

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

手描きアニメーション原画および各種素材に関する  
アーカイブ手法確立のための調査研究 実施報告書

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

平成 29 年 2 月



第1章 事業の目的・趣旨 .....	3
第2章 実施概要 .....	4
2.1 国内アニメーションスタジオにおける整理・保存・活用に関する実情と手法の調査 .....	4
2.2 整理・保存に関する検討 .....	4
2.3 整理作業の実践 .....	4
2.4 資料の保収納 .....	5
2.5 資料のリスト化 .....	5
第3章 実施体制・作業スケジュール .....	6
3.1 実施体制 .....	6
3.2 作業スケジュール .....	6
3.3 ミーティング及び定例打合せ詳細 .....	7
第4章 実施内容 .....	10
4.1 国内アニメーションスタジオにおける整理・保存・活用に関する実情と手法の調査 .....	10
4.1.1 株式会社サンライズ .....	10
4.1.2 プロダクション・アイジー .....	12
4.1.3 三鷹の森ジブリ美術館 .....	18
4.2 整理・保存に関する検討 .....	28
4.3 整理作業の実践 .....	35
4.4 資料内容 .....	35
4.5 整理・保存のためのパッケージ化 .....	36
4.6 写真資料の整理 .....	37
4.7 デジタルデータ化の検討 .....	38
4.8 収集物のリスト作成 .....	38
第5章 活用事例 .....	39

5.1 保存資料の活用事例「カラー10周年展における原画展示」 .....	39
第6章 総括.....	40
6.1 課題と今後の展望.....	40
6.2 資料収集と整理、保存の推進.....	40

別紙資料1 宇宙戦艦ヤマト 資料明細

別紙資料2 機動戦士ガンダム 写真素材リスト

## 第1章 事業の目的・趣旨

商業アニメーションが日本で娯楽映像として誕生してから約100年。初期の頃からアニメーションとは描き手であるアニメーター・背景美術が描いた絵を素材として映像を作ってきた。日本における「宇宙戦艦ヤマト（1974）」「機動戦士ガンダム（1979）」のヒットをきっかけとした70年代中盤から80年代初頭にいたるアニメブーム期にアニメ雑誌が乱立し、それまでごく一部のマニアしか認識していなかったアニメ制作者たち（安彦良和、小松原一男、荒木伸吾、大塚康生、杉野昭夫、金田伊功、宮崎駿など）や美術（椋尾篁、小林七郎、山本二三など）の名前がならび、その仕事が紹介されて、それに続かんとする多くの若者たちがアニメ業界を目指すことになった。

こうして日本における手描きアニメは80年代～90年代にある種の爛熟（らんじゅく）期を迎え、そこで数々の魅力的な作品が世に生まれた。しかし、同時期にハリウッドではCG（コンピュータ・グラフィック）による映像製作が発達し、フィルムからデジタルへの媒体の移行が進む。そしてついに1995年に発表された3DCGアニメーション映画「トイ・ストーリー」の世界的なヒットといった要因が重なり、手描きアニメーション制作の代表格ディズニースタジオでも彩色以降の作業工程にコンピュータが使用されるようになり、2000年代中盤には長編は3DCGのみに移行していった。日本は手作業によるアニメ制作が極度に発展してしまったが故に、こうした世界的な流れの中では後進国であったが、それでも2000年以降彩色のデジタル化から始まり、2017年現在では遅れていた絵コンテ・作画のデジタル化も進み始め、作業工程の大半がデジタル化される状況となっている。また、作品内への3DCGの導入も同時期に始まり、現在ではキャラクターやメカ、エフェクトなど、手で作画するには手間がかかりすぎる部分にCG、3DCGが導入され、ハイブリッド制作が主流になってきている。

コンピュータ導入に伴って使用されなくなったセル画はもちろん、アニメーション業界の大半では著作物はフィルムのみとされ、手描きによるアニメーションの原画及び各種素材は「中間制作物」と呼ばれ、映像完成後は「産業廃棄物」扱いで保存しないことが通例となっていた。しかし、それはアニメーション制作における技術や思想を伝える貴重な証拠品を消滅させる行為でもある。

本事業は、手描きのアニメーション原画類をはじめとする各種素材の保存の重要性を示し、後進への創造性を継承する目的で始まった。今回は保存を推進する第一歩として、これらがどのような保管状況なのか、まずは実際に運用している制作会社の状況調査を進めた。その実態とノウハウについての知見をヒアリングし、さらに独自に収集した資料について、整理、保存、リスト化といった作業を進め、後世の活用の基礎となるよう記録する報告書を以下にまとめるものである。

## 第2章 実施概要

### 2.1 国内アニメーションスタジオにおける整理・保存・活用に関する実情と手法の調査

アニメーション資料の保全を考える上で、まず、日本国内でアニメーション作品を制作している代表的な会社が、実際にどのように制作資料を扱っているのか？ 実態を改めて調べることから始めることとした。国内の制作会社は数多いが、制作方法も会社・作品ごとに違うスタイルがとられていることが通例で、資料管理についても各社それぞれのスタイルで行われていることが推測されたため、先行例として各社の実例を知ることが必要と判断した。

取材対象はサンライズ、プロダクション・アイジー、三鷹の森ジブリ美術館（順不同／敬称略）の三社である。サンライズは虫プロダクションをルーツとする制作主体の会社で、虫プロで BANK システム（過去素材の整理転用）を開発し、資料保全したスタッフが創設時から資料管理を行っており、経験豊富であることは業界内でよく知られている。プロダクション・アイジーは業界でもいち早く制作体制のデジタル化へ舵（かじ）を切り、社内にアーカイブ室を設立するなど新しい動きに敏感な会社である。そして三鷹の森ジブリ美術館は劇場アニメ制作を専門とするスタジオジブリに関連した常設の美術館で、制作会社である前二社とは違った発想の組織である。以上、異なる視点を得るため各社に御協力をお願いし快諾いただいた。各社担当からは資料運用、アーカイブズについてのそれぞれの意図、方法論をうかがうとともに管理現場内への立入りを許可いただき取材を行った。

### 2.2 整理・保存に関する検討

近年、アニメーションに関する各種資料を文化的側面から収集・整理・保存・活用していこうという動きなどが活発に報じられている。その一方で、そうした資料を文化学的にコレクションしている場と、資料を生み出す制作現場がうまくリンクしていないという現実がある。これはどうすればリンクできるのか？ 何をすべきなのか？ という問題についても検討する必要がある。

そのため、先行事例として国内でもアーカイブが進みつつあるマンガジャンルから森川嘉一郎（明治大学准教授）、またアニメ資料において各種研究とマスコミへの発表を行っているアニメ・特撮研究家の氷川竜介（明治大学大学院客員教授）にも参加いただき、アニメ資料を単なるコレクションからアーカイブズにしていく上で考慮すべき要素についての意見をうかがった。

### 2.3 整理作業の実践

今回の調査における実践的要素として、アニメ・特撮研究者である氷川竜介からアニメ特撮アーカイブ機構（略称 ATAC）に寄贈された「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」に関するプライベート・コレクションを対象に、資料の整理・保存を進めることでノウハウを抽出した。

提供された資料の種別は以下の通り。

「宇宙戦艦ヤマト（1974）」

企画書／制作進行資料／脚本／キャラクター・メカ設定資料／美術ボード／  
絵コンテ／AR 台本／原画／動画／レイアウト（背景原図）／セル画／背景美術／打ち合わせメモ  
……………以上、段ボール箱にて約 7 箱

「機動戦士ガンダム（1979）」

脚本／原画／素材写真

「劇場版機動戦士ガンダム I（1981）・II（1982）・III（1983）」

原画／AR 台本／素材写真

……………以上、段ボール箱にて約 5 箱

上記の素材は 40 年前後の個人所蔵を経て、長期保管と度重なる部分的使用で内容物が混在している。それを作品別、内容、素材種別、各話、カットと単位別に分類する作業から開始した。

## 2.4 資料の保存収納

前項で分類された素材を体系化し、今後長期にわたって管理していくに当たり、資料の収納・管理方法について調査し、収納容器の選別・購入・格納を行った。

## 2.5 資料のリスト化

前二項の作業と同時に資料の明細をリスト化し記録として明確化した。リスト化で考慮した点としては 2.3 でも触れたように、収集した資料群をアーカイブズとして成立させるためにどのような情報整理が必要か、活用する上ではどんな検索情報（メタデータ）が必要か？ という二点である。

## 第3章 実施体制・作業スケジュール

### 3.1 実施体制

主 催：文化庁

一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

協 力：株式会社カラー

アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）

作業統括：

三好寛（株式会社カラー／アニメ特撮アーカイブ機構 学芸員）

取材・資料整理：

辻壮一（アニメ特撮アーカイブ機構 研究員）

取材・レポート作成・資料整理協力：

宮本亮平（明治大学大学院）

監修協力：

氷川竜介（明治大学大学院客員教授／アニメ・特撮研究家）

森川嘉一郎（明治大学准教授）

井上幸一（元サンライズ企画室室長）

### 3.2 作業スケジュール

作業スケジュールは以下の通り。



	聞き取り調査	資料回収	分類整理	レポート作成
10月上旬				
10月下旬				
11月上旬				
11月下旬				
12月上旬				
12月下旬		↓		
1月上旬	↓			
1月下旬			↓	
2月上旬				↓
2月下旬				

### 3.3 ミーティング及び定例打合せ詳細

■2016年8月8日 臨時MTG 15時～18時半 於：カラー高円寺事務所（以下高円寺）  
出席者：氷川竜介（明治大学）、森川嘉一郎（明治大学）、宮本亮平（明治大学）、井上幸一（元サ  
ンライズ）、辻壮一、桶田大介（JAniCA）、三好寛（カラー）、田中美津子（カラー）

- ・現況説明
- ・実作業の進め方について
- ・関係先へのヒアリングのタイミング
- ・データ作成時の項目
- ・使用資材、道具等

■2016年8月24日 定例MTG 18時半～20時半 於：高円寺  
出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏（グラウンドワークス）、桶田大介、三好寛、田中美津子

- ・作業内容、スケジュール
- ・費用、経費について
- ・購入物について

■2016年9月14日 臨時MTG 16時半～17時半 於：高円寺  
出席者：大坪英之（JAniCA）、桶田大介、辻壮一、三好寛、田中美津子

- ・経理打合せ

■2016年9月14日 定例MTG 17時半～19時半 於：高円寺  
出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏（グラウンドワークス）、桶田大介、三好寛、田中美津子

- ・購入品検討

- ・ヒアリング調査の進め方について
- ・ヘルプ人員について

■2016年10月24日 ヒアリング調査 14時～17時

於：三鷹の森ジブリ美術館

出席者：辻壮一、宮本亮平、三好寛

訪問先担当者：西岡純一、内野友美、伊藤望

- ・三鷹の森ジブリ美術館におけるアーカイブについて（本報告書参照）

■2016年11月1日 ヒアリング調査 13時半～18時半

於：株式会社プロダクション・アイジー

出席者：辻壮一、宮本亮平、三好寛

訪問先担当者：山川道子、清水ふさ子（アーキビスト）、想田充（株式会社寿限無）

- ・アイジー社におけるアーカイブについて（本報告書参照）

■2016年11月2日 定例MTG 17時半～19時半 於：高円寺

出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏、桶田大介、宮本亮平、三好寛、田中美津子

- ・ジブリ美術館、アイジー社でのヒアリング調査報告
- ・11月8日中間報告会について
- ・購入物について

■2016年11月8日 中間報告会 12時～15時半 於：国立新美術館

出席者：辻壮一、三好寛、田中美津子

■2016年12月8日 ヒアリング調査 14時～16時 於：株式会社サンライズ

出席者：辻壮一、宮本亮平、三好寛

訪問先担当者：佐藤弘幸、田中豊

- ・サンライズ社におけるアーカイブについて（本報告書参照）

■2016年12月11日～12日 調査（講座受講）

12/11 13-17時, 12/12 11-15時 於：神戸映画資料館

出席者：辻壮一

- ・11日（日）公開講座：映画に関する紙資料関連資料の現在
- ・12日（月）勉強会：紙資料の取り扱いと修復に関する実技講座

■2016年12月14日 定例MTG 17時半～19時半 於：高円寺

出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏、桶田大介、宮本亮平、三好寛、鏡洋祐（カラー）、田中美津子

