

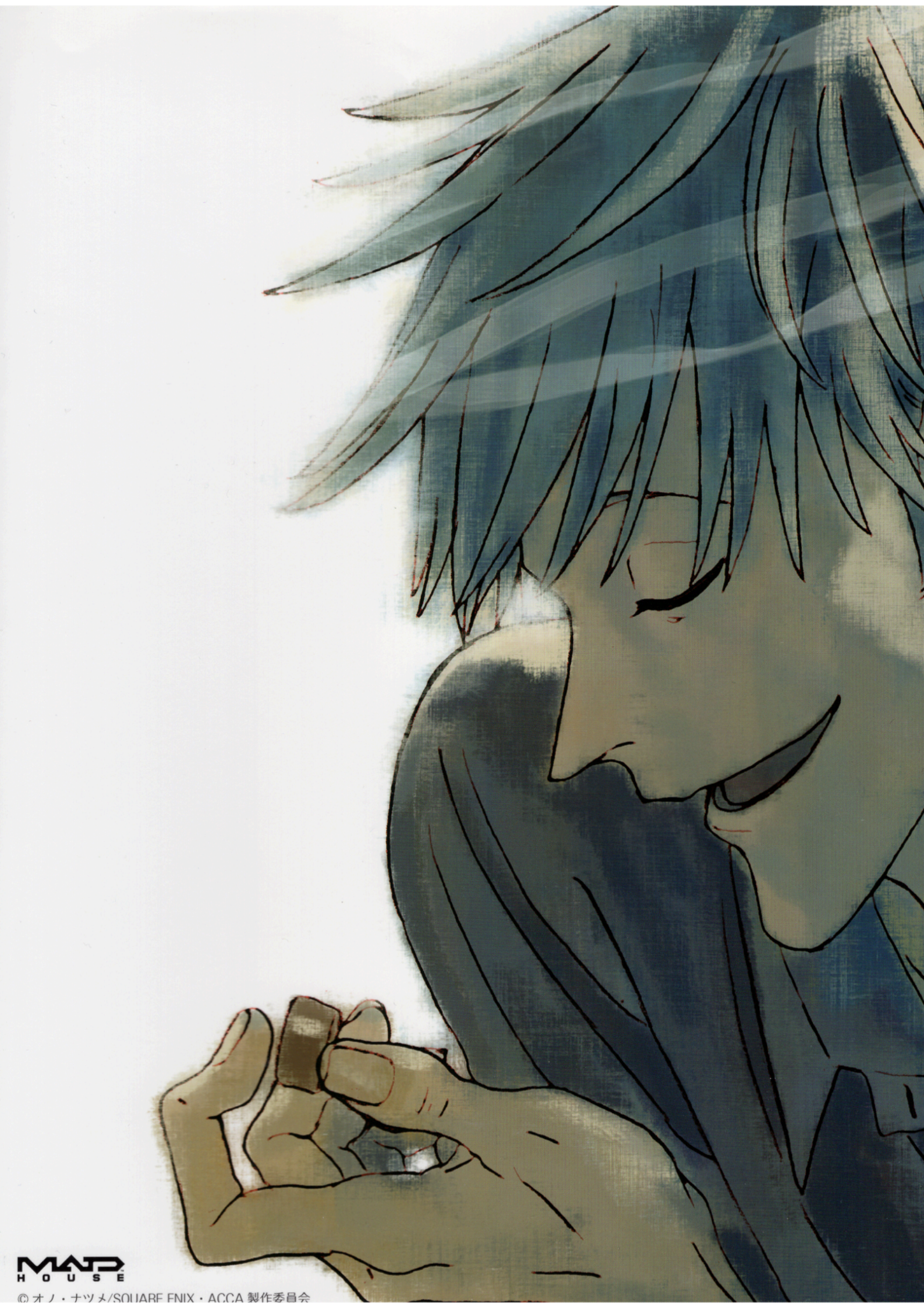
ACCA

アッカ

ACCA Jusan-ku Kansatsu-ka

ACCA13区監察課

ビジュアルブック



MAD HOUSE

© オノ・ナツメ/SQUARE ENIX・ACCA 製作委員会


ACCA
アッカ
ACCA Juwan-ku Kansatsu-ka
ACCA13区監察課


ACCA
アッカ
ACCA Jusan-ku Kansatsu-ka
ACCA13区監察課
ビジュアルブック

ACCA

アッカ

ACCA Jusan-ku Kansatsu-ka

ACCA13区監察課

ビジュアルブック

Contents

	イラスト	4
DESIGN	カラーモデル	25
	撮影処理・特殊効果	26
	キャラクター設定	27
	キャラクター設定（#8）	47
	衣装設定	48
	衣装設定（#12）	54
	ラフ設定	55
	小物設定	56
	美術設定・レイアウト	58
KEY ANIMATION #1-4	原画　#1-4	60
KEY ANIMATION #5-8	原画　#5-8	73
KEY ANIMATION #9-12	原画　#9-12	85
KEY ANIMATION #OP/ED/PV	原画　#OP	106
	原画　#PV	117
	ED イメージボード	118
	版権 線画	120
INTERVIEW	夏目真悟 × 久貝典史 インタビュー	122


