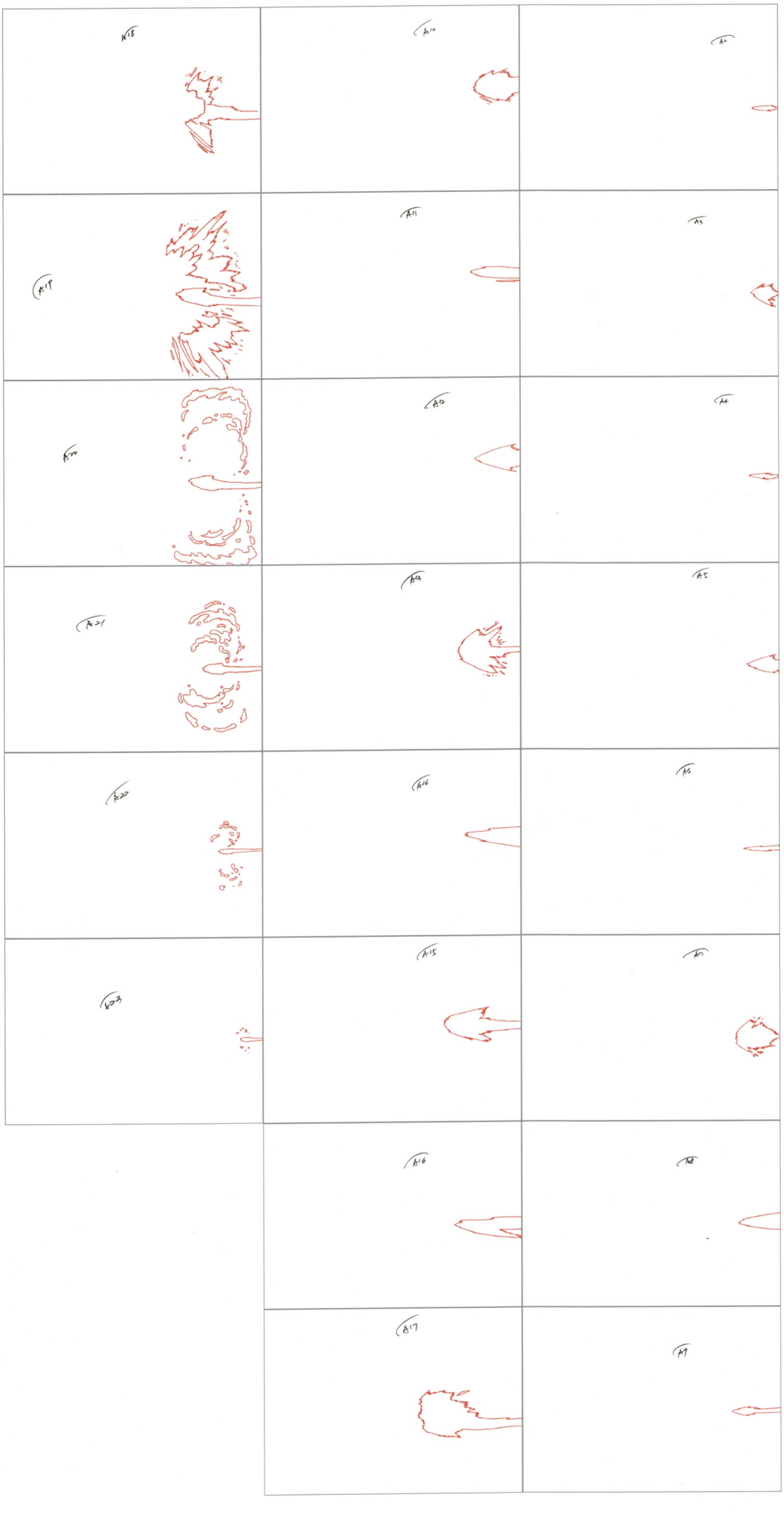


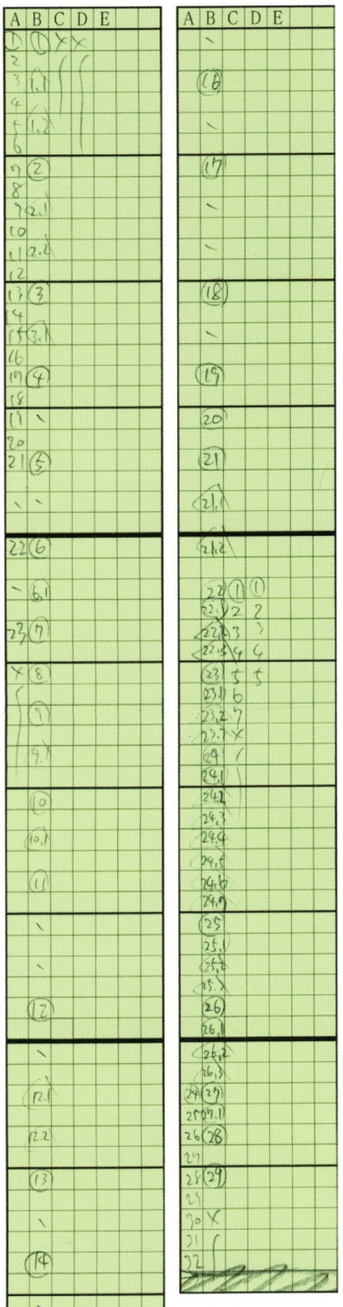

B7
B1
A2
B8
B2
A3
B9
B3
A4
B10
B6
A5
D1
B5
A6
D2
A7