- ・サンライズ社、神戸映画資料館での調査報告
- ・最終報告書作成について

■2016年12月26日 臨時MTG 15時～18時半 於：高円寺

出席者：辻壮一、三好寛、田中美津子

- ・資料整理
- ・スケジュール確認
- ・最終報告書について

■2017年1月18日 定例MTG 17時半～19時半 於：高円寺

出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏、桶田大介、宮本亮平、三好寛、田中美津子

- ・最終報告書作成について
- ・謝金について
- ・経理について

■2017年1月27日 勉強会 13時～18時半 於：高円寺

講師：井上幸一、河原よしえ（元サンライズ設定制作）

出席：山川道子（プロダクション・アイジー）、清水ふさ子（アーキビスト）、竹山郁子（紙修復師）、氷川竜介、辻壮一、神村靖宏、桶田大介、宮本亮平、三好寛、田中美津子

- ・フィルム時代の作品制作の流れ
- ・資料として何を保存するのか
- ・データ項目
- ・整理用ツール

■2017年2月22日 定例MTG 17時半～19時半 於：高円寺

出席者：氷川竜介、辻壮一、神村靖宏、桶田大介、宮本亮平、三好寛、田中美津子

- ・今年度事業についての総括
- ・今後の課題

## 第4章 実施内容

### 4.1 国内アニメーションスタジオにおける整理・保存・活用に関する実情と手法の調査

#### 4.1.1 株式会社サンライズ

取材日:2016年12月8日

取材対応者:IP制作本部 管理本部 総務部 佐藤弘幸

管理本部 総務部 資料課 田中豊

##### ■社内アーカイブ設立の経緯・意図

虫プロダクションを源流とするサンライズ（注:設立時は日本サンライズ）では、映像クリエイターありきではなく、制作が管理する制作会社を作ろう、という設立時の意図が強く影響している。そのため、自社の制作物に関する権利・資料を保有することでビジネス展開を容易にしようと、初期メンバーで前資料室室長・飯塚正夫の時代から保管・整理・利用の構造ができていた。

##### ■社内アーカイブの組織

サンライズではアーカイブの管理に社内に二つの部署を設置し、それぞれ扱う資料が異なっている。

- ・資料課：社員2名、業務委託2～3名

取扱い素材:紙資料（設定・デザイン類）、カラー画稿、作品の場面写真など。

- ・素材管理課：社員1名

取扱い素材:作品の映像・音素材など。

※両部署とも資料の受入れと出納管理が業務。資料課は受け入れた資料の再整理やデータ化作業なども行う。映像・音素材についてはポストプロダクション会社に委託している部分もある。

※保管している資料の選定や営業は社内のライツ部署などが担当している。

※制作に携わった「バンダイナムコピクチャーズ」（2015年にサンライズから分社）作品の資料も委託扱いで管理している場合もある。

##### ■保管資料の内容

作品資料・素材は、制作中は現場が管理し、制作が終了した段階で各作品の制作担当より、紙資料及びデジタル資料などは資料課に、映像・音素材は素材管理課に移管される。（制作が長期にわた

る作品については、シリーズ切替えのタイミングを見てというケースもある)

保存対象となる資料は広報・ビジネスに活用可能な「マーチャンダイズ開発のための素材」という認識。そのため、自社作品で使用されるデザイン（設定）はデザイナーに発注段階で買取りを条件として提示しており、サンライズが自由に使用できるようにしてある。

一方で作品の制作中に発生するレイアウト／原画／動画などの中間制作物は、基本的に保管対象外として制作終了後に廃棄処分している。理由としては、作品数が多く保管に膨大な費用がかかること、また素材によっては個々の作業者に合わせた利益配分の必要が生じるなどで、管理しきれないなど多岐にわたる。

※ごく一部は保管しているものもあるが、特に利用目的が定まっているわけではない。

## ■保管方法

- ・紙ベースの資料（デザインなど）の原紙は社内（一部は倉庫会社）で保管している。
  - ・資料課内の資料保管棚としては、作品ごとに棚を設け、キャラクター・メカの設定、写真など、種別ごとに分類してファイル収納されている。結果的に、棚自体が物理的なデータベースとして機能するようになっている。
  - ・設定画は設定（原紙）、コピー原紙、色指定などをまとめた状態でファイリング。  
→ コピー原紙は利活用しやすいよう3面図的にまとめたり、名称や話数などが書かれたりしている。
  - ・色つき設定や場面写真は、ポジフィルムと紙焼きをセットでファイリング。  
→ コピー原紙同様に、名称や話数などが書き込まれている（フィルムでも読めるような大きさ）。  
→ 場面写真のセレクトなどは営業や制作が行っている。数は作品によってまちまち。
  - ・フィルム・テープ類など温湿度などの保全環境がシビアなものは倉庫会社で保管。
- 酸性紙の資料は経年により一部劣化が始まっているものも散見される。

## ■ 保管資料の利活用

### ■ 社内利用のためのリスト・データベース

- 資料課（素材管理課）内に、資料の検索・データコピー・印刷が可能なシステムがある。  
→ 自社開発のシステム。ネットワークにはつながれていないので、社内であっても課外からのアクセスはできない。
- ・10年ほどかけてスキャン作業・データ入力などを行ってきた。
- ・表記ゆれにもある程度対応しているが、基本は作品ごとに分けられたデータの、サムネイル画像を見て、利用者が資料を探す・選ぶかたち。  
(アーカイブが判断するわけではない)

#### ■ 資料の分量など

○ 場面写・スキャンデータ等の点数が約 29 万 5 千点。

・うち、設定画などの線画類のスキャンデータは約 16 万 6 千点。

→紙資料全体では数倍～十倍程度。

○ 通常運用データは jpeg（等の圧縮形式）。1 枚当たり数百 kB～1MB。

→ 「利便性」を重視した結果。運用用途としてはこの程度で十分。

○ ロボットアニメの場合は、1 作品の設定画枚数が膨大なものになる。

→ 紙資料（設定類）は全てデータ化してあり、社内利用ができるようにしてある。

・資料課の担当者が依頼を受けて素材を検索して渡すこともあるし、雑誌の編集者や制作現場の人間が、直接資料課へきて素材を PC 上で選んでいくこともできる。

・保管している設定画・場面写などは、雑誌などの広報利用の他、プラモデルや玩具などでも利用される。

→ 昔の設定画のスキャンデータに色を塗り直して書籍などに利用する場合や、描き下ろしイラストの参考資料として活用する。

○ 設定画類は、展示や新企画のたびに参考資料として利活用される。

→ 特に「ガンダム」シリーズなどでは、古い作品でもゲームや新作、玩具などで頻繁に利用・参照され続けるケースが多々ある。

○ 音素材も音声トラックや BGM や歌モノのボーカルオフ、ボーカルオンリーなど、利活用がしやすい素材を保管している。

→ 物故者、引退された方の声を再利用できる。

○ 制作現場や海外部署などからのアクセスを可能にするため、現在クラウド型の新システム・DB への移行を検討中。

○ 資料課と素材管理課では異なるデータベースを運用している。

○ 管理項目は、作品・年代・放送日・作品メインスタッフ・サブタイトル・デザイナー・権利者情報など。

#### 4.1.2 プロダクション・アイジー

取材日:2016 年 11 月 1 日

取材者:アーカイブグループリーダー:山川道子

清水ふさ子 (学習院大学大学院 人文科学研究科 アーカイブズ学専攻)

想田充 (株式会社寿限無)

## ■ アイジーアーカイブ略歴

- 1987年 有限会社アイジータツノコ設立
- 2001年 山川道子入社
- 2002年 アイジー15周年記念書籍の企画・著作権管理業務の増加に伴い広報が立ち上がる  
→ 広報内の業務として社内資料・データを取り扱い始める
- 2005年 ジャスダック証券取引所に株式を上場。社内資料の管理の必要性が高まる
- 2005年～ 広報の人員増加などに伴い、資料の管理・取り出しが山川のメインの業務となる
- 2011年 文化庁のデジタルアーカイブ事業など、社外のアーカイブ関連組織との交流が始まる  
→ 山川が広報から離れ、アーカイブ担当となる。
- 2012年 広報の作品広報部門解散に伴い、山川の所属が制作部へ移る  
→ 「管理部 企画室 アーカイブ担当」から「制作部 アーカイブ担当」に異動
- 2014年 攻殻機動隊展示イベント・及びアイジー30周年企画（後にアイジーストアに）が立ち上がる  
→ アーカイブの業務が増えることが予想されたため、人員が追加される
- 2016年 独立した部署として、「制作部アーカイブグループ」が設置される

## ■ アイジーアーカイブ構成（2016年）

○ 山川を含め専任スタッフ3名（社員）。

→ うち2名はスキャニング・画像補正作業が主な業務

・2000年代前半ごろまでは会社の業務が映画作品やOVA作品などが中心で作品数・資料数が現在に比べて少なかったため、一人でアーカイブ業務をこなすことを会社から求められてきた。

## ■ アイジーアーカイブ所管業務

- ・社内資料の受入れ、選別、保管（データ含む、法務、経理書類などは含まない）
- ・外部から送られてくる資料・商品等の受入れ、保管
- ・書籍・イベント等、社内外の企画への資料貸出し・協力

## ■ 収集資料

- ・制作資料（紙・各種メディア・サーバ内データ）
- ・ロケハン写真／映像／雑誌記事／その他
- ・グッズ商品類は取り扱っていない（企画室にて管理）

・山川が入社した時点で、一部の社員が過去の作品資料を残していた。

## ■ 資料の受入れタイミング

- 原画等の中間制作素材に関しては、作品制作が終了したものが順次届く。
- DVD などのパッケージ発売から約 2 か月経過した時点で、制作が作品終了書を社内に提出。
- 終了書作成後にアーカイブに資料が届き始める。
- 続編などで長期間終了書が作成されない作品など、制作中でも資料が届く場合も多い。
- 商品類は、企画室に届いた時に、担当者より随時持ち込まれる。

#### ■ 資料の選別について

- 保管場所や予算に限りがあるため、資料の保管・廃棄を決定する「評価・選別作業」も行う。
- 「評価選別」の作業は、制作現場では大きな負担になるためにアーカイブ側で行う。

#### ■ 収蔵方法など

- 原画類（資料 B 参照） → カット袋でまとめる。（一部を除き動画は廃棄）
- 段ボール箱にまとめて保管。一部作品は棚置き
- 紙の制作資料 → カット袋にまとめ、箱詰めして保管。
- 映像・音声ソフト（商品） → 年代順にまとめ箱詰めして保管。
- データ（サーバー） → HDD にコピー。（更に別 HDD にコピーして 2 重にバックアップ）
- HDD → 必要に応じて随時別 HDD にコピー。（マイグレーション）
- 資料の選別も行う。
- すべての資料を残すのは現実的ではないため、保存するものと廃棄するものの選定を行う。
- すべてのカットを残す作品、全体の 4% ほどしか残さない作品など、分量は様々。

#### ■ 保管施設について（2010 年～）

倉庫 A （アパートの建物の半地下 本社から徒歩圏内）

- ・主な収蔵品は原画類・紙資料
- ・段ボール約 830 箱分収蔵（1 箱当たり、動画抜きカット袋 100 枚前後収蔵計算）
- ・温度・湿度管理なし（市販乾燥機を設置）

倉庫 B （アパートの建物 1 階部分 本社から徒歩圏内）

- ・主な収蔵品：コンテ、版權、書籍、映像・音声ソフト（商品）
- ・中間作業場としても利用
- ・制作資料（カット袋など）は段ボール約 100 箱分収蔵
- ・映像ソフトは国内版 1782 本、国外版 241 本、処理中 116 本。CD は 609 枚
- ・温度・湿度管理なし。倉庫 A よりも環境は良いのでソフト類はこちらで保管