良いスタッフに恵まれ幸せでした。
監督
夏目真悟

五十嵐 海




ACCA
おつかれさまでした

小笠原 真



小田 剛生





加藤 ふみ



亀澤 蘭



小嶋 慶祐



佐藤 利幸



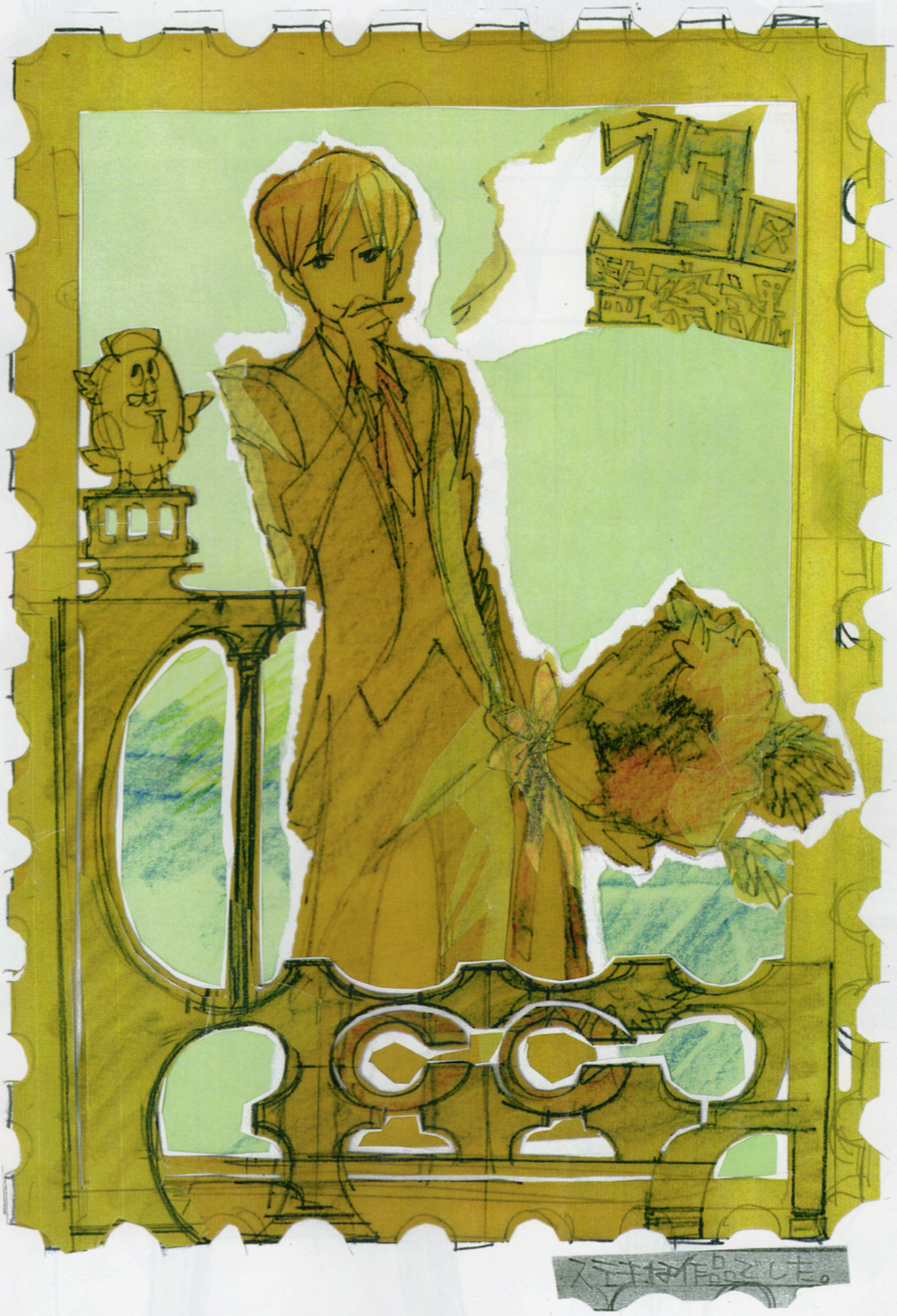
澤田 英彦



篠田 知宏



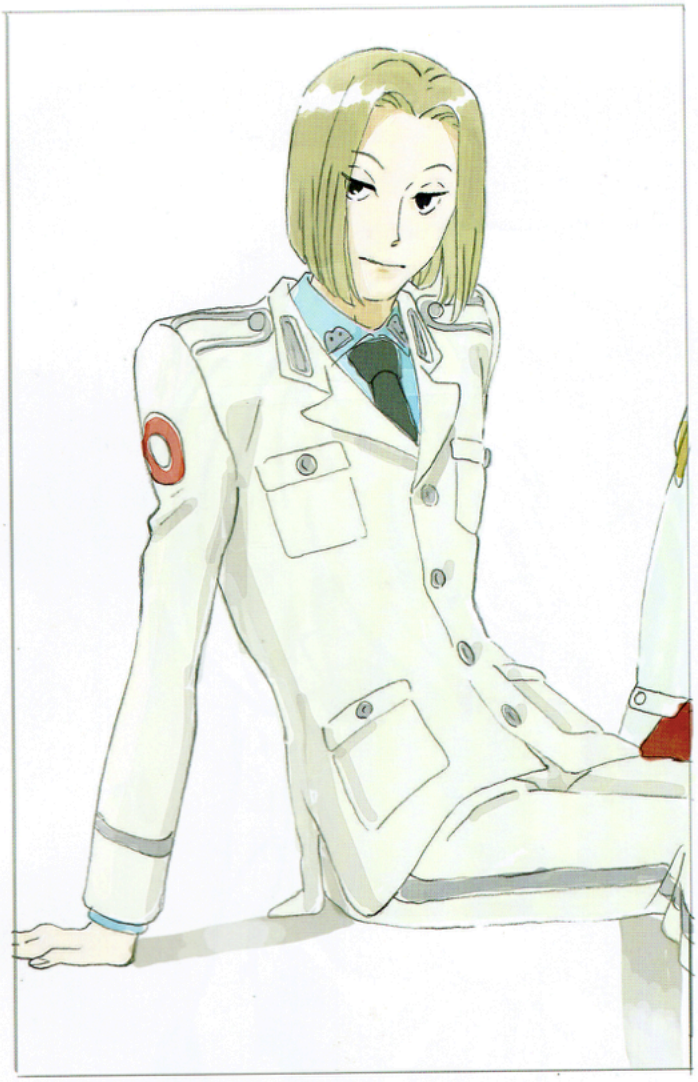