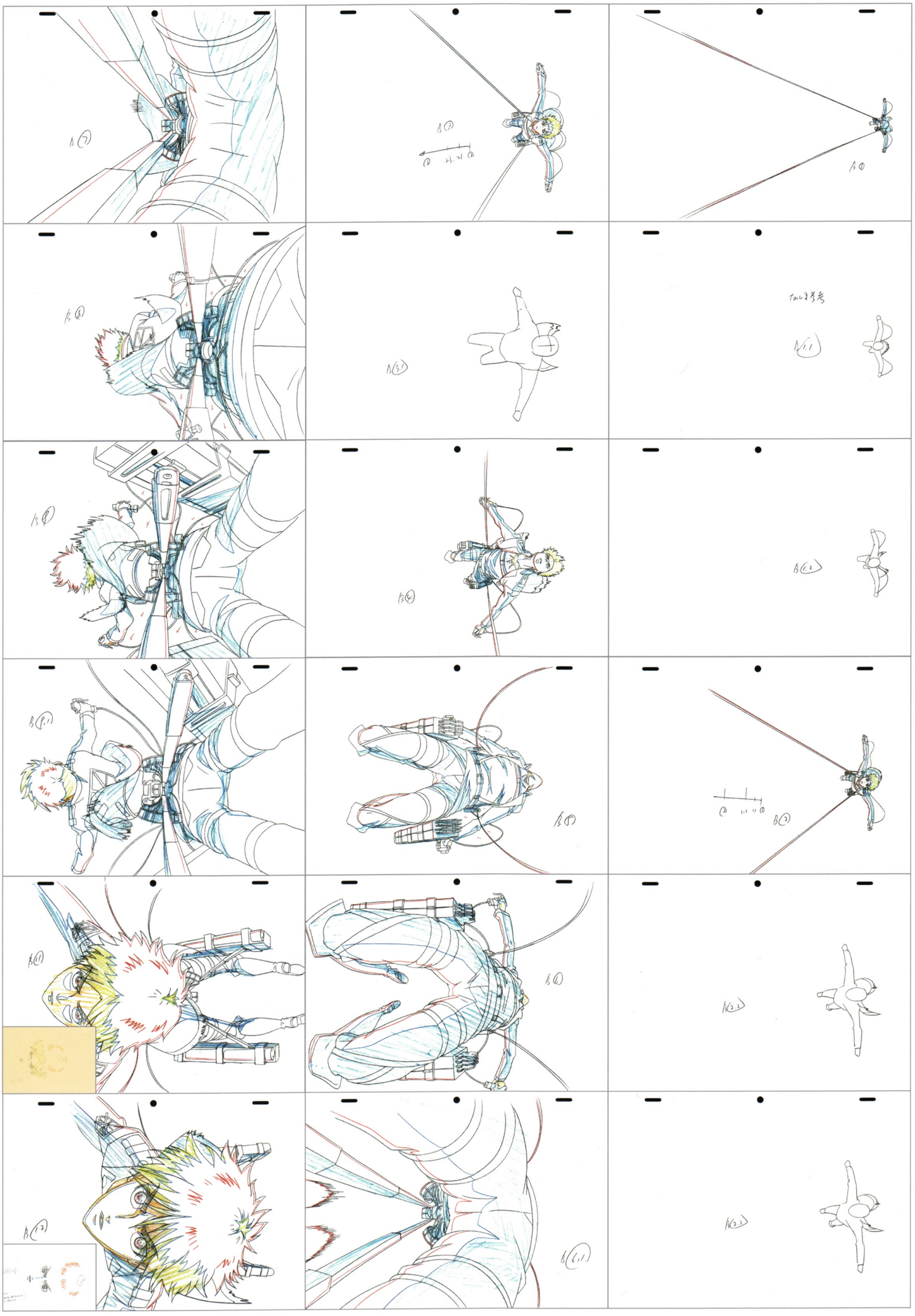


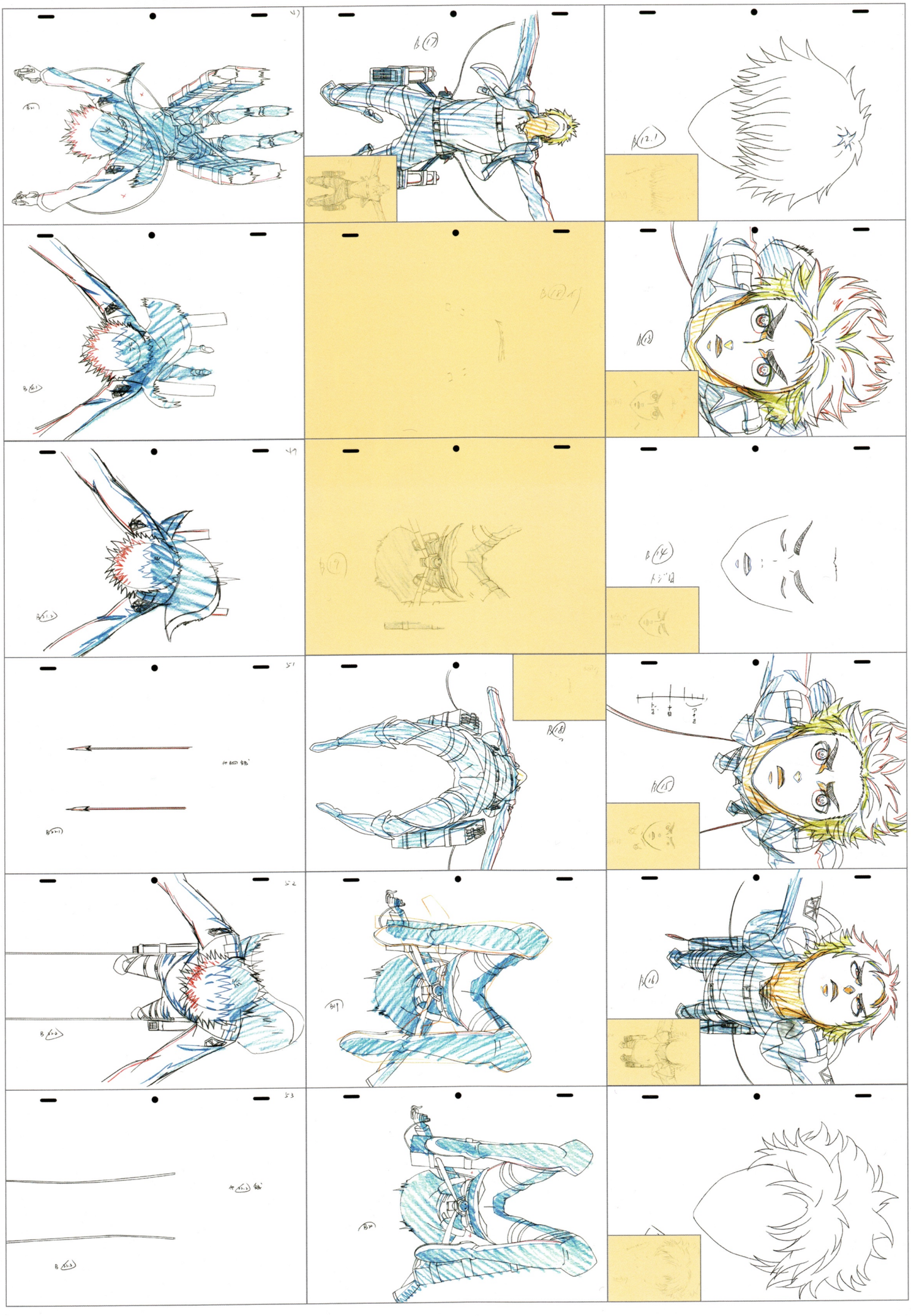
荒木哲郎コメント

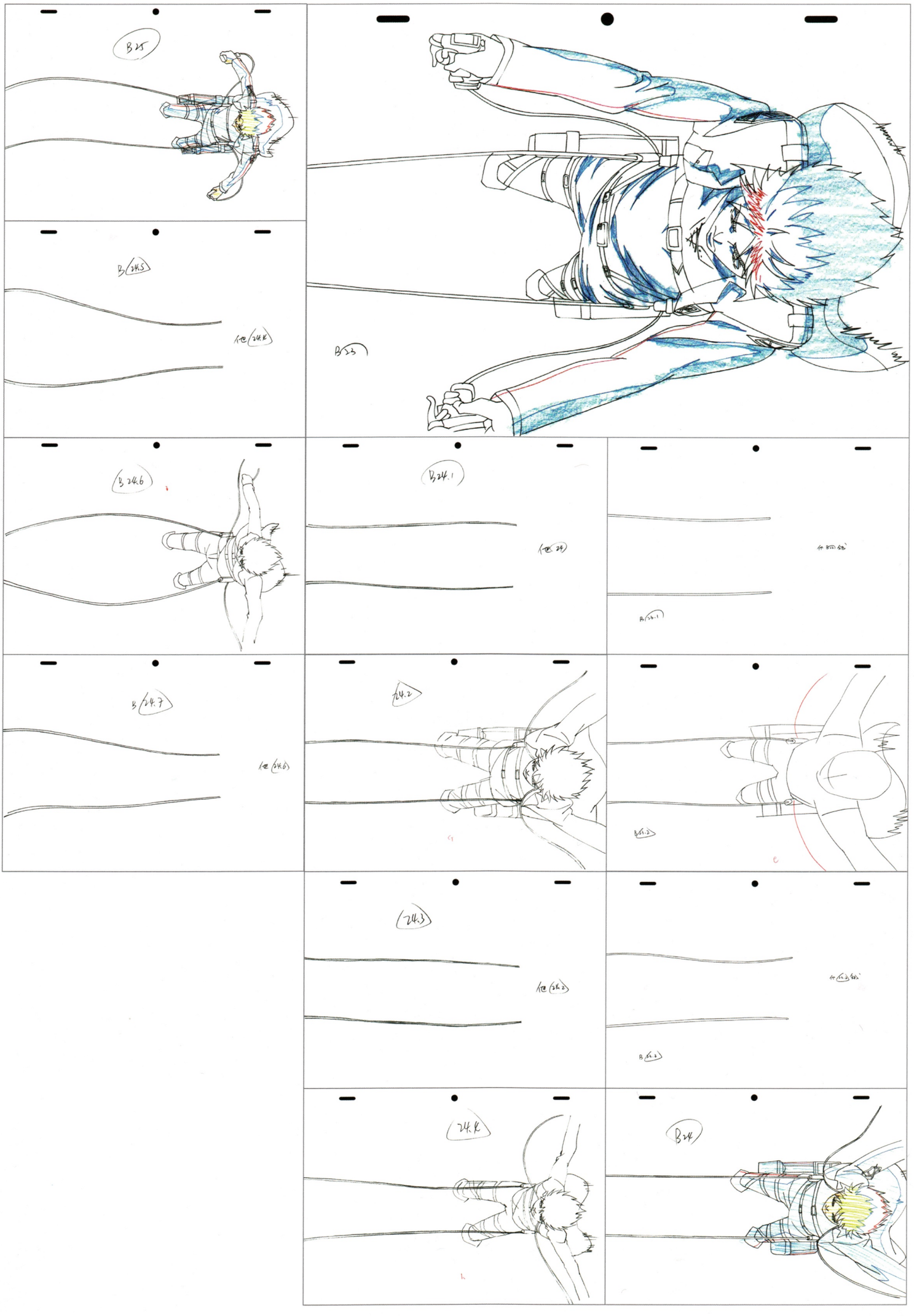
3話ラストの立体機動カット。1話冒頭以来登場していない立体機動をチラ見せすることで、「もうすぐですのでお楽しみに！」という効果を狙って入れました。3話自体が、動きの乏しい回ですので、最後にいい動きを、と今井くんにお願いしました。エレンの回る回数が、コンテのオーダーより1回転増えていたのが印象的でした。