倉庫 C （アパートの 1 室 本社から徒歩圏内）



- ・主な収蔵品：ROM 類・書籍など
- ・本棚や段ボール箱で保管。収蔵量は不明（すべて合わせても段ボール 40 箱程度？）
- ・エアコンあり

倉庫会社 （トライネット・ロジスティクス株式会社）

- ・データ（HDD を倉庫会社に送り先方で LTO にデータを移して保管）

テープ類、フィルム、原画（箱詰め）

- ・フィルム 408 本、テープ 1268 本、原画類は 496 箱
- ・温度湿度管理あり

#### ■ 資料の修復等

- 基本的に行っていない。

→ 2016 年 11 月以降に、一部資料のカビとり作業を行う予定。

#### ■ 資料の目録等について

- カット袋（原画類）、映像テープ類（マスターなど）、音声テープ類、バックアップデータ（作品ごと）については、資料ごとに Excel データを作成。

- その他の資料（映像・音声ソフト、書籍など）は Evernote で一元管理。

→ 資料の写真、管理番号、資料名。

→ Evernote で管理する資料の管理番号は以下のように付与。

「021001 Blu, S, S 3b イロハニ」

「作品 ID／資料種別／限定・通常盤種別／販売形態／巻号／個体番号／附属物情報」

- ・作品 ID：公開年月日。重複する場合は末尾に「a, b, c…」を付けて区別。  
（複数の作品 ID が付与される場合もある）
- ・資料種別：DVD、Blu-ray、CD、その他
- ・限定・通常版種別：S（限定盤）、N（通常盤）
- ・販売形態：S（販売）、R（レンタル）、N（非売品）
- ・巻号：1、2、3・・・巻号がない資料は省略。  
（CD など、巻号がなく複数のソフトが発売されている場合は登録順にナンバーを振る）
- ・個体番号：同資料を 2 つまで保管するので、a、b いずれかの番号を振る。
- ・附属物情報：ソフト本体が「イ」、ブックレットなどの附属物がそれぞれに「ロ」、「ハ」・・・。

- 現在、統一的な管理データについて検討中。

→ 実際に運用するかは不明。

・「取り出し作業（検索）に便利なデータ」と「入力作業が容易なデータ」の妥協点を探すことも重要。

○ Evernote アプリケーションによる管理について。

- ・ 山川は 2012 年から導入。クラウドで一元管理できるノート型データベース。
- ・ 携帯端末を利用すれば、倉庫などで整理作業と並行してデータ管理作業が可能になる。
- ・ 写真をベースに管理することで、作業コストを分散させることができる。

作業例：資料受入れ → 全資料の写真だけ撮影 → 後日写真を見ながらデータの入力作業

・ 有料プランであれば 10 万件まで登録可能。またテキストデータを CSV で書き出すことも可能。すでに 8 万件近く登録済み。

#### ■ 資料のスキャンについて

- アイジーアーカイブでは基本的に 350dpi・カラースキャン・TIFF で保存。
  - ・ スキャンの際に余分なものが写りこまないよう、タップ穴には特に何もしない。
- スキャンの効率的にも良い。
- ・ 制作現場のスキャンデータは、解像度等の品質が低いため利用できない。

#### ■ 資料の利活用

- 原画集や展示イベント、作品のリマスターなどの各種企画などで利用。
  - ・ 取り出し依頼は月に 20 件程度、点数は 100 以上（多いときは 250 以上）。
- 8 割ほどがデータ（映像・音声・画像）の依頼。残りはテープ類と紙資料が半々程度。

○ 取り出し依頼で具体的な資料名が挙げられないことも多い。

- ・ 商品企画やイベントなどでの「良い画ありませんか？」という相談。
- ・ 話数やカットナンバーなどが不明な依頼。（「〇〇のシーン」などの曖昧な表現）
- ・ メディアやファイル形式、収録内容などが不明確な資料の取り出し依頼。（音響データなど）

→ 資料の探索やセレクトなど、取り出し作業のコストが大きくなる。

○ 複数の企画が同時進行するため、資料確認・取り出し依頼も頻繁に発生。

○ 資料の貸出しには、社内で利用している既製の伝票（業務依頼伝票）を流用。

→ 社員が扱いなれており、また重要性を認識しているため失くしにくい。

○ 「資料の取り出しスピードの速さ」は、アーカイブの会社に対する大きなアピールポイントとなる。

→ 資料の取り出しスピードが速ければ、保管・整理作業が進まなくても社内からは評価される。

■ アニメーション作品資料のアーカイブ処理とそのマニュアル作成について（「平成 28 年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業」にて実施）

○ 資料整理とその方法のマニュアル化。

・ 11 月時点での現在のメンバーは、山川（アイジー）、想田（株式会社寿限無）、宮本（明大大学院）、清水（学習院大学大学院アーカイブズ学専攻）、竹山（紙の修復師）

→ 週に 2 回ほど集まって資料確認、ディスカッション。

■ アニメーション制作会社内アーカイブの特徴と問題点

○ 作品数（企画数）、資料点数が極めて多い反面、予算・人手ともにかげられない。

→ いかに作業を簡略化させるかが重要。

○ 会社内での立場が不安定。

→ 「アーカイブの価値」が業界的に認識されている状態ではない。

→ 制作・企画の現場から経営陣まで、社内で理解されているとは限らない。

・ 業界としてアーカイブに対する意識は高まりつつあるが、制作現場の意識は決して高くはない。

→ 「アーカイブのメリット」を具体的に提示していく必要がある。

\* アイジーでは「制作現場に負担を掛けない形で、様々な企画を進められる」という実績を上げている。

→ 社内でアーカイブの意義を認められつつあるが、今後も続くかどうかの保証はない。

○ 会社内アーカイブという性質上、「利益につながる資料」を優先して保管せざるを得ない。

→ 一方で「利益を上げられる資料」のおかげでアーカイブが維持されるため、結果的に文化的・教育的価値の高い資料を残すことができている。

○ アイジーでは作品の保管だけでなく、選別作業や利用の相談も行う。

→ 「アーカイブ」と「キュレーション」の両方に関わる場合も多い。

→ 「資料を保管するだけ」では、「アーカイブの価値」を社内に認められにくい。

→ 一方で「キュレーション」の業務の優先度が高くなるため、「アーカイブ」の業務が滞る。

→ 「アーカイブ」と「キュレーション」両方の能力が求められると人材育成も難しくなる。

○ 資料の保管スペースは常に問題となる。

→ 中小のアニメ会社では、保管スペースの維持管理は人的にも経費的にも決して軽くはない。

→ ATAC や MANGA 議連で計画されている施設など、外部と連携できるようになれば理想的。

## ■ その他

○ アニメーション業界のアーカイブの現状について。

・アーカイブに対する意識は高まりつつあるものの、現実的には進んでいない。

→ 収益を上げている作品・会社でさえ資料が残っているとは限らない。

○ マスターテープ類について、業界全体として意識が低い。

→ 「どこに何があるのか」の把握ができていないケースも珍しくない。

→ 一方で、フィルム・マスター類が残っていることは、古い作品の再利用の際には極めて重要。

○ 各資料の権利者について。

・アイジーでは作品の契約時、及び個別のクリエイターとの契約書に作成資料についての条項がある。

→ 基本的にクリエイターが作成した資料は製作委員会、又は会社の所有となる契約。(例外もある)

→ 下請作品の場合はクライアントに所有権がある。

○ アーキビストについて。

・現在アイジーアーカイブではアーキビストの知見を取り入れることを試みている。

→ 社内・業界全体ともに「アニメーション・アーカイブ」の意識は高まりつつあるが、アーカイブに関する専門家との連携が不十分なように思われる。

### 4.1.3 三鷹の森ジブリ美術館

取材日:2016年10月24日

取材者:三鷹の森ジブリ美術館:事務局長 西岡純一

事業課 学芸係 内野友美

事業課 学芸係 伊藤望

## ■ 取扱い資料

基本的に保管しているものはスタジオジブリ作品の紙の資料が中心。

映像や音声資料などの原版関係はスタジオジブリの別部署が管理している。

・模型などの制作立体物も扱っていない。(美術館用のものはあるが、別部署管理)

・スタッフ個人所有の資料書籍なども扱っていない。(肉筆資料などは回収している)

・各資料のコピー類は保管している。

・スタッフのメモなどが書き込まれた資料(コピー)なども扱うが、積極的に回収を行っている

わけではない。

- ・マンガの原稿は美術館ではほとんど保管していない。
- ・80年代の作品（「風の谷のナウシカ」～「魔女の宅急便」）の資料はほとんど残っていない。
- ・「おもひでぼろぼろ」以降の作品については、原画類はほぼ残っているが、動画やタイムシート、背景画などは一部を除き残っていない。
- ・「千と千尋の神隠し」以降の作品は、全ての種類の資料を残している。

#### ■ アーカイブ部署の体制

- アーカイブ作業は3人体制。一部イベントなどの業務も行う。
  - ・長編1本の整理作業（後述）に掛かる時間は、3人掛かりで1年強。
- キュレーション的な作業は別の部署が行っている。

#### ■ 資料の回収タイミング

- ・作品が完成して3か月～半年。
- ・資料の扱いは主に「寄託」。
- 制作現場に、アーカイブ側から回収資料や整理方法などの告知・通知などは行っていない。  
→ 「制作現場から送られてきたものを保管」が基本スタンス。
- 資料利用の際の検索・取り出し作業のしやすさを念頭に置いた整理・保管を行っている。
- 資料の置き方や保存方法については、他の美術館の学芸員のアドバイスも得ている。

#### ■ その他

- ・封筒・紙袋での保存は、袋入れ・取り出しの際に資料が痛む可能性があるため、厚手の紙で挟む方式の方が良い。ディズニーではセルの窓付きの紙（バインダー）を使用している。
- 作品やスタッフによっては、特殊な資料が発生する場合もある。

#### ■ 収蔵庫全体について

- 資料の大きさや種別、作品などで大まかに分類されて収蔵されている。
- 美術館の所蔵品（基本財）がまとめられている区画も。
- 資料を収蔵している箱やファイルなどにもナンバリング。収蔵物情報が書かれた付箋を付けている。

保管室の燻蒸（くんじょう）作業は年に1回行われている。

※以下、本項掲載の写真はすべて、調査日に調査メンバーが撮影した。



■ 資料の保管場所について  
拠点は3つ。

### ① 美術館内の収蔵庫

主な利用：整理作業、及び彩色された資料などの保管

保管資料

背景画、原動画（比較的古い時代の作品）、セル画、  
イメージボード・美術ボードなど制作時資料（着彩もの中心）  
絵コンテ原版、キャラクター表、作家別（寄託もの）資料

- ・ 広さは約 6m×12.7m。
- ・ ほこり落としや靴の履き替えのための前室、二重扉などあり。





## ② 外部倉庫（調布市 共進倉庫）

主な利用：フィルム、原動画などの保管

保管資料

原動画、資料系、スタッフの預かりものなど、フィルム

- ・原動画は比較的新しい作品のもの。
- ・フィルムは古いもの・貴重なものは「温度 5℃/湿度 40%」で保管。マスターではないフィルムなど、その他のフィルムは「20℃/50%」で保管。
- ・くっついたセル画など、利用が難しい資料なども一部保管。

## ③ アトリエ倉庫（美術館外。1階と2階の二か所）

主な利用：展示にかかわる資料などの保管

保管資料（1階）

書籍、ソフト、仮置き（展覧会使用中・未陳の資料など）

保管資料（2階）／ロッカーやMAPケース（大型のケース棚）で保管

比較的新しい資料、展示に使用した資料、展示の制作資料

- ・アトリエ倉庫は温度湿度の管理なし。

## ■ 整理作業の手順

○ 資料の回収前に、スタジオジブリ（制作）の方で既にある程度の整理が行われている。

- ・美術館への収蔵・書籍企画などで、整理しておく必要がある。
- ・一部の整理作業は制作現場でのルーチンになっている。

## ○ 背景画

- ・カット袋の中身を取り出す。
- 資料を1点ずつ確認。資料と作品名・カットナンバーがセットに収まるように撮影。
- 資料のサイズも確認・記録。
- 1カットごとの資料の種類や点数を記録。
- ・資料1点ずつに収蔵番号が付く。コピーには付かない。
- クリップや、はがせるセロハンテープなどを除去。
- 1点ずつ薄紙でくるんでいく。元から入っていた薄紙は廃棄。
- カット袋に戻し、幾つかのカットをまとめて箱に収蔵。
- データベースへの入力作業。



## ○ 原画

- ・カット袋にタイムシートとセットで保管。

## ○ 動画

- ・指定された動画のみカット袋に入れて保管。

## ○ イメージボード・美術ボード

- ・クリアファイルに入れて保存。

## ○ 寄託資料

- ・別途整理して保管。



## ■素材別の整理方法

「イメージボード」

- 近年の作品の場合、制作がファイリングしたものをそのまま保管。
  - ・ボードは利用頻度が高め。



- 古い作品の場合、一度展示などで使用されたものが回収され収蔵されている。
  - ・一枚ずつ薄紙でくるんだのち、厚手の紙で挟んで保存。
  - ・管理番号は和紙に記入し、裏面に中性の糊（のり）で貼付け。