戸田 麻衣

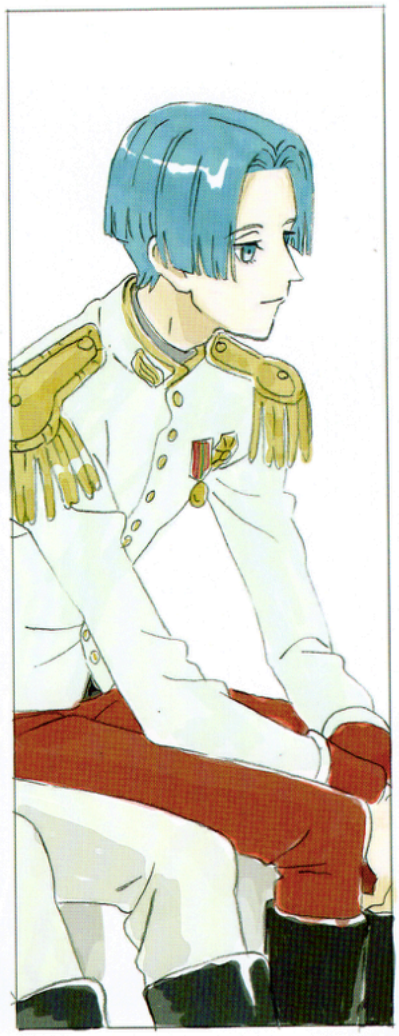


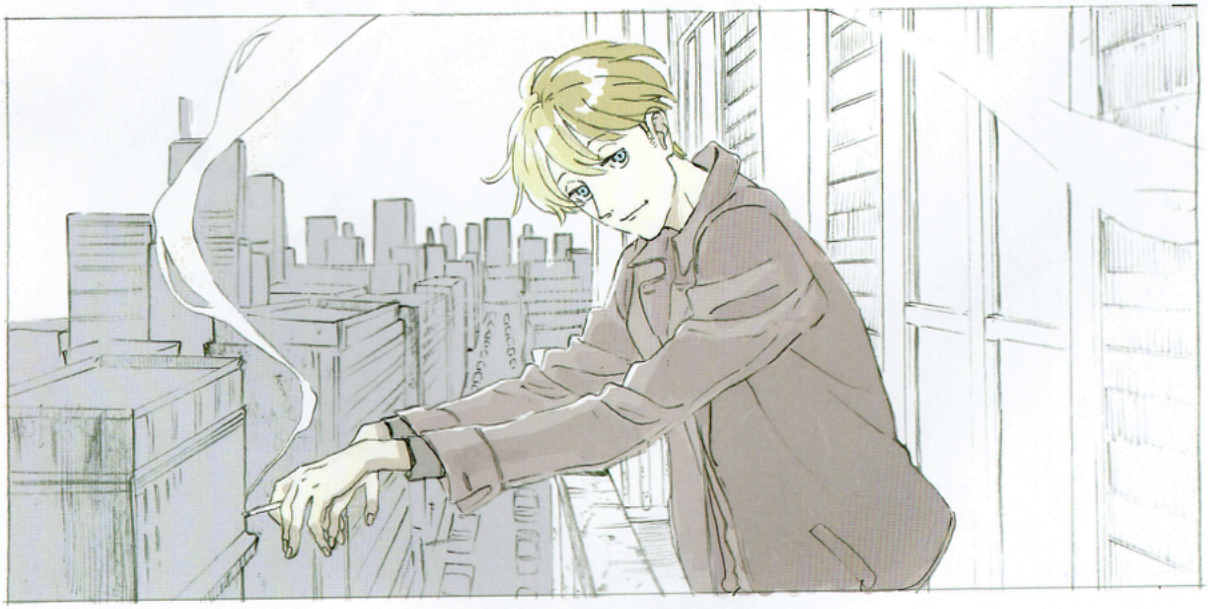
長坂 慶太



長澤 礼子







「AccA 13区監察課」
おつかれさまでした！どのキャラクターも かっこいいし、かわいいし、
魅力的で 描いていてとても楽しかったです　ありがとうございました！