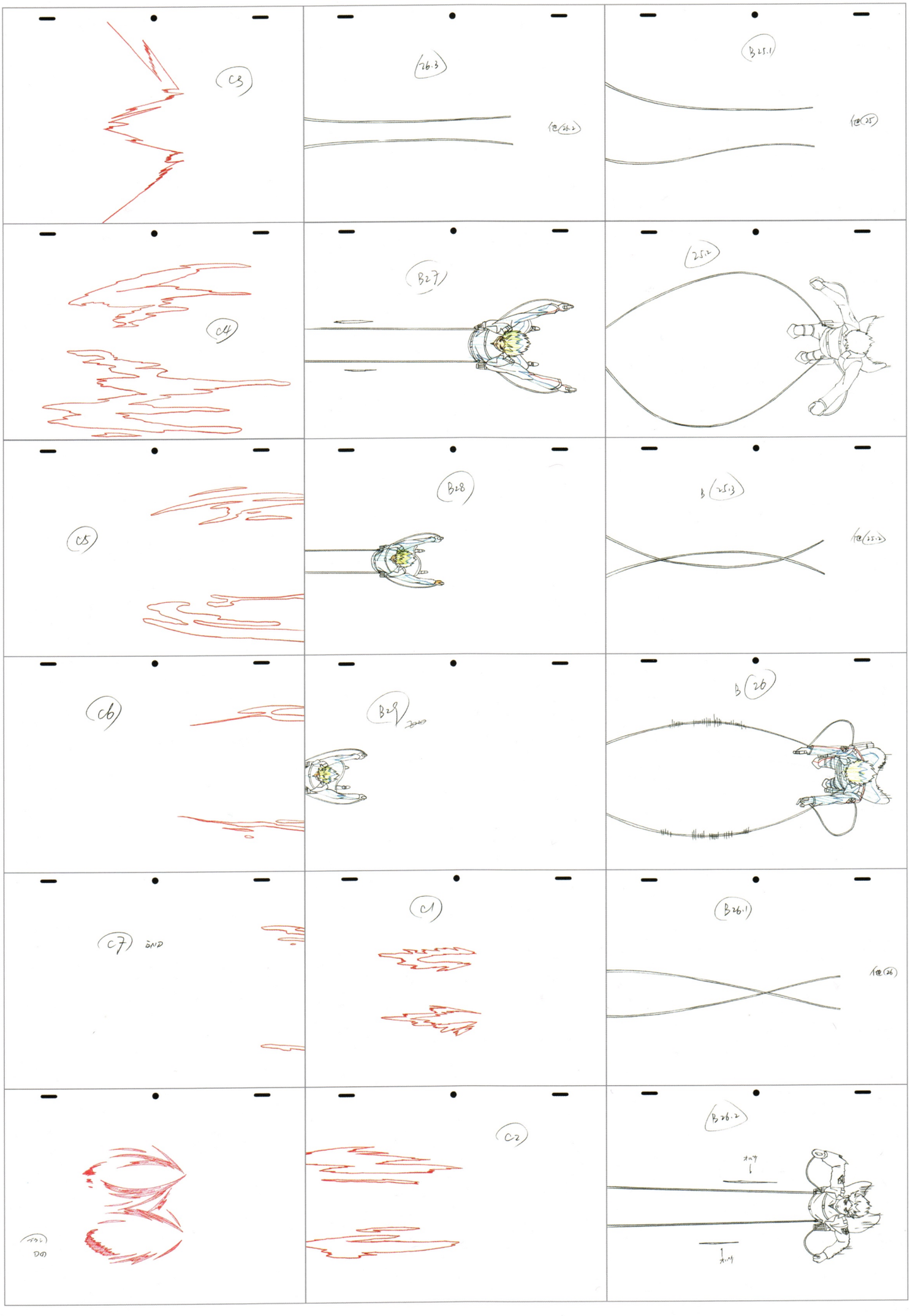


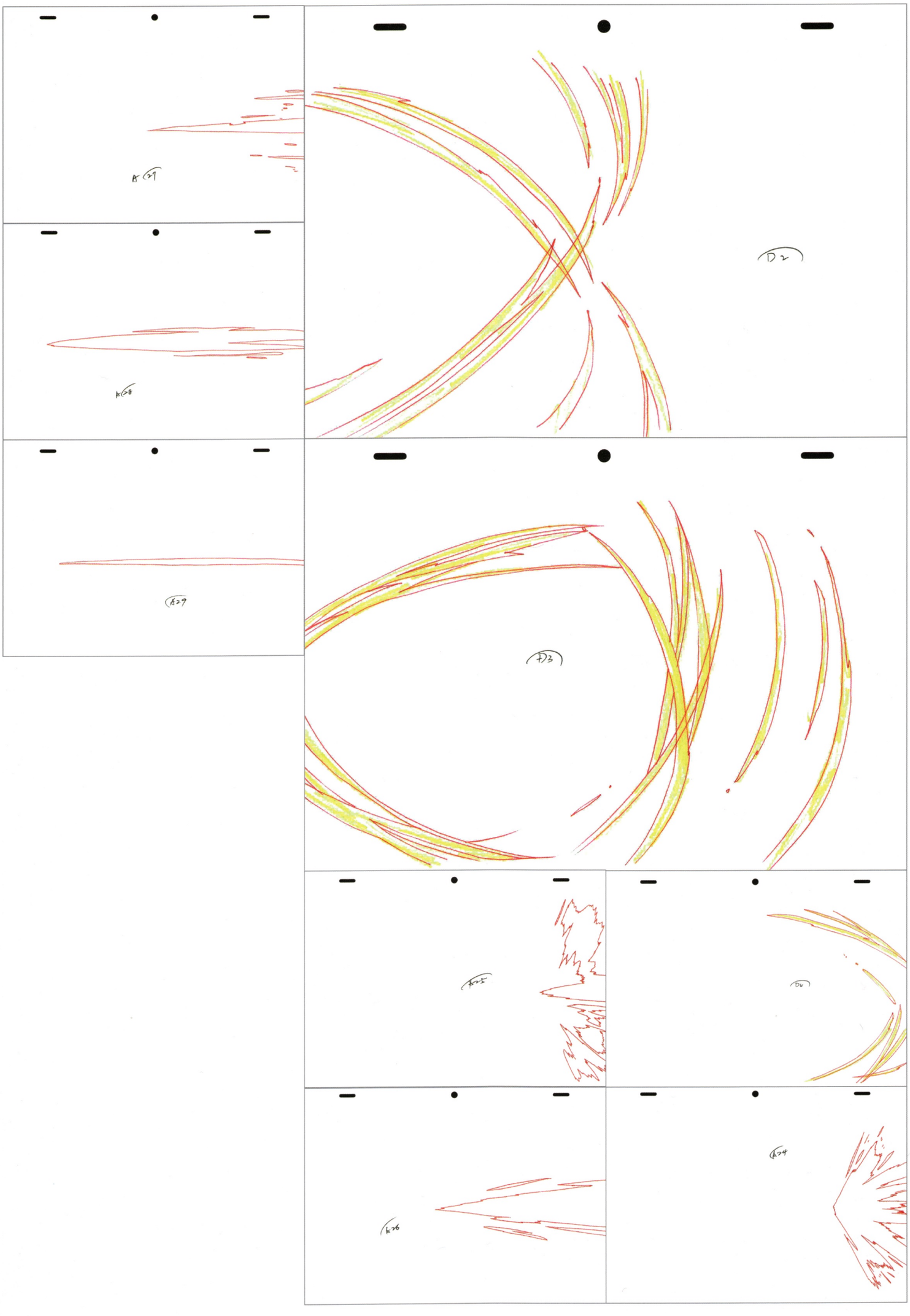


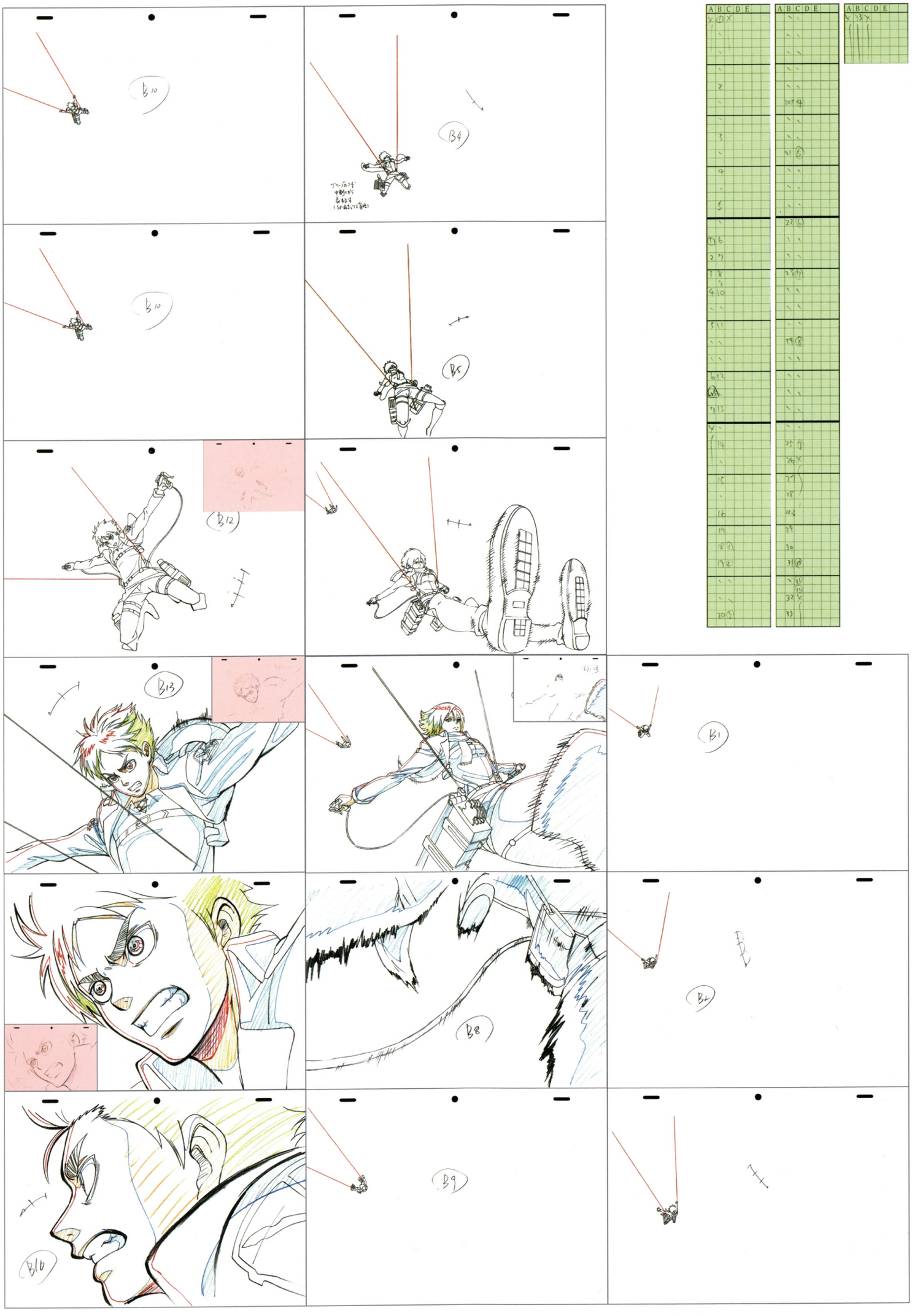


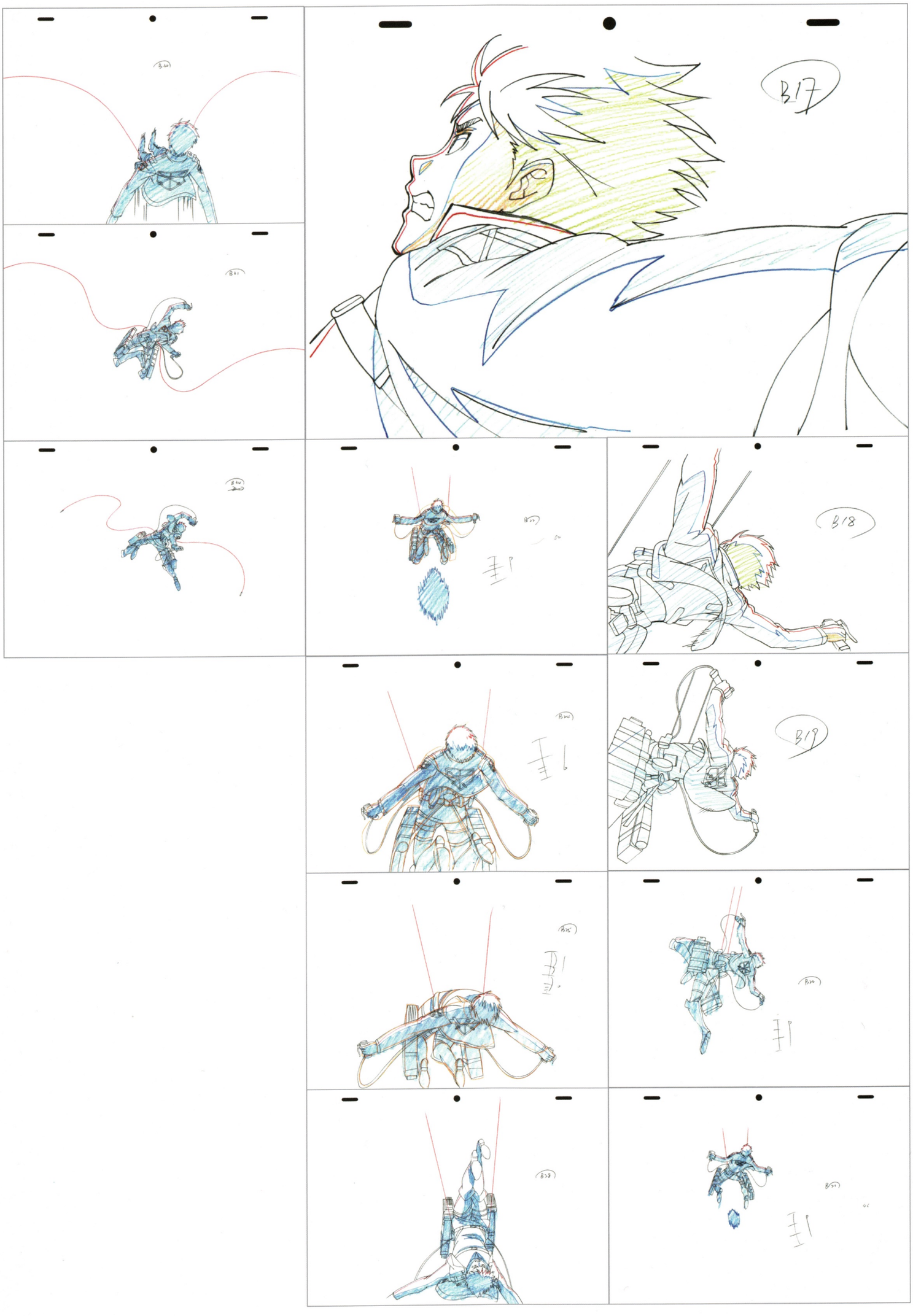



B25
B24.5
B23
B24.6
B24.1
B24.7
24.2
24.3
24.K
B24


C3
26.3
1枚(26.2)
B25.1
1枚(25)
C4
B27
25.2
C5
B28
B 25.3
1枚(25.2)
C6
B29
2カット
B 26
C7