\*写真の例はマンガの表紙イラスト。ボードと同様の処置を行う。

・カット袋などに入れられた状態で回収されたときなど、本格的な整理ができない場合は間に薄紙を挟むなどしてとりあえずの処置を施す。

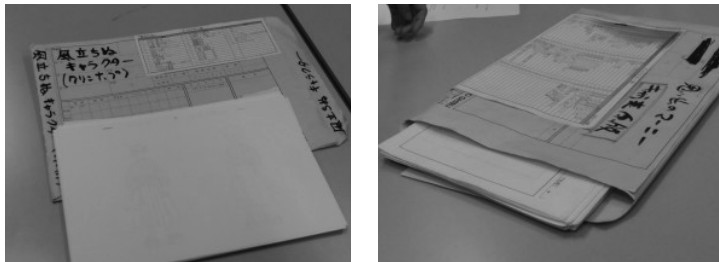


### 「絵コンテ」

- ・ファイリングされた状態で保管。

### 「設定類」

- カット袋にまとめられた状態で保管。
- ・基本的には制作現場から移された状態のまま。



### 「原動画」

- タイムシートも原画とセットで保存。
- \* 『千と千尋の神隠し』より前のタイムシートは残っていない。(『千と千尋の神隠し』は残っている)
- 動画の保存は、その作品の動画担当者が選別。アーカイブ担当者はセレクトに関わらない。
- ・残るのは全体カットの1割程度。
- カットごとに、タップ穴に紙テープを通してまとめる。(制作現場の時点でまとめてある)  
→ 複数カットまとめて箱に収蔵。
- 原画枚数が多いカットなどは、大判封筒や箱でまとめる。



- 管理番号を記入した和紙を、中性の糊（のり）で原画の裏側、紙テープ部分に貼付け。



○ 展示利用の際などは、紙テープをほどいている。→ 戻ってきたら再度まとめる。

\*以前の制作現場では、動画がカット袋に残り原画はカット袋から出されていた。

・近年では、原画をカット袋に戻し動画を抜く作業が行われている。

→ 外部倉庫の原画は「カット袋・原画・タイムシート」がセットになって保管されている。

→ 保存する動画は別のカット袋に入れられる。

「セル画（背景付きセル画）」

○ セル画・背景画をセットで保管。

・一つ一つ薄紙に挟みながら重ねていく。

→ 1カットごとに、大きな中性紙で挟む。（封筒は使わない）

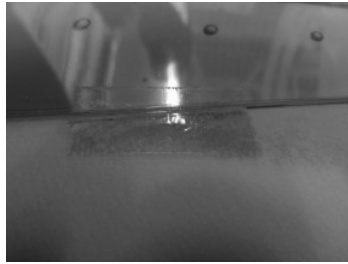
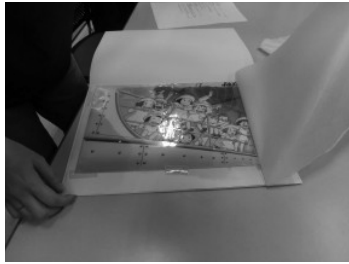
→ 幾つかのカットをまとめて箱に収蔵。



○ 展示などに使用されたセル画など、テープなどが付着している場合がある。

→ アルコールなどで除去は可能だが、作業コストが大きいので全ての除去作業は行っていない。

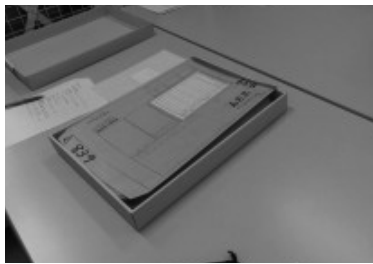
→ 除去作業をしていないものについては、薄紙などで他の資料に触れないように対応。



- 背景画のないもの、セルがくっついているものもある。
- クミやbook など、現在でもセルを使用するケースがある。

#### 「背景画」

カット単位でまとめて、カット袋の中に入れる。→ 複数のカットを箱に収蔵。



- レイアウト、背景画、カット袋をセットで保存。
  - ・一枚ずつ、薄紙を間に挟んで重ねている。
- 古い作品などは、カット袋の代わりに中性紙の大型封筒を使用。
  - ・カット袋自体も保存すべき資料となるため、カット袋の表面のみ残して別途に保管。
  - ・貸出し情報などのメモを箱の中に入れてある。



#### ■ フィルムについて

スタジオジブリのフィルム作品は『コクリコ坂から』までで、それ以降の作品にはフィルムはない。保管用に3色分解されたフィルムを作成している作品もあるが、美術館側では管理していない。  
(映画会社などが管理)

- 一部の収蔵フィルムは美術館での収蔵を目的に新たに作成、それが難しい作品の場合はイベントなどの際に上映用と併せて作成、若しくは上映用のものを収集するなどしている。
- 美術館内で使用していたフィルム映写機も 2016 年で使用をやめ、DCP での上映に。

#### ■ 収蔵番号について

- 収蔵番号が付いている資料は 35,000 点程度。
- 収蔵番号が必ず付くのは BG、ブック、原動画。(カット単位)
  - ・レイアウトは背景画の附属物扱いで、番号が付かない。
- 整理・保管作業の際に付ける「収蔵番号」と、制作時に付けられるナンバー（カットナンバーなど）の二重番号になる場合も。



#### ■ データについて

- Excel で入力作業を行い、検索用に Access を使用。
- 資料の画像データはデータベースとは別になっている。
- 倉庫・棚ごとの概略図や、箱ごとの収蔵物リスト・貸出しリストなども作成。

#### ■ 資料のデジタル化について

- デジタルデータ化などの作業は、アーカイブでは行っていない。
- 展示や書籍などで使用される際に、各部署でデータ化されている場合はある。
- それぞれの目的にそったデータが作成されるため、流用は難しい。
- ・美術館全体では、展示等の際に作成したスキャンデータが大量に存在する。

#### ■ 収蔵資料の主な利用形態

- ・美術館内での展示・イベント。
- ・美術館以外の展示・イベント。
- ・映像・出版物など。
- ・新人研修・参考用資料としてスタジオジブリの制作が利用。

・「研究目的での利用」は余りない。

■ 貸出し資料のコンディション保持について

- 現在の課題の一つ。
- 塗料のはく離、ヒビ、紙のヨレなどが発生しうる。
- 展覧会への出品・巡回中は設営・撤収の際に各会場にスタッフが向かい確認。
- 海外へ貸し出す際は特に注意が必要。
  
- 貸出しの前にコンディションレポートを作成した事例も。
  - 大量の資料を貸し出す場合、レポート作成が大きな負担になる。
  - 資料の写真で対応するように。
  - 写真を印刷すれば貸出し台帳としても利用できる。
  
- 貸出し元と貸出し先、両者が同時にチェックを行うのが理想。

## 4.2 整理・保存に関する検討

検討日:2016年8月8日 15時~18時半 於:オークタワー高円寺(以下OT高円寺)7F

出席者:氷川竜介(明治大学)、森川嘉一郎(明治大学)、宮本亮平(明治大学)、井上幸一(元サンライズ)、辻壮一、桶田大介(JAniCA)、三好寛(カラー)、田中美津子(カラー)

今後対象となる資料素材について、種別ごとにその性質を検討した。

対象とする資料については、まず制作現場を長年見てきた氷川と辻で話し合い、現場で生成されていた素材を列記した。資料の分類・整理・保存の仕方については、森川からはアーカイブズ資料としての扱う場合の意見もうかがいその点も参考とした。一般的にはアニメの資料というとセル画と背景がセットになったものや、原画、背景など美術的な素材、製本された台本類など、作品のごく一部のものを思い浮かべる人がほとんどだと思うが、作品研究の要素としては企画書類や作品内容の素案(プロット)、脚本の準備稿、ラフ画など大量の素材のなかに作品の成立過程を垣間見る重要な情報が含まれている。そうした点も考慮して以下のように収集・保存対象とする素材を設定した。

### 「企画関係書類」

作品制作の根本となる内容、企画意図などを整理し、書き留めた資料。形式は作品の内容・ビジネス上のコンセプトなどを固めていくために書かれたメモ、原稿用紙から、番組セールス用としてキチンと印刷製本されたものまで多種多様。この段階では最終回までの具体的な内容が固まっていないことがほとんどで、内容や設定も制作過程で変化していくことが多い。

クリエイションの原点、あるいは核となる部分、成果物(フィルムなど)のゴールが明示してあるため、研究素材として重要。複数ある場合はその時系列的な変遷から推察されるものも多い。

### 「シリーズ構成」

各話脚本発注に入る前に、全体構成や各話のおおまかな内容、各話のテーマ・ポイントなどをまとめたもの。やはりメモ、一覧表から原稿用紙に書かれたものまで形式は様々。シリーズのメインとなる脚本家や文芸担当、監督が執筆にあたることが多い。現在では独立した職種としてクレジットされているが、70年代中盤までは表だってユーザーに提示されることはほぼなかった。東映アニメーションの場合、1976年の『大空魔竜ガイキング』における「シリーズ構成：丸山正雄」が最初とされている。

### 「脚本」

別名：シナリオ。各シーンの舞台（柱）、キャラクターの台詞（せりふ）、ト書きを戯曲形式で書き、物語を規定する。小説と異なり、完成映像が想起されるように書出し、シーンの遷移や感情、状況変化などドラマ面が重視される。

通常は担当ライター（脚本家）がまず構成に基づいて「プロット」を書き、監督・プロデューサー、シリーズ構成者、ライターチームの承認を得て第1稿執筆に至る。以後、「ホン読み」（脚本打ち合わせ）を経て稿を重ね、合意がとれた上で「決定稿」として固定化する。

手書き時代は主にB5サイズ、200字詰め原稿用紙（通称ペラ）に書かれ、決定稿はB5サイズで印刷・製本されていた。作業現場ではコンテを先行するなどの事情で、原稿の手書きコピーで事前配布される場合も多い。90年代よりワードプロセッサ（専用機、PC）で書かれた脚本が増大。結果的に製本されるケースが激減した。近年では配布もメールのファイル添付で行われるため、作品完成後の保全本が危ぶまれている。

### 「絵コンテ」

映像の設計図。脚本を元に、各話演出、ないし専門のコンテマンがフレームのあるコマに構図、演技内容、カメラワークを決めて描き、カットに割ってセリフを入れていく。割った後は「カットナンバー」が付与され、以後、制作時はその番号で「カット袋」を作成し、作業を円滑に進める。

映像変化を前提とした時間と空間の連続性を意識するため「Continuity」の略でコンテと呼ばれる。この段階で、はじめて制作する具体的な内容の基本が決まる。映像化をして初めて気づくことも多々あるため、脚本と異なる内容になる場合もある。

現場（プロダクション）の各セクションのスタッフは、コンテをベースに物語とフィルムの流れを把握したうえで、作業を進める。書式は制作会社で異なるが、大半はA4判。70年代まではB4判が多い。黄色の原紙に書かれ、現場にはステープラ止めされたコピーが配布される。スタッフが作業内容を書き込む場合もあるため、使用後のコンテも価値が高い。

### 「設定資料」

複数スタッフが画面を統一するための基本設計図。本編に登場するキャラクター（メカ含む）、美

術（舞台装置）、小道具などを線画で描いたもの。「キャラ表」、「美設」などと略される。

アニメの映像は二次元の素材を使うが、フィルムとしては仮想の三次元空間を意識するので、キャラクターは三面図、美術設定も平面図や切り返しが必要となる。現場の各セクションのスタッフは絵コンテと設定を基礎に作業を行う。各話のみに出てくるゲストキャラクターや舞台、小物類についてはコンテ作業後、設定制作の担当者が香番表を作成し、デザイナーに発注をかける。

原版はB4のコピー用紙、上質紙などに描かれ、現場には縮小コピーでA4サイズが配布されることが多い。黎明期はジアゾ式複写（通称：青焼き）がメインのため、原版はトレーシングペーパーに描かれることもあった。70年代なかばからトナー式コピーが使用され、00年代以後はカラーコピーも導入されるようになった。また現場によっては設定を電子化し、ホームページ上で共有する場合もある。

キャラクターの性格やメカの諸元などを記載したものは「文字設定」などと呼ばれる。現場では主にビジュアルベースで進行するため、雑誌や書籍用に後付けで作成されるケースも多い。