原画 長澤

八田 洋介



箕輪 豊



武藤 信宏



村上 泉



吉田 奏子

参加できて楽しかったです！
ありがとうございました!!



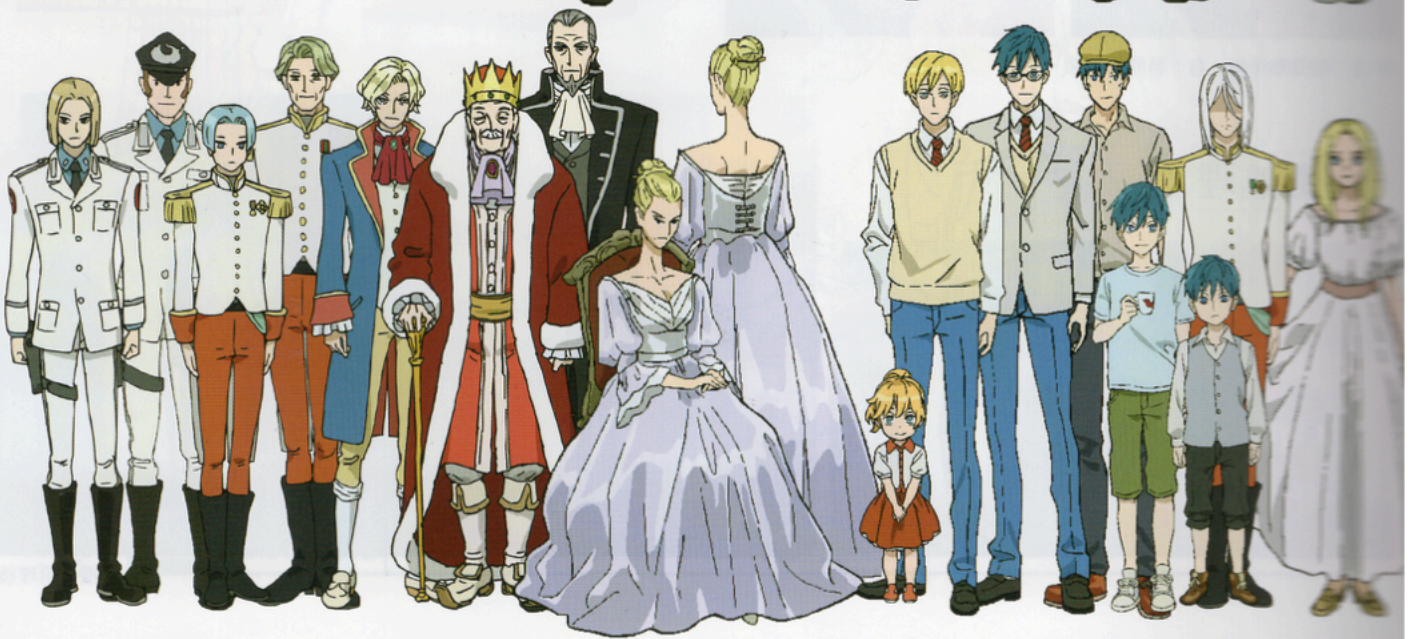
吉田奏子


最高の
アニメを
ありがとう