END
C1
B26.1
1枚(26)
C2
B26.2
オバケ
オバケ




B10
B34
B10
B5
B12
B13
B1
B8
B2
B10
B9


B17
B18
B19



アクション作画監督

江原康之
今井有文
世良悠子

TVアニメ「進撃の巨人」にアクション作画監督として参加されていた3名に制作秘話から仕事内容について語っていただいた。

――まず「アクション作画監督」がどのようなお仕事なのか、お三方でどう役割分担をされているのか、あるいは各話の作画監督とはどう連携しているのかといった、基礎的な事柄から教えていただけますか？

今井：「アクション作画監督とはなんぞや？」というのは、自分たちも最初の段階で荒木（哲郎）さんたちと話し合ったんですよ。その結果、とにかくその話数にあるアクションシーンの作画を大量に担当する人にしようということにしました。つまり、一原（第一原画）、二原（第二原画）という作業があって、一原がラフで全体の動きを描く作業で、二原がそれをクリンナップして完成の原画まで持っていく作業をいうんですけど、その一原部分をひたすら担当する人にしてしまおうという話になったんですね。だから作画監督といっても、そんなに他の方の原画を直していたというわけではないんです。2クール以降は他の方もいっぱい参加されていましたが、1クール目は自分たちで立体機動シーンをほぼ全部描いてしまうというのが決まりでした。