#### 「色指定・色見本」

キャラクター等の色彩を統一するための基本設計図。設定書をもとに塗り分け部分から引き出し線で絵の具番号を振り、色彩設定（色指定）を作成する。それに対し、実際にペイントしたものが「色見本」となる。基本となる色指定は「ノーマル」と呼ばれ、太陽光の色温度（6000K）を想定して設計される。これに対し、夜景や室内など、光源が異なる場合は「色変え」と言って、背景の色味を繁殖した、そのシーンごとの色指定を作成する。

絵の具時代は80～400色の絵の具が用意され、その範囲の中で最適な配色が設計されていた。その作品で使う絵の具を小さなセルに塗ってカラーチップ化し、番号・系列順に並べたものを「カラーチャート」と呼ぶ。絵の具はスタック、太陽色彩と2大メーカーから供給され、作品ごとに特色が用意されるケースもあるため、本来はチャートとセットでの保全が必要である（だが、チャートは現存しない場合が多い）。

デジタルとなった現在では絵の具時代の色味をベースにしつつ、カラーピッカーを使って色をつくりあげ、直接色見本を作成する。ペイント担当者にもデジタルデータで配布されるため、スポイトツールで色見本から吸い上げた色をバケツツールで動画の閉領域に流し込んで塗る。

#### 「AR（アフレコ）台本」

完成した映像に音を付けていくため音響スタッフと声優が使用する台本。脚本が映像の入り口なら、台本は出口に相当する。B5サイズ。映像の内容とキャラクターの台詞がカット毎（ごと）に枠で囲まれ、役者が読みやすいような配慮がなされている。演出上、必須の効果音も記載されているため、声、音楽、効果音をミックスするダビング作業にも使われる。

一般的には絵コンテ決定稿をもとに作られるが、収録時までの作業的なタイムラグやアフレコ現場での対処で内容変更が入ることも多々ある。そのため完成フィルムをもとに「完成台本」「検定台本」が作られることもある。



以下は、アニメーション映像の構成、動きの元となる絵素材である。

### 「レイアウト」

「配置」の意味で、被写体の位置関係と動き、カメラワークを集約して描いたものである。背景の輪郭を線画で描いた「背景原図」とラフなキャラクターの動きで組み合わせられ、実際の作画・背景制作にはいる前に演出家がチェックすることで、最終画面の演出意図、空間の整合性などが検証できる。レイアウト用紙には撮影フレームと内側にテレビで映される範囲を示した安全フレームが印刷され、原画担当のアニメーターが描くのが一般的。作品によっては監督や専門のレイアウトマンが担当する。

演出チェック後は、レイアウトをもとに作業が2か所で並行して進む。背景原図は背景マンに渡され、描かれた背景の上に原図がセロハンテープで貼られ、演出に戻される。原画マンはOKの出たレイアウトにしたがって作画し、動画を経てセルになって演出に戻ってくる。演出はレイアウトに基づいてセル画と背景を組み、最終的に撮影するタップ位置を決め、作業可能か検証して処理などを指示して撮影に回す。これを「撮出し」と呼ぶ。

90年代中盤以後、日本の制作現場ではレイアウトシステムを中心に、作業連絡を集約するようになった。撮影のデジタル化以後は演出家の撮出し工程を省略し、レイアウトで細やかな指示をするように変化したため、描き方そのものが時代によって変化している。

### 「原画」

動きの基本を決めるキーフレームを描いた作画の根幹となる絵。原画マンがキャラクター（メカ含む）の動きのポイントとなるポーズを作画用紙に描く。どこの位置に動画の中割りを入れるか、背景原図とのパースの整合を意識しながら描く。原画はレイヤー構造になっていて、動かす部位を分離することができる。「目セル」「ロパク」などリピート作画によって分離する場合も多いが、原画段階では1枚に描きこみ、引き出し線で分離を指定することもある。

絵を重ねていく順に下からA、B、C～とナンバーが付与される。動き中心のため、線は必ずしも整っていないことが多い。原画の役割に「動き」と「設定どおりのキャラクター描写」があるが、これを分離して「第一原画」「第二原画」と二段階で作画する場合や、レイアウト段階でのラフ原画をガイドに原画を描くこともある。

どの画を何コマずつ撮影するか、どこで置き換えるか、カメラワークや露出のコントロール等はタイムシートという伝票で指示する。これは原画マンが指示し、演出チェックを受ける。同じ原画でもシート次第でタイミングが変わるため、音楽で言えば楽譜に相当する。本来は原画とセットで保管されるべきである。

動画チェックまで進んだ後、原画は不要と判断され、カット袋から抜かれてそこで破棄されることも多い。現存していてもカット番号などが付与されていないケースが多い。筆記具は、主線は黒鉛筆、カゲなど色トレスを必要とする箇所やエアブラシなど特殊効果の指定には色鉛筆が用いられ

る。原画マンによって黒マジックでアクセントを入れ、ラインマーカーでカゲ指定をした時期もあるが、動画が混乱するため現在は避けられている。

#### 「作画監督修正（作監修正）」

作画監督が原画に対して修正指示として描く原画。原画の上に色紙を重ね、修正ポイントを描く。修正内容は、キャラクターの姿形から表情、ポーズ、動きと多岐にわたる。タップ位置のみ修正する場合もある。全体を直したものを「全修」、部分的に直したものを「部分修」と呼ぶ。

原画と区別し、重ねてひとつの絵と見るため、黄色、青、ピンクなどの色のついた薄めの作画用紙に描かれる。チェック担当が「総作画監督」など複数にわたる場合、色を使い分けて区別することもある）。

※現場によっては動画用紙の下にマジックなどで色を付けて代用することもある。また「演出チェック」の用紙としてマジックのマーキングを使う場合もある。

#### 「動画」

原画の指示にしたがって清書と中割りを行い、最終的に撮影される画を描いたもの。輪郭線は整理され、きれいに閉じたものとなる。原画と修正原画をひとつの画としてトレスして清書する「原トレ」と、原画と原画の間ポーズを描いた「中割り」の2つの工程を経て、パーツ分けをした一連の動きを描き出したものとなる。目や口、腕がバラバラになることも多いので、原画よりは何が描かれているか分かりづらいものとなる。

番号は原画段階ではフレーム内に書かれ、動画はフレーム外、通常は右上に番号を書く。タイムシートの指示上で割り直した通し番号に振りかえる。原画に相当する動画の番号には、マル印を付与して区別する。タイムシート上、原画は「A1・・・A2」と2枚と打ち、中割り部分は「・(テン)」を3つマス目に入れて「中3枚」と指示する。この場合、動画はA1、A2、A3、A4、A5 という具合になって5枚となり、撮影はそのシートを見てセルを置き換えていく。

動画チェッカー（動画検査）が最終的にチェックし、パーツ不足や線の乱れなどを修正した上で、ペイント工程に回される。アナログ時代はカゲ指定を表面から色鉛筆で塗っていたが、デジタル制作以後はスキャンのノイズ低減のため裏面に色鉛筆塗りしている。

#### 「セル」

動画の線を引き写し、透明な板にキャラクター部分をペイントして撮影素材としたもの。動画用紙と同サイズの薄手のセルロイドに、専用のアクリル系塗料で色を塗る。

必要に応じ、表裏からエアブラシなどの「特殊効果」が加わることもある。素材の表面は傷つきやすく、傷がつくと撮影時に光って画面の汚れとなり、ブラシが傷つくとエラーに見えるため、仕上げチェック段階までは薄紙などが保護紙として付けられている。フィルムに撮影した段階で色味が少し抜けるので、絵の具の彩度は高めに設定されている。

デジタル制作時も、色の塗られたデータは便宜上「セルデータ」と呼ばれている。

60年代中盤までは「ハンドトレス」という手法でペンと絵の具によって動画からセルに転写していた。60年代末近くから「トレスマシン」という技術が開発される。これはカーボン熱転写の原理で動画の黒い主線を機械的にセルへ転写するもの。効率化だけでなく、筆致がそのまま活かされるため「劇画ブーム」と合流して一世を風靡した。ただしカーボンの上から絵の具を塗るため、経年につれて化学変化が起きて主線が茶色になり消失するなど劣化する。

透明感があるため、かつては撮影後のセル画をファンへのプレゼントにしたり、キャラクター商品に準じるものとして販売したりしていた。

### 「背景」

キャラクターのバックにある舞台を示すための水彩画。背景原図に合わせて画用紙に描かれる。背景原図から大まかな内容を鉄筆などで引き写し、そこにポスターカラーを乗せて描いていく。色味は美術ボードをもとに統一する。一般的なカット（100フレーム）はB4サイズ大の長方形の紙だが、カメラワークを伴う背景の場合は、縦長、横長に長く描かれることもあり、演出によっては1メートルを超えるような長さのものも用意される。経年で画用紙にカビが付着し、水彩絵の具が剥離するなど保管上の課題が多い。

デジタル制作時代では、最初からデジタルデータとして描く場合と、空気感を重視して紙に描いた背景をデジタルカメラ等で取り込んで使う場合と、現場や作品によってまちまちである。

### 「タイムシート」

カット内の絵の動きのタイミングを、1秒24コマの1コマ単位で指示するために記入する縦長の伝票。最初に原画担当が記入し、それをベースに演出がチェックし、最終的には動画や撮影に対する指示伝票に用いられる。原画、動画、セルを束ねる形でカット袋内に同梱（どうこん）される。フィルムまで制作してリテイクとなる場合、この伝票を見ないと原因が特定できないことが多い。そのため出し入れも頻繁で、枚数の多いカットなどでは作業が終わる頃には破損していることが多い。

本来は原動画のみでは不足で、タイムシートとセットになって初めて意味をもつ。

### 「カット袋」

上記の素材全てをカット単位で取りまとめて入れ、セクションからセクションへと運ぶための角0サイズ大の袋。袋の表面には作品タイトル、話数、カットナンバー、各作業の担当者名、作業内容、特別な指示などが記入できる欄が印刷されており、カット内の作業進捗状態が把握できる管理伝票代わりにも用いられる。作業が完了するまで継続して使用されるため、比較的丈夫な厚紙でできている。

以下は「写真素材」について

### 「スチール（スチル）」

スチールは「still」の意味で、動画（movie）に対して「静止画」を意味する。主に広報用の素材として使われる用語。

出版用素材としてはモノクロの紙焼き（主にキャビネサイズ）、リバーサルで撮影した「カラーポジ」が一般的に必要となる。後者は写真原版の膜面サイズでピクセル数が変わり、紙面でどれだけ引き延ばせるかが決まる。小さい順に35mm（サンゴー）、6×6（cm／ロクロク）、6×7（cm／ロクナナ）といった一眼レフ、中判カメラのフィルムでセル画（セル+背景を実際の画面と同じように組み合わせたもの）を撮影したものは、通称「セル撮」とも呼ばれる。原画やレイアウトを撮影したものも含め、最終画面よりも情報量が多いため、研究上も重要である。

実写映画ではスチール撮影は本編撮影と別途行われるため「特写」とも呼ばれる。アニメの場合は撮影素材が同じため、場面写真と同等に扱われる。ただし透過光などのアニメーション撮影台のみ可能な撮影効果は、特殊技量をもつカメラマンのみが実現できる。

本編が16mmフィルムの場合、1コマずつ一眼レフカメラで35mmフィルムに「複写」する場合がある。フィルム時代、動きを分解写真風に掲載するためには、「複写」を用いるしかない場合が多かった。このときフィルム素材が「プリント」（ネガから焼き込まれた上映用フィルム）か「ラッシュ」（現場での編集用に焼いたフィルム）かで、傷やホコリの有無が決まる。いずれにせよ画質的には粒子が目立ち、直（じか）撮りのスチールには及ばない。

### 「切り出し」

本編の16mmフィルム、35mmフィルムを直接切り出したもの。映画フィルムはスチールフィルムと同様の材質であるため、数コマ単位で切り出して「透過原稿」として印刷所へ入稿することができる。35mmでも「ハーフサイズ相当」になるため粒子はそれほど多くなく、やはり画質では前述のスチールに劣る。ただし、本編で透過光などの特殊撮影が行われている場合が好例だが、エンドユーザーがテレビ、劇場で観ている場面と全く同じものが入稿できる。映像をマンガのように展開した「フィルムコミック」のような用途では、フィルム1本（映画1作で全10巻程度）を丸ごと出版社が購入し、切り出しを使用することが多い。

70年代初頭は編集室で切り落とされたネガフィルム屑を広報が保存し、これを宣伝用スチールの代替として配布するケースがあった。駄菓子屋商品のミニカード類でも多用されている。