ございました！
オノナツメ

カラーモデル　橋本 賢







特殊効果



特殊効果前



特殊効果後











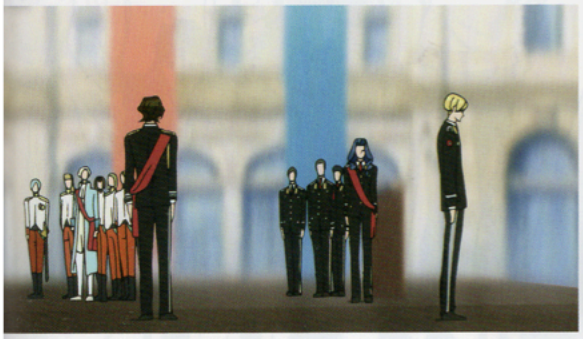




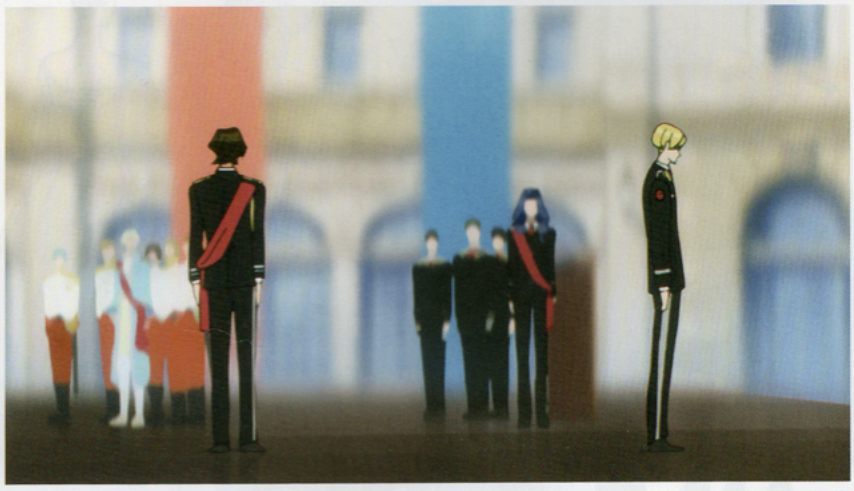