江原：役割分担でいえば、3人のうち誰がこういうアクションを担当するというわけではなくて、単純に話数で分けて、手が空き次第どんどんやっていくという形でしたね。

今井：6話だったら、世良さんが立体機動を描いて、江原さんが乙女走りの巨人を描くという形で分担されたりしていました。だから、アクション〝作監〟というくくりでいいのかなって、最初は疑問だったんですよ。ほかの作監さんたちとどう連携しているかという質問もありましたが、それはもう、各話の作監さんにはとにかくクリンナップをしてもらっちゃっていたという形で、自分たちが大量に描いたラフにひたすら絵を入れていただいたというのが本当に申し訳なかったです……。

世良：ラフなので、何枚かは頑張って描くんですけど、何十枚もあるとそのうちの5枚とか、時間がなくなってくると2枚とかしかディティールを描かなくなってくるので、顔なんかも何もないような状態で。それでも作監さんがちゃんと描いてくれて、絵が完成したんだと思うと「感謝、感謝」という気持ちでいっぱいでしたね。

江原：そうやって「動きを作る」ということにのみ集中していたような状況でした。

――では、立体機動のワイヤーアクションを描かれるにあたって、苦労されたことは何でしょうか？

江原：最初は3Dとの融合がどこまでいけるんだろう？と、本当に手探りで作業していました。作業としては、まずこちらからアタリ出しというのをしまして、それを3Dさん（3DCG担当：MADBOX）が3Dに起こしてくれて、またこちらに戻してもらって作画に入るという形になったのですが、この作品を始めるにあたって、パソコンを導入してデジタルで作業しようというブームが内部で起こったんですね。みんなでパソコン機材を揃えて、デジタル作業をやってみようとなって、紙との勝手の違いにだいぶ悩みました。ただ、紙だと3Dとキャラの合わせを一枚一枚見なければならないのですが、デジタルでは一連の動きを合わせてチェックできるというのがかなり強みで、慣れてくるととても楽になりましたね。

今井：自分も仕事でデジタル作画を使うというのはほぼ初めてで、うまくいくかどうかはよくわからない状態でした。最初からプロデューサーや監督さんがMADBOXさんと一緒にやる体制を作ってくれてはいたんですけど、その方たちと自分たちがどういう形で組み合わさって仕事をしていくのかというのは何も決まっていなかったので、今思うとよくやれましたよね（笑）。作業の流れを作るまでには7～8話かかりましたかね？

江原：1クールが終わって、2クール目からちゃんとシステムとして出来上がってきたかなという感じはしますね。ある程度3Dとのやりとりの基礎が出来上がると、いろんな方に立体機動シーンをやっていただけるようにもなって、後半の話数ではいろんな立体機動が見られるという感じになったと思います。

――立体機動を描く上で、作画の参考にされた資料などはありましたか？　実際にご自分の体を動かされたりしたのでしょうか？

江原：いや、実際に体を動かすのはなかなか難しいので……（笑）。

今井：やってみると意外に決まらないんですよ、あのポーズは。頭の中で想像していたことのほうが多いですかね。

江原：現実であのポーズを取ってもかっこよくならないです（笑）。二次元で描いているものである以上

は、カメラに対してかっこいいポーズをとるというのが基本かなと思いますね。荒木さんから最初に言われたのは、イメージとしてはスキーのモーグルの動きを参考に。あとはもう、オリンピック選手のような動きということで。

今井：「彼らはアスリートだという風に意識してほしい」というのは度々言われましたね。そう考えると、今まで自分たちが見てきた体操選手などの動きが無意識のうちに出ていたのかなって、完成した画面を見ていて思うようになりました。

江原：どこか機能的というか、理にかなっているというか、技術が積み上げられて進化していったということが端々に感じられるようであってほしいという感じですかね。とはいえ、かっこよさ優先ではあるんですけど。

――例えば第5話のエレンたち第104期が初陣に出るシーンでは、彼らが立体機動装置をかっこよく扱う姿を見ていると、訓練に励んできた3年間の歴史のようなものが感じられました。こういった物語性のようなものも作画をされる際には意識されていますか？

今井：5話ではいろんな人が立体機動するんですけど、実はエレンの班の中でも微妙に個人差を付けてほしいと荒木さんから言われていて、Bパートでみんなが出撃するところでもミーナとかはそんなにかっこいいポーズでは飛ばさないでほしいと言われたりはしていましたね。物語性でいえば、3話のラストは描いていて楽しかったです。ここはまるっと自分がやらせてもらいました。「やっと立体機動で飛び回れる！」みたいなエレンの気持ちを出せたらいいなというのがコンテを読んだときからありまして、1カット目の横位置で3人が飛んでいるところはコンテ通りなんですけど、2カット目の空中で1回転して瞬きして飛んでいるところはコンテから変えています。しかも特に荒木さんに許可を得ずに変えちゃったもので、ちょっと荒木さん的にはムッとしていたかもしれないですけど（笑）、そのままいってみようということになったらしく。コンテでは表情見せがないカットだったのを、エレンの心情みたいなものをもっと見せたほうが盛り上がるシーンになるんじゃないかなと個人的に思って、ちょっと味付けをしてしまった形ですね。

――3話ではエレンが何度も立体機動に失敗するシーンがあって、それを踏まえた上で盛り上がるシーンでもありましたよね。

今井：でも、自分はああいうところを全然やっていなくて、3話はこのラスト3カットを担当しただけだったんです。だからこそ、アクション作監なんて大それた名乗り方をしていいのだろうかって、ちょっと思っちゃったんですけど。

江原：いや、大事なカットですから。歌も流れるし（笑）。

今井：4話は江原さんの担当でしたよね

江原：自分としてはまだあまり立体機動に慣れていなかった時期なのですが、この辺りで嫌になるくらい立体機動装置を描かされたんですよね（笑）。デジタル作業にもまだ慣れていないけれども、何とかやっていけなくもないかと思い始めていた頃で。

今井：でも、このエレンと超大型巨人が対峙しているのもデジタルで描いたレイアウトですけど、ここまで描けていれば作監さんも全然苦労しないですよ。江原さんはもともと描き込む方だから、作監さんも助かったんじゃないですかね。