かつては「コマ」とも呼ばれ、「完成画面と同一のスチール」として重用されていた。しかし、切り出し後のプリントは経年変化に弱い。主に赤の部分を残して褪色してしまうため、10年程度で色が変わったり抜けたりする。DVD、Blu-ray用のテレシネ技術が進んだ現在では、ビデオグラムからの再生画像キャプチャの方が良好な場合もある。

### 「ベタ焼き」

撮影したネガを印画紙に密着させ、原寸で焼き込んだもの。「密着焼き」とも呼ばれる。写真指定をするためのサムネイル代わりに使用される。ネガが紛失してしまった場合など、これを直接複写

して使用することもある。

### 4.3 整理作業の実践

まず、氷川竜介のプライベート・コレクションと氷川同様に研究活動を行っていた伊藤秀明（故人）が保存していた資料をすべて作業場所に集約。トータルで段ボール 12 箱前後の量があった。

これらを整理するに当たって、関係各社への取材と本アーカイブ有識者の会合での話し合いを参考に以下のような考えをとりまとめた。

#### 1. 作品資料の分類項目の設定

資料の利用に当たって、第三者ができるかぎり容易に検索・アクセスが可能な整理・分類をするとともに、後進の管理者、研究者へ参考として、作品内容・制作状況に対する情報も記録として可能な限り残す。また、美術的なアーカイブズ概念として必要な情報も含める。

#### 2. 資料の長期保存を前提とした収納方法

手順としては以下の流れで行った。

1. 作品、素材内容（台本、原画、写真）による整理・分類
2. 作品別に台本、原画類を各話、カット単位までを特定して順に整理  
絵コンテ、AR 台本、本編映像をもとに確認
3. 素材単位でナンバリングの上、リスト化

### 4.4 資料内容

4.3 の作業の整理の結果、確認できた資料は以下の通りである。

#### ■テレビシリーズ「宇宙戦艦ヤマト」（制作・オフィスアカデミー、1974）

企画資料、シリーズ構成案他 33 点

脚本 オリジナル台本 9 点

台本コピー 26 点

AR 台本 オリジナル台本 9 点

台本コピー 25 点

絵コンテ オープニング、部分コンテ含め 39 点

原画 830 カット

※ラフなものも大分含まれていたため、カットの判別ができなかったものがダンボール一箱残されている。

セル 50 カット 背景とセットものは数十枚で、大半はセルのみ。

美術ボード 40 枚

背景 45 枚

■テレビシリーズ「機動戦士ガンダム」(制作・日本サンライズ、1979)

同・劇場版三部作 (1981～1982)

企画資料 10 点

脚本 オリジナル全 43 話分

AR 台本 劇場版三部作・各一冊

写真 テレビシリーズ 原画 8 点

セル撮 493 点

劇場版 原画 1109 点

セル撮 626 点

本編フィルム 16mm、35mm 切り出し ファイルで 20 冊程度

※多数のため

#### 4.5 整理・保存のためのパッケージ化

4.3 で整理した資料について、今後の長期保存と検索・利用を簡便にするために素材別に以下のような形で保存容器を用意して収納した。

「企画関係書類」「シリーズ構成」「脚本 (コピー)」「絵コンテ」「設定資料」

角 0 の中性紙封筒に種別、話数別に収納。書類収納用のアーカイバル容器にまとめて収納。

「脚本」「AR (アフレコ) 台本」

台本は使用頻度が高くなると考えられるため、一冊ずつビニールカバーを装着し、作品別にアーカイバル容器に収納。

「背景原図 (レイアウト)」「原画」「作画監督修正 (作監修正)」

「動画」「タイムシート」

以上のカットを構成する素材は、バラバラになってしまうと意味を成さなくなるものもあるため、基本的にカットごとに一緒に保存することとした。ただし、長年の保存でカットを収納する「カッ

ト袋」の破損が激しかったのと、そもそもカット袋が保存されていないものが多かったため、B4のクリアファイルをカット袋代わりとして用意しそこに納めた。クリアファイル内にはカットの情報を記録した用紙を入れることで内容がすぐに確認できるようにした。

#### 「セル」

古いセルは絵の具が腐敗して独特の臭気を発しているため、話数・カット別にクリアファイルに収納し、密閉容器に収納とした。

#### 「大判原画」

カメラワークのあるカットの背景原図、原画はスタンダードサイズの原画より大きく描かれ、折りたたまれて保存されていたが、折ったままの保存は適切ではないため、アーカイバル用紙で作成した専用のボックスに広げた状態で保存することとした。

#### 「大判セル・背景」

大判のセル、背景は長年丸めて保存されていたため、セルや紙に丸まりクセがついており保存の上で良くない状態であった。そのためアーカイバルボードによる大型フォルダ（1500×600）を複数作成し、ここにセル、背景を広げて挟みウエイトを乗せた状態で保存することにした。紙の丸まりクセがある程度緩やかになったところで破損過所の補修を検討したい。

#### 「カット袋」

カット袋は貴重な情報の入った素材であるが、もともと紙質が良くなかったことと、外気に触れやすい状態で置かれていたためか、袋の破損、カビの発生など状態がひどかった。これに原画類を納めて保管を続けるのは、保存の上では悪影響があるため、カット袋もセル同様に他の素材とは分離し、まとめて密閉容器に保管することとした。

## 4.6 写真資料の整理

#### 「スチール」

35mm（サンゴー）、6×6（cm／ロクロク）、6×7（cm／ロクナナ）については6×9用のポジ袋に収納。表には話数・カットナンバーなどを記入の上、専用ボックスに収納した。

#### 「切り出し」

本編の16mmフィルム、35mmフィルムについてはコマ単位のものは6×9用のポジ袋に収納し、話数ごとに区分けして袋、BOXに収納。フィルムから直に切り出したものはネガ袋に納め、2穴フォルダに綴（と）じて整理分類している。

#### 「ベタ焼き」

オリジナルには一枚ずつ整理番号をつけ、コピーに情報を付けて一緒に保存。オリジナルのネガが現存しているものについては同一のファイル、若しくは袋に保存している。

以上の写真素材も将来的には適切な温室管理のできる場所に保管すべきだが、現状は密閉ケースに保管というレベルである。

#### 4.7 デジタルデータ化の検討

今回整理した資料については同時にデジタル化も検討したが、手順を検討するにとどめた。

検討事項としては

- ・データ化した素材の使用用途（目的）

→これによってスキャンサイズ（ファイルサイズ）が大きく変わる。ミニマムで 300dpi、マックスで 2400dpi と想定してもデータ量や取り回しに大きな差が出る。それはサーバーや運用マシン・ソフトのコストに直結するため、今後の研究課題とする。

- ・データの管理と運用ルール

#### 4.8 収集物のリスト作成

以上の資料に関しては素材単位で Excel に記録を入れ、作品名、素材内容等の情報を個別に付与した。（それぞれのリストの一部を参照用に別紙資料 1、2 として添付した）



## 第5章 活用事例

### 5.1 保存資料の活用事例「カラー10周年展における原画展示」

今回の調査において、整理作業を行った保存資料の内、下記の資料を展覧会「株式会社カラー10周年記念展」に出品・展示した。

「宇宙戦艦ヤマト」

絵コンテ 1点

レイアウト 9点

原画 9点

美術ボード 2点

背景美術 4点

セル画 6点

「機動戦士ガンダム」

レイアウト 8点

原画 19点

出品した展覧会の開催概要は以下の通り。

展覧会名：株式会社カラー10周年記念展 過去（かこ）のエヴァと未来（みらい）のエヴァ。そして現在（いま）のスタジオカラー

開催期間：2016年11月23日（水・祝）～11月30日（水）

会場：ラフォーレミュージアム原宿（東京都渋谷区）

開場時間：11時～21時（最終入場は20時）会期中無休

入場料：500円（税込）

主催：株式会社カラー

協賛：株式会社映像センター／株式会社丹青ディスプレイ

協力：ラフォーレ原宿

この展覧会は、映像企画・製作会社、株式会社カラーの創立10周年を記念した企画展覧会で、『エヴァンゲリオン』シリーズをはじめ、同社制作のアニメーションの原画や設定資料、イラスト原画などを展示した。また、同社は文化事業の一環として、アニメ特撮アーカイブ機構に協力しており、保存活動の実例として、上記の保存資料の展示も実現した。

会期は8日間と短かったが、17000人以上を動員し、こうした資料を初めて見る若い世代の来場者も多く、普及啓発としても良い機会になった。

## 第6章 総括

### 6.1 課題と今後の展望

今回、制作会社各社のアーカイブ状況を取材し、前章で述べたように資料素材の整理を実践して実感したのは、アニメ制作会社は人材や業務による緩やかなつながりの中で、各社それぞれに工夫しながら独自に資料の整理・運用を行っているということであった。結果的に同様の手段を取っていることが多いのも発見ではあったが、こうしたノウハウについては担当者も少なく、組織的に情報共有している会社も大手をのぞくとまだ少ないというのが現状である。今回の取材をきっかけにこうした管理担当者の方々と、資料の保全について意見を交換し、コミュニケーションする場を作れたのは大きな成果であった。

制作現場で発生する中間資料の整理・保存については、その手間と費用、利活用に当たっての権利的な問題のクリア、迅速な活用のための管理体制など、従来の悩みや多くの問題点があるのも改めて確認できた。ただ、多くの方々が放置すると廃棄されてしまいかねない資料を何とか残していきたいと考え、努力されていることも確認できたので、その点では希望はあると考える。

### 6.2 資料収集と整理、保存の推進

2016年は「君の名は。」の記録的ヒットを筆頭に、続くようにして「聲の形」「この世界の片隅に」のようなアニメーション作品がヒット。劇場という場に人を集めた。同時に日本各地で作品や制作スタジオの資料展・美術展が開催され、そちらにも多くの人々が集まり、制作スタッフが描いた原画、美術などを眺める姿が見受けられ、マスコミでも何度も話題となって報道された。

作品だけでなく、原画など、人の手によって描かれたアニメーションの素材を見たいというファンの要望は間違いなく増えている。過去の作品を思い起こしてもらい、再発見してもらおう機会としても、素材を利活用する必要性は高まっている。それぞれの制作会社内での利活用だけでなく、こうした要望に応えていくこともアニメーション文化の発展に寄与することだといえよう。

そのためにも、今回調査した各制作会社のアーカイブ実施例は大いに参考にしたい。また、実際に資料素材を整理した記録を今後も活用し、引き続き過去作品を含めて資料素材の收拾・保存・整理・活用を推進したい。様々な方法でアーカイブを整備することが、アニメーションを楽しむ場のさらなる活性化につながると確信している。