※ 左：特殊効果前　右：特殊効果後

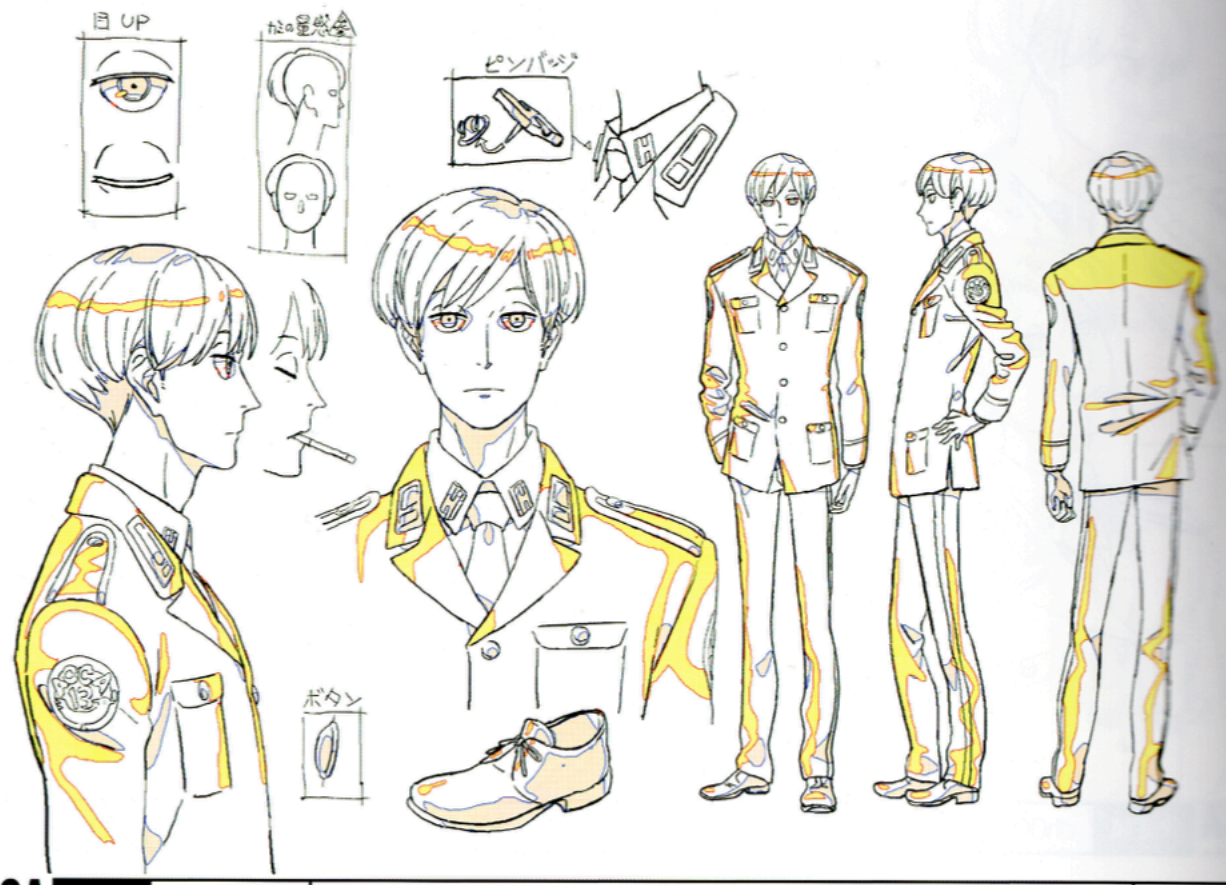
撮影処理



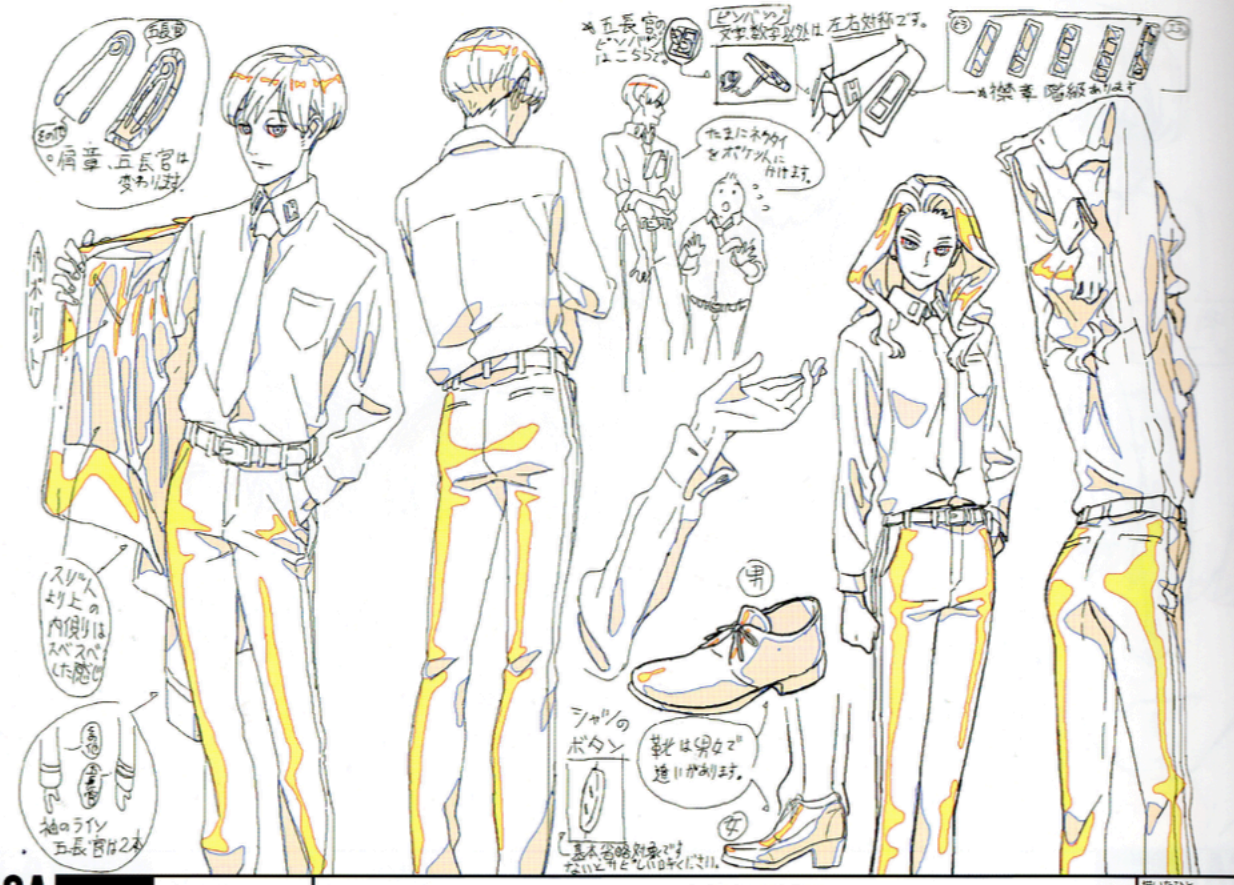
撮影処理前