世良：ある作監さんが「江原さんの立体機動装置が一番ディティール描きこんである」って、他の人と話しているのを立ち聞きしちゃったことがあって（笑）、私のは白い板がくっついているだけだから、ちゃんとやろうと思ったことがありました。

江原：とはいえ刃が思いきり逆を向いていたりするので、まだ覚えきれていないなという。……原画集で見て大丈夫なんだろうか？（笑）。でも、エレンの立体機動を描くのが自分としてはほぼ初めてということもあって、気合いを入れて作業していましたね。

――世良さんは第6話からアクション作画監督として参加されていますね。

世良：その前はちょっと別の作品に入っていまして、それが終わって休みをとった後、『進撃』の原画をやらせていただき徐々に慣らしていこうかなと思ったら「6話のアクション作監で」と（笑）。右も左もわからず始めた感じでしたが、6話で楽しかったのは巨人のお尻がプリンプリンしているところですかね（笑）。

――第6話はミカサの出番が多い回なので、このタイミングで女性のアクション作監を起用されたのかと思っていました。

世良：いや、たまたまです。ただ、髪のなびきとかはそれなりにふわりといくように気をつけたつもりではありますね。実際に画面で見るとよくわからないということも多かったですけど、なるべく優雅に見えるようにというのは心がけていました。

江原：確かに世良さんのところは優雅に飛んでいるというイメージがありますね。

世良：だったらありがたいです（笑）。自分としては「すごい普通！」と思いながらガッカリすることが多かったので。

――この原画集を手に取ってくれたファンがアニメ本編を見返すときには、どんなところをポイントにして見てもらいたいですか？

今井：放送が後半になった頃に、どういうわけかネット上で立体機動シーンをスロー再生した動画を見かけるようになりまして、それを見たときに自分や江原さんが戦慄したんですよ（笑）。そんなに見られているんだったら、1枚1枚、よりちゃんと描かないといけないなって、うれしくもありプレッシャーにもなりましたね。

江原：でもアニメーターとしてそこまで細かく見てもらえるというのはうれしいことなので、BDとかのきれいな画面でコマ送りにして見てもらってもいいんじゃないかと。

今井：あと、キャラクターはもちろんなんですけど、エフェクトアニメーションというのもアニメのすごく面白いところなんですよ。エフェクトってそんなに作監さんが修正しないからキャラクター以上に原画さんの個性が画面に出やすくて、でも完成画面では撮影処理がかかっちゃうので細かい粒子みたいになっちゃうけど、原画だとちゃんと線を引いて描いてある。そういうところまで見てもらえれば、より面白いんじゃないかなあ。例えば江原さんのエフェクトは結構デザイン的というか、シャープなエフェクトの形をしていて、そういうのをアニメーター同士は見ているんです。「こんなかっこいいエフェクトの表現があるんだ！」って。時代によって流行もあったりして、『進撃』にも少なからずそれが出ていたりもします。立体機動シーンなんて、必ずエフェクトが絡んできますしね。

――アニメーターをめざしているという人にも、この原画集が参考になりそうですね。

江原：せっかくカラーなので、色鉛筆のチョイスの仕方からぜひ見ていただければと（笑）。

今井：それ、マニアックですね！　実は色鉛筆の使い方もアニメーターによって個性があって、きれいな色鉛筆の配色を感覚的に出来る人がたまにいるんですよ。逆に普通だったら使わないような色鉛筆をチョイスしたりする人もいて、それが見られるというのもカラーならではのことですよね。

世良：私はあまり気にしないので、手に取った鉛筆を使ってしまいがちですが（笑）。

今井：一応、集団作業なので大きい決まりごとはあったりするんですよ。ハイライトはだいたい黄色系で、とか。でも、当然そういうのに縛られない人もいて。

江原：影が黄色かったりする人もいるけど、それがかっこいいという。

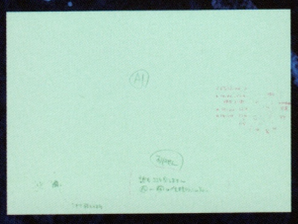
今井：原画集ってまさしく、そういうところを見るためのものなんじゃないかなと。これが仕上げさんに色を塗ってもらうと、本当にアニメの絵になるわけですが、その前段階の設計図としての絵の楽しみ方というのも実はあるんじゃないかなと思います。是非そこにも注目していただきたいです。

収録原画説明

本書には進撃の巨人のアニメーション原画、その各修正を収録しています。
各修正原画は色分けで区別されています。



総作監



演出



作監



アクション作監

進撃の巨人
attack on titan

TVアニメーション

進撃の巨人 原画集 第2巻

#4～#7・#3EX収録

2013年12月25日　初版発行

編集:荻原麻衣[ポニーキャニオン]

制作・進行:木下哲哉[ポニーキャニオン]

執筆:仲上佳克

装丁・デザイン:㈱トライボール

カバーイラスト:原画 江原康之

キャラクター監修:浅野恭司

監修:浅野恭司

原画選定:今井有文、江原康之

コメント:荒木哲郎、田中洋之

2D Works:西谷知恵

制作:山中一樹

協力:中武哲也・和田丈嗣[WIT STUDIO]、清水紀衣[Production I.G]、小西隆之[ポニーキャニオン]、「進撃の巨人」製作委員会

発行人:古川陽子

発行:株式会社ポニーキャニオン[〒105-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10/マーケティング部 03-5521-8044]

印刷・製本:大日本印刷株式会社

©諫山創・講談社／「進撃の巨人」製作委員会

ぽにきゃん BOOKS

Printed in Japan

ISBN　978-4-86529-023-3

●本の一部または全部を転載・複写・複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となり、禁じられております。

●万が一、乱丁・落丁などの不良品は、弊社にてご対応致します。

●本書の内容に関するお問い合わせは、受け付けておりません。