No	作品	名称	制作	種別1	種別2	制作年	話数	サブタイトル	素材	素材	執筆者1	備考1	点数
1	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		39話版プロット各種	プロット	コピー	なし	プロット	
2	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	3		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
3	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	4		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
4	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	5		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
5	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	6		プロット、構成案	手書き原稿コピー	田村丸		1
6	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	7		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	準備稿	1
7	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	7		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	決定稿	1
8	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	8		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
9	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	10		プロット、構成案	手書き原稿コピー	田村丸		1
10	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	13	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
11	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	14	構成案①	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
12	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	14	構成案②	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
13	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	15	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
14	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	16	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	構成案	1
15	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	17	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
16	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	18	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
17	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	19	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	構成案	1
18	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	20	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	構成案	1
19	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	20		プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一		1
20	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	21	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	プロット	1
21	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	21	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
22	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	プロット	1
23	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22	構成案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	構成案	1
24	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	準備稿	1
25	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	決定稿	1
26	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	23	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	プロット	1
27	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	24	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	プロット	1
28	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	25	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	山本暎一	プロット	1
29	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26	プロット	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介	プロット	1
30	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26		プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
31	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		後半案	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
32	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		戦闘アイディア	プロット、構成案	手書き原稿コピー	藤川桂介		1
33	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		1 SOS地球!! 甦れ宇宙戦艦ヤマト	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
34	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		2 号砲→発進!! 宇宙戦艦ヤマト始動!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
35	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		3 ヤマト発進!! 29万6千年への飛躍!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
36	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		4 驚異の世界!! 光を飛び越えたヤマト!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
37	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		4 驚異の世界!! 光を飛び越えたヤマト!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
38	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		5 浮遊大陸脱出! 危機を呼ぶ波動砲!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
39	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		6 水原に眠る宇宙駆逐艦ゆきかぜ!!	脚本	台本コピー	田村丸	決定稿	1
40	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		7 ヤマト沈没!! 運命の要塞攻略戦!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
41	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		8 決死のヤマト!! 反射衛星砲撃破せよ!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
42	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		9 回航防衛!! アステロイド・ベルト!!	脚本	台本コピー	田村丸	決定稿	1
43	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		9 回航防衛!! アステロイド・ベルト!!	脚本	台本	田村丸	決定稿	1
44	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		10 さらば太陽!! 銀河より愛をこめて!!	脚本	台本コピー	田村丸	決定稿	1
45	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		11 決断!! ガミラス絶対防衛線突入!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
46	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		12 絶体絶命! オリオンに頼む星、地獄星	脚本	台本コピー	田村丸	決定稿	1
47	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		13 逃げヤマト!! 地球は病んでいる!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
48	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		14 銀河の試練!! 西暦2000の発進!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
49	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		15 必死の逃亡!! 異次元のヤマト!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
50	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		15 必死の逃亡!! 異次元のヤマト!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
51	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		16 ビーム流星 地下城の死囚囚!	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
52	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		17 突撃!! パラノドン特攻隊!!	脚本	台本コピー	藤川桂介	決定稿	1
53	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		17 突撃!! パラノドン特攻隊!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
54	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		18 浮かぶ要塞島! たった二人の決死隊	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
55	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		18 浮かぶ要塞島! たった二人の決死隊	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
56	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		19 宇宙の望郷! 母のなみだはわが涙(仮題)	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
57	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		20 パラノドンが太陽に落下する日!!	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
58	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		20 パラノドンが太陽に落下する日!!	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
59	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		21 ドメル艦隊 決死の挑戦状!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
60	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		22 決戦!! 七色星団の攻防戦!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
61	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		22 決戦!! 七色星団の攻防戦!!	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
62	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		23 遂に来た! マゼラン星雲に波高し(仮題)	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
63	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		23 遂に来た! マゼラン星雲に波高し(仮題)	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
64	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		24 死闘! 神ガミラスのために泣け!!(仮)	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
65	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		25 イスカンダル! 滅び行くか愛の星よ	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
66	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		25 イスカンダル! 滅び行くか愛の星よ	脚本	台本	山本暎一	決定稿	1
67	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		26 地球上、ヤマトは帰って来た!!	脚本	台本	藤川桂介	決定稿	1
68	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	1		絵コンテ	カラーコピー	松本零士	松本氏初稿、カットされた九州での古代たちの撃墜シーン	1
69	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	1		絵コンテ	コピー	松本零士	コピー 演出助手用	1
70	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	1		絵コンテ	コピー	松本零士	松本氏初稿	1
71	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	1		絵コンテ	コピー	松本零士	松本氏初稿、カットされた九州での古代たちの撃墜シーン	1
72	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	1		絵コンテ	コピー	松本零士	松本氏初稿Bパート(切り貼り用?)	1
73	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	2		絵コンテ	コピー	松本零士	ヤマト回想シーン	1
74	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	2		絵コンテ	コピー	松本零士	ラストカット1枚	1
75	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	4		絵コンテ	コピー	松本零士	ワークショップコンテ	1
76	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	5		絵コンテ	コピー	松本零士	両面コピー	1
77	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	6		絵コンテ	コピー	松本零士	部分コピー	1
78	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	8		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
79	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	11		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
80	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	11		絵コンテ	原画	安彦良和	カットシーン	1
81	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	12	絶体絶命! オリオンに頼む星、地獄星	絵コンテ	コピー	安彦良和	全ページ	1
82	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	12	絶体絶命! オリオンに頼む星、地獄星	絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
83	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	13		絵コンテ	原画	安彦良和	カットシーン	1
84	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	14		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1

No	作品	名称	制作	種別1	種別2	制作年	話数	サブタイトル	素材	素材	執筆者1	備考1	点数
85	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	14		絵コンテ	原画	安彦良和	カットシーン	1
86	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	15		絵コンテ	コピー	白土武	全ページ	1
87	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	16		絵コンテ	コピー	白土武	1/4カット改稿前	1
88	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	16		絵コンテ	コピー	安彦良和	全ページ	1
89	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	16		絵コンテ	コピー	安彦良和	縮小画面コピー	1
90	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	16		絵コンテ	コピー	安彦良和	カット部分	1
91	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	17		絵コンテ	コピー	松本零士	全ページ	1
92	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	17		絵コンテ	コピー	松本零士	部分コピー	1
93	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	18		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
94	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	19		絵コンテ	コピー	石黒昇	カットシーン	1
95	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	20		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
96	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22		絵コンテ	コピー	松本零士	全ページ	1
97	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	22		絵コンテ	コピー	松本零士	部分コピー	1
98	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	24	死闘！神よガミラスのために泣け！！	絵コンテ	コピー	安彦良和	決定稿	1
99	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	24		絵コンテ	コピー	安彦良和	全ページ	1
100	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	24		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
101	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	24		絵コンテ	原画	安彦良和	カットシーン	1
102	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	25		絵コンテ	コピー	安彦良和	改訂部分コピー	1
103	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	25		絵コンテ	コピー	安彦良和	部分コピー	1
104	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26	地球よヤマトは帰ってきた！	絵コンテ	コピー	松本零士	決定稿	1
105	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26		絵コンテ	コピー	松本零士	全ページ	1
106	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26		絵コンテ	コピー	松本零士	Bパート	1
107	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974	26	劇場版	絵コンテ	コピー	石黒昇	新作カット	1
108	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		パイロット1	絵コンテ	コピー	松本零士		1
109	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		パイロット2	絵コンテ	コピー	松本零士		1
110	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		パイロット3	絵コンテ	コピー	松本零士		1
111	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		オープニング	絵コンテ	コピー	松本零士		1
112	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		2号砲一発!!宇宙戦艦ヤマト始動!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
113	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		3ヤマト発進!!29万6千光年への挑戦!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
114	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		4驚異の世界!!光を飛び越えたヤマト!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
115	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		5浮遊大陸脱出!!危機を呼ぶ波動砲!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
116	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		6水原に眠る宇宙要塞ゆきかせ!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
117	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		7	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
118	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		8決死のヤマト!!反射衛星砲撃破せよ!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
119	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		9決死のヤマト!!反射衛星砲撃破せよ!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
120	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		9回艇防衛!!アステロイド・ベルト!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
121	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		10さらば太陽圏!!銀河より愛をこめて!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
122	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		11決断!!ガミラス絶対防衛線突入!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
123	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		12絶体絶命!!オリオンへの願い星、地獄星	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
124	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		13急げヤマト!!地球は病んでいる!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
125	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		13急げヤマト!!地球は病んでいる!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
126	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		14	AR台本	台本	なし	決定稿	1
127	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		15必死の逃亡!!異次元のヤマト!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
128	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		15必死の逃亡!!異次元のヤマト!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
129	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		16ビーム流星 地下室の死刑囚!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
130	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		17突撃!! パラノドン特攻隊!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
131	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		17突撃!! パラノドン特攻隊!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
132	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		18浮かぶ要塞島!たった二人の決死隊!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
133	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		19宇宙の羅網!母の涙はわが涙(仮題)	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
134	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		20パラノドンが太陽に落ちる日!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
135	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		21ドメル艦隊 決死の挑戦状!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
136	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		21ドメル艦隊 決死の挑戦状!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
137	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		22決戦!! 七色星団の攻防戦!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
138	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		23遂に来た! マゼラン星雲に波高し(仮)	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
139	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		23遂に来た! マゼラン星雲に波高し(仮)	AR台本	台本	なし	決定稿	1
140	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		24死闘!神よガミラスのために泣け!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
141	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		24死闘!神よガミラスのために泣け!!	AR台本	台本	なし	決定稿	1
142	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		25イスラダール!滅び行くか愛の星よ(仮)	AR台本	コピー	なし	決定稿	1
143	宇宙戦艦ヤマト	ヤマト	アカデミー	アニメ	テレビ	1974		26地球よ、ヤマトは帰って来た!!	AR台本	コピー	なし	決定稿	1

No.	カット No.	カット内 連番	フレーム	撮影	分類1	分類2	キャラクター名	メカ	背景	素材	フィルム	点数
01	003		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			宇宙	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	004		スタンダード	フレーム内	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	004		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	2
01	005		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	3
01	012		スタンダード	フレーム内	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	015		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	1
01	017		スタンダード	フレーム内	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	038		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ、ハロ		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	047		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	フラウ・ボウ、ハヤト		サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	062		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アム・レイ、ブライト		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	063		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アム・レイ、ブライト		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	064	1	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アム・レイ		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	064	2	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アム・レイ		サイド7	セル+背景背景	6×6	1
01	085		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	ジオン軍	ジーン、デニム		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	086		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	ジオン軍	ジーン、デニム		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	087		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	ジオン軍	ジーン		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	100		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	104		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	106		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	111		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ、市民		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	117		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	123		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	6×6	1
01	125		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	131		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	134		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	135		スタンダード	フレーム外あり	メカ	連邦+ジオン			サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	137		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	ジオン軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	144		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	172		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、テム・レイ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	193	1	スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、フラウ・ボウ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	193	2	スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、フラウ・ボウ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	202		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ	ガンダム	サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	202		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ	ガンダム	サイド7	セル+背景背景	デュープ	1
01	204		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ	ガンダム	サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	208		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	216		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	219		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	222		タテPAN	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	兵士	ホワイトベース	サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	227		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	231		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	239		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジーン		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	240		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	ジオン軍	ジーン		サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	241		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	244		大判	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	3
01	267		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	2
01	267		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×4.5	1
01	267		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	1
01	311		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	336		大判	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル	6×6	3
01	336		大判	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	35mmボジ	1
01	336		大判	フレーム内	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	デュープ	1
01	336		大判	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	343		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	兵士		サイド7	セル+背景背景	6×6	2
01	349		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジーン		サイド7	セル+背景背景	デュープ	1
01	063		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイド7	レイアウト	6×6	3
01	086		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	ジオン軍	ジーン、デニム		サイド7	レイアウト	6×6	2
01	117		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			サイド7	レイアウト	6×6	3
02	015		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	フラウ、カツ、レツ、キッカ		ザク	セル+背景背景	6×6	2
02	021		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	リュウ、バオロ艦長			セル+背景背景	6×6	2
02	035	3	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	バオロ、フラウ・ボウ、ブライト			セル+背景背景	6×6	3
02	042		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ミライ			セル+背景背景	35mmボジ	1
02	092		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	シャア宇宙服			セル+背景背景	35mmボジ	2
02	092		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア宇宙服			セル+背景背景	6×6	3
02	103		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア宇宙服			セル+背景背景	6×6	2
02	141		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	セイラ			セル+背景背景	6×6	2
02	146		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	連邦+ジオン	シャア、セイラ			セル+背景背景	6×6	2
02	209		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	35mmボジ	2
02	209		大判	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	6×6	3
02	227		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍				セル+背景背景	6×6	3
02	336		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ、ハヤト、フラウ・ボウ、カイ、ブライト		ホワイトベース	セル	6×6	3
03	072		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	3
03	086		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	1
03	127		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		コクピット	セル+背景背景	6×6	2
03	127		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		コクピット	セル+背景背景	デュープ	1
03	196		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	2
03	226		スタンダード	フレーム外あり	メカ	連邦+ジオン			宇宙	セル+背景背景	6×6	2
03	228		スタンダード	フレーム外あり	キャラ+メカ	地球連邦軍	ハヤト		コクピット	セル+背景背景	6×6	2
03	247		スタンダード	フレーム外あり	メカ	連邦+ジオン			宇宙	セル+背景背景	6×6	1
03	248		スタンダード	フレーム外あり	メカ	連邦+ジオン			宇宙	セル+背景背景	6×6	3
03	257		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	2
03	311		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍			宇宙	セル+背景背景	6×6	1
03	319	322	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		コクピット	セル	6×6	1
03	327		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ	ガンダム	コクピット	セル+背景背景	6×7	1
05	101		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	ブライト、オスカ、マーカ		WBブリッジ	セル+背景背景	6×6	2
05	313		タテPAN	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	ブライト、リード、セイラ、マーカ		WBブリッジ	セル+背景背景	6×6	2
05	318		タテPAN	フレーム外あり	メカ	ジオン軍		ガウ、ドップ	空中	セル+背景背景	6×6	3
06	023		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ガルマ		ガウブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1
06	023		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ガルマ		ガウブリッジ	セル+背景背景	6×6	2
06	317		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア	ガルマ	シャア私室	セル+背景背景	6×6	3
06	324		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア	ガルマ	シャア私室	セル+背景背景	6×6	3
07	086		大判	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍	アムロ		コクピット	セル+背景背景	6×6	2
07	141		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア		コクピット	セル+背景背景	6×6	3
07	282		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	カイ、リュウ、老人たち		WBブリッジ	セル+背景背景	6×6	2
07	307		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍		シャアザク	地上	セル+背景背景	6×6	3
07	314		スタンダード	フレーム外あり	メカ	ジオン軍	シャア		地上	セル+背景背景	6×6	2
07	329		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、フラウ・ボウ、カツ、レツ、キッカ		WBブリッジ	セル+背景背景	6×6	1
07	305		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	シャア		コクピット	セル+背景背景	6×7	1
09	012		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		アムロ私室	セル	6×6	1
09	177		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	カイ		コクピット	セル+背景背景	6×6	2
09	194		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ、フラウ・ボウ		アムロ	セル+背景背景	6×6	1
09	200		ヨコPAN	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍			WB艦内	セル+背景背景	6×6	3
10	030		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ガンバ、ガルマ		ガウブリッジ	セル	6×6	1
10	119		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	ガンバ、イセリナ		占領軍官邸	セル+背景背景	6×6	2
10	185		スタンダード	フレーム外あり	メカ	民間人	イセリナ、イセリナ父、その他		占領軍官邸	セル+背景背景	6×6	2
10	196		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍	ジオン軍		宇宙	セル+背景背景	6×6	3
11	021		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍	シャアザク		宇宙	セル+背景背景	6×6	2
11	029		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	イセリナ、ダロタ		ガルマ官邸	セル+背景背景	6×6	1
11	108		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	ハヤト		WB艦内	セル+背景背景	6×6	3
11	204		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	デズン		ジオン官邸	セル+背景背景	6×6	3
11	264		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	イセリナ、ダロタ		ガウブリッジ	セル	6×6	1
11	288		スタンダード	フレーム内	キャラ	民間人	イセリナ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	2
12	015		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	キシリア、デズン		ジオンシティ	セル+背景背景	6×6	2
12	018		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	デズン		ジオンシティ	セル+背景背景	6×6	2
12	018		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ガルマ		ジオンシティ	セル+背景背景	6×6	3
12	024		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	ランバ・ラル、ハモン		ザンジバルブリッジ	セル+背景背景	6×6	2
12	027		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	ランバ・ラル、ハモン、クランブ		ザンジバルブリッジ	セル+背景背景	6×6	3
12	031		タテPAN	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		アムロ私室	セル+背景背景	6×6	4
12	145		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン+民間人	ランバ・ラル、ハモン		ザンジバルブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2