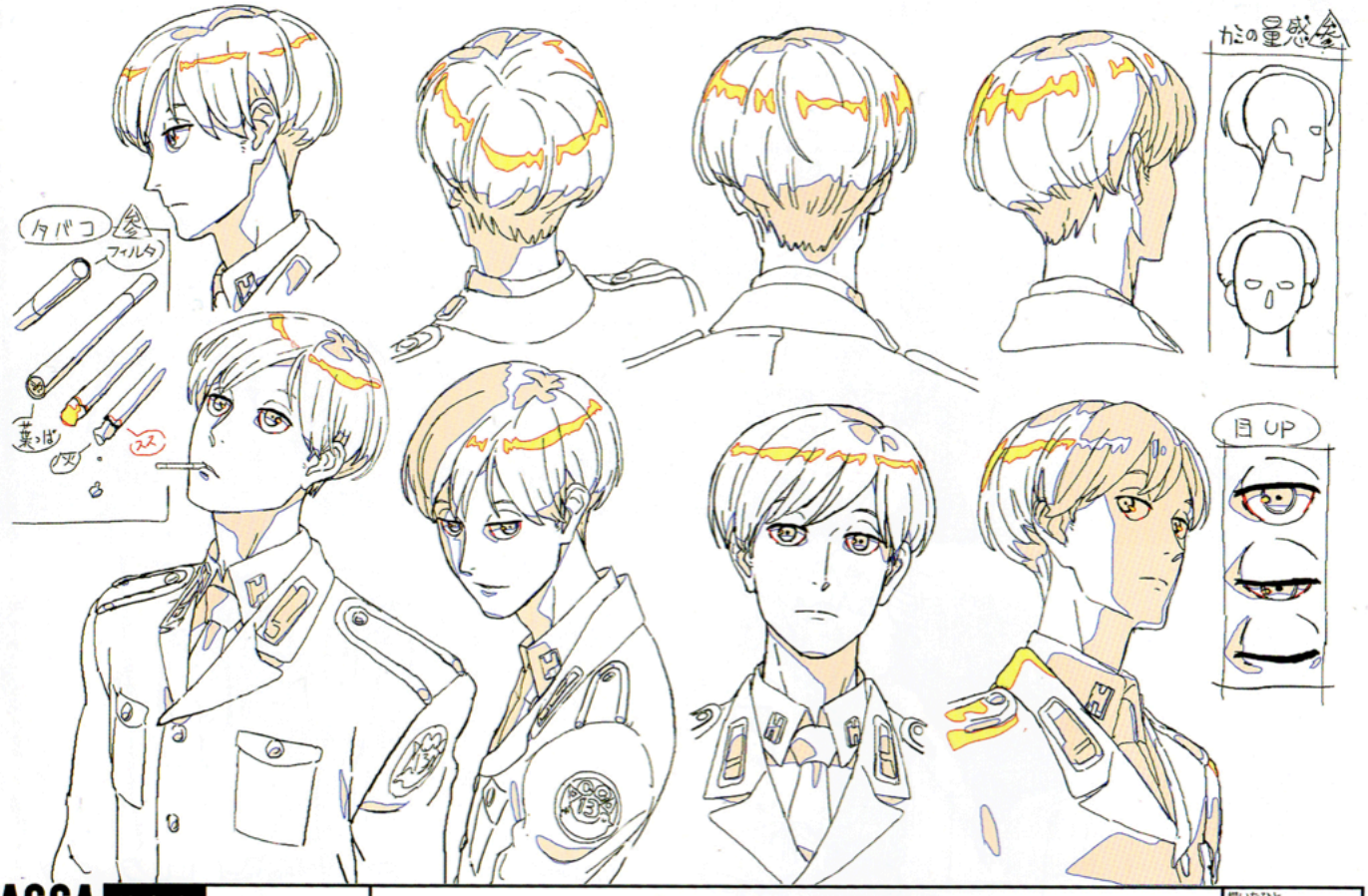
撮影処理後



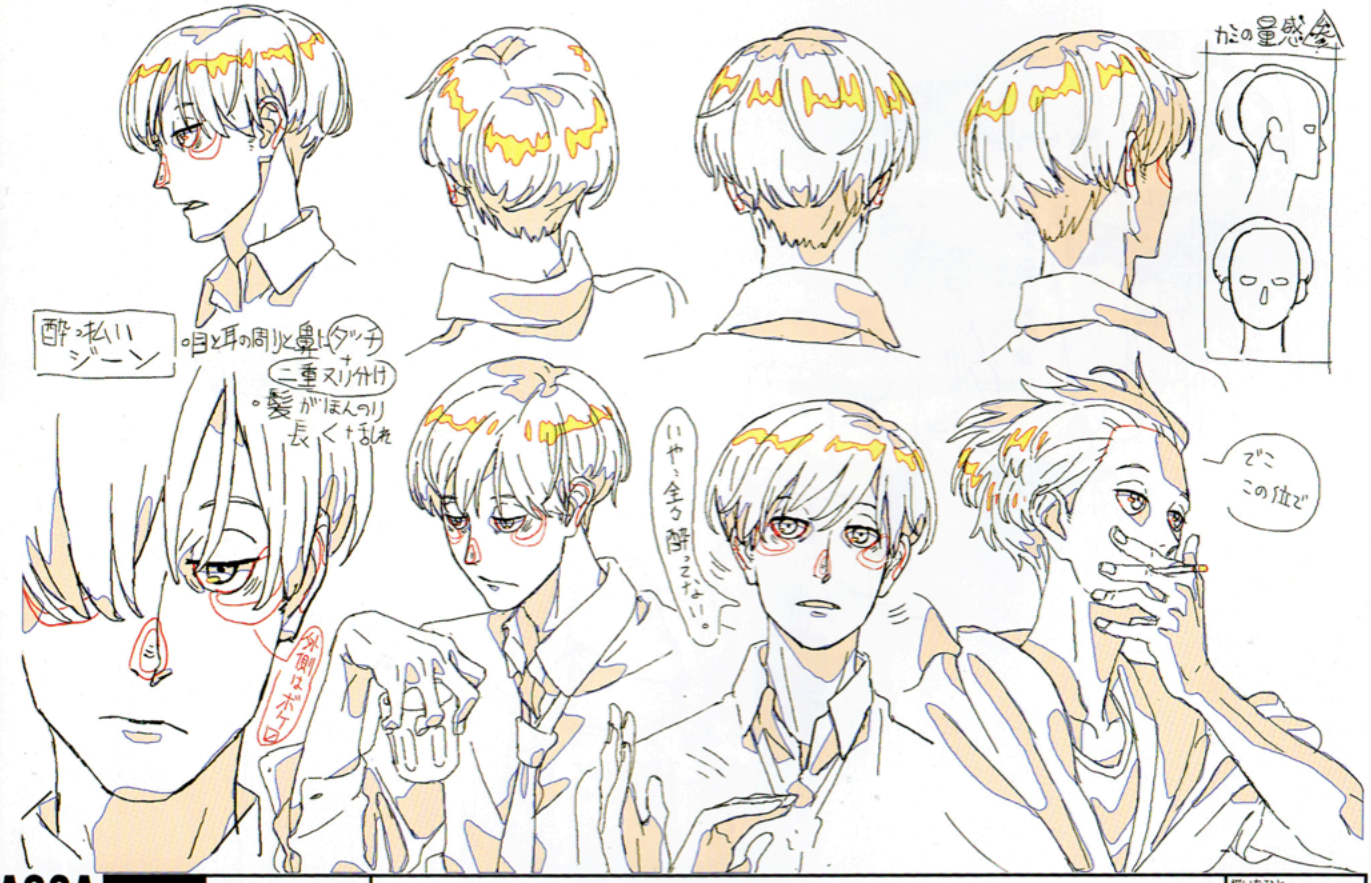
ACCA 決定稿 | ch001_01 | ジーン・オータス /ACCA 制服 | 描いたひと 久貝典史