No.	カット No.	カット 内 連番	フレーム	撮影	分類1	分類2	キャラクター名	メカ	背景	素材	フィルム	点数	
12	150		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	民間人	ハモン		ザンジバルブリッジ	セル+背景背景	6×6	3	
12	273		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ランバ・ラル		グフコックピット	セル+背景背景	6×6	3	
12	310		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ジャア私服		空	セル+背景背景	6×6	3	
12	324		ヨコPAN	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍	カイ	ホワイトベース	ガンバリーコックピット	セル+背景背景	6×6	2	
13	004, 065		タテPAN	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍	ホワイトベース		日本	セル+背景背景	6×6	3	
13	059		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		避難民キャンプ	セル+背景背景	6×6	2	
13	189		タテPAN	フレーム外あり	キャラ	連邦+民間人	アムロ、アムロ母		カイン	セル+背景背景	6×6	2	
13	248, 253		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	カイン		ガンバリーコックピット	セル+背景背景	35mmボジ	2	
13	281		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	連邦+民間人	アムロ、ブライト、アムロ母		地上	セル+背景背景	6×6	3	
13	292		スタンダード	フレーム内	キャラ	民間人	アムロ母		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
13	292		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	民間人	アムロ母		地上	セル+背景背景	6×6	2	
14	031		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	マサルダ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	2	
14	040		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	マサルダ、ブライト、アムロ		地上	セル+背景背景	6×6	3	
14	042		タテPAN	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	マサルダ		地上	セル+背景背景	6×6	3	
14	044		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	マサルダ、ブライト		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
14	045		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	マサルダ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
14	139		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	マサルダ	メディア	コックピット	セル+背景背景	35mmボジ	2	
17	128	1	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		コックピット	セル+背景背景	6×6	3	
17	128	2	スタンダード	フレーム外あり	キャラ	地球連邦軍	アムロ		コックピット	セル+背景背景	6×6	3	
17	256		スタンダード	フレーム外あり	キャラ	ジオン軍	ジャア、兵士		コックピット	セル+背景背景	6×6	3	
19	023		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	カウ、レイ、キッカ	ホワイトベース	地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
19	043		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ランバ・ラル、ハモン、クランブ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
19	067		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ハモン、クランブ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
19	088		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、フラウ・ボウ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
19	089		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+ジオン	アムロ、フラウ・ボウ		バギー、トラック	セル+背景背景	35mmボジ	2	
19	302		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			地上	セル+背景背景	35mmボジ	2	
19	309		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、グフ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
19	320		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	ジオン軍	ランバ・ラル	グフ	コックピット	セル+背景背景	35mmボジ	1	
20	257		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	ミライ、キッカ、クランブ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	259		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ミライ、カウ、レイ、キッカ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	267		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ジョブ・ジョン		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	276		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	ランバ・ラル、フラウ・ボウ		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	291		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	ランバ・ラル、ミライ		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	306		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ランバ・ラル、ハモン		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
20	336	B	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ハモン		セル+背景背景	35mmボジ	2		
20	不明		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	リュウ	バギー	地上	セル+背景背景	35mmボジ	2	
25	290		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			ガンダム、Gスカイイーザー	空中	セル+背景背景	35mmボジ	1
25	295		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、ドム	空中	セル+背景背景	35mmボジ	2
25	330		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、ドム	空中	セル+背景背景	35mmボジ	2
25	347	1	スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、水爆	空中	セル+背景背景	35mmボジ	1
25	347	2	スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、水爆	空中	セル+背景背景	35mmボジ	1
25	不明		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍			ガンダム、Gスカイイーザー	空中	セル+背景背景	35mmボジ	2
26	058		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	ジオン軍	ジャア		シーランス	地上	セル+背景背景	35mmボジ	2
26	075		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ジョブ・ジョン、オスカ、マー		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
26	106		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	アムロ、ミナル		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
26	108		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	アムロ、フラウ・ボウ、ミナル		地上	セル+背景背景	35mmボジ	2	
26	216		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン			ガンダム、ズゴック	地上	セル+背景背景	35mmボジ	1
26	363		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		地上	セル+背景背景	35mmボジ	1	
28	033	A	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		マッドアングラー	ブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1
28	037		スタンダード	フレーム内	キャラ	民間人	ミナル		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
28	041		スタンダード	フレーム内	キャラ	民間人	ミナル		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
28	053		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	ミナル、カイ、アムロ		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
28	057		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	ミナル、カイ		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	1	
28	072		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+ジオン	フライト、ブーン		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
28	110		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+民間人	ジャア、ブーン、キャリオカ		マッドアングラー	ブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2
28	298		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+民間人	カウ、ミナル		ガンバリー	コックピット	セル+背景背景	35mmボジ	1
29	098		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	マサルダ、ウッディ		地上	セル+背景背景	35mmボジ	2	
29	323		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍			ガンダム、ファンファン	ジャブロー	セル+背景背景	35mmボジ	2
29	379		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、ブライト		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1	
29	379		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	セイラ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
30	014		スタンダード	フレーム外あり	メカ	地球連邦軍		戦車	ジャブロー	セル+背景背景	6×6	2	
32	373		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ、カイ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
32	375		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	スレッガー		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1	
33	110		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ミライ、カムラン		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
33	265		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ	ガンダム	コックピット	セル+背景背景	6×6	7	
34	023		スタンダード	フレーム内	BG				サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	024		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	029		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	037		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	039		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+ジオン	アムロ、ララア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	040		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	058		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	アムロ、ララア		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	060		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	061		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ララア		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	062		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	アムロ		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	120		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍	アムロ	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	126	1	タテPAN	フレーム内	キャラ+メカ	ジオン軍	ジャア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	126	2	タテPAN	フレーム内	キャラ+メカ	ジオン軍	ジャア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	128		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+ジオン	アムロ、ジャア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	131		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ララア		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	153		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	1	
34	155		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	連邦+ジオン	アムロ、ジャア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
34	157		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア、ララア	バギー	サイf6	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	246		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	ジャア、セイラ		テキサスコロニー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	256		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ダイクン、デギン		ジオンシティ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	257		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ダイクン、デギン		ジオンシティ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	261		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ランバ・ラル、キャスバル、アル		地球	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	263		スタンダード	フレーム内	キャラ	連邦+ジオン	ジャア		デキサスコロニー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	275		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		デキサスコロニー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	277		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		デキサスコロニー	セル+背景背景	35mmボジ	1	
38	281		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ブライト		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1	
38	340		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ホワイトベース、マゼラン	宇宙	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	342, 344, 346		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	セイラ		セイラ私室	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	348		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	セイラ		セイラ私室	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	349	1	スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	セイラ		セイラ私室	セル+背景背景	35mmボジ	2	
38	349	2	スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	セイラ		セイラ私室	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	051		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ミライ、ブライト、ミライ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	058		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	フラウ・ボウ		WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	1	
42	061	1	スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	カウ、レイ	ハロ	WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	061	2	スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	レイ、キッカ	ハロ	WBブリッジ	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	065		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	ミライ、カイ、アムロ、カツレツ	ハロ	WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	066		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ミライ、カイ、アムロ		WB艦内	セル+背景背景	35mmボジ	1	
42	185		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	222	1	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	222	2	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	1	
42	222	3	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ジャア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	250	1	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン、キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	250	2	スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン、キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	4	
42	252		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	1	
42	253		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン、キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	254		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	255		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン、ジオン兵		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	258		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	260		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		サラミス、ジム、ボール	ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	261		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	263		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	トニーング		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	265		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	キシリア		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	3	
42	267		スタンダード	フレーム内	キャラ	ジオン軍	ギレン		ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	2	
42	367		スタンダード	フレーム内	メカ	連邦+ジオン		ガンダム、ジオング	ア・バオア・クー	セル+背景背景	35mmボジ	1	
ED	002		大判	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	デュープ	1	

No.	カット No.	カット内 連番	フレーム	撮影	分類1	分類2	キャラクター名	メカ	背景	素材	フィルム	点数
ED	004		大判	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	デュープ	1
ED	004		大判	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	35mmボジ	1
ED	005		大判	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	全員集合		宇宙	セル+背景背景	デュープ	1
OP	001		スタンダード	フレーム内	Bg	タイトル				セル+背景背景	デュープ	1
OP	001		スタンダード	フレーム内	Bg	タイトル				セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	003		スタンダード	フレーム内	キャラ					セル+背景背景	デュープ	1
OP	005,6		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	全員集合			セル+背景背景	デュープ	1
OP	005,6		スタンダード	フレーム内	キャラ+メカ	地球連邦軍	全員集合			セル+背景背景	35mmボジ	2
OP	007		スタンダード	フレーム内	メカ	ジオン軍		ザク、ムサイ		セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	008		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンキャノン		セル+背景背景	35mmボジ	2
OP	009		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンタンク		セル+背景背景	デュープ	1
OP	009		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンタンク		セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	019		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	デュープ	1
OP	019		スタンダード	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	35mmボジ	2
OP	020		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンダム		セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	021		タテPAN	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	デュープ	1
OP	021		タテPAN	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	アムロ			セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	022		タテPAN	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ブライト			セル+背景背景	デュープ	1
OP	022		タテPAN	フレーム内	キャラ	地球連邦軍	ブライト			セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	023		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンダム、ホワイトベース		セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	024		タテPAN	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンダム		セル+背景背景	35mmボジ	1
OP	026		スタンダード	フレーム内	メカ	地球連邦軍		ガンダム		セル+背景背景	デュープ	1
OP	003		スタンダード	フレーム内	キャラ					セル+背景背景	35mmボジ	1
			未確認									19







本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。