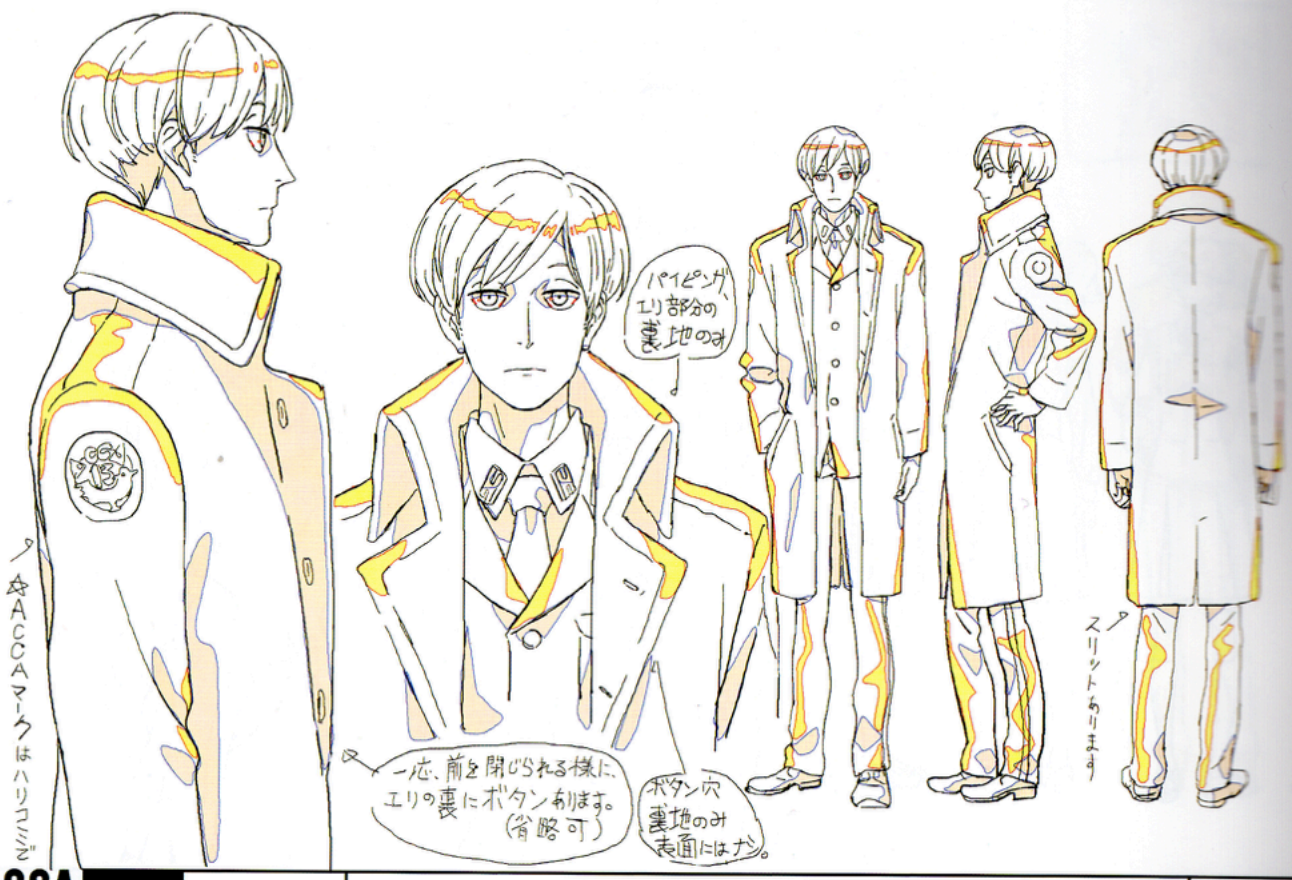
ACCA 決定稿 | ch001_01B | ACCA 本部制服補足 | 描いたひと 久貝典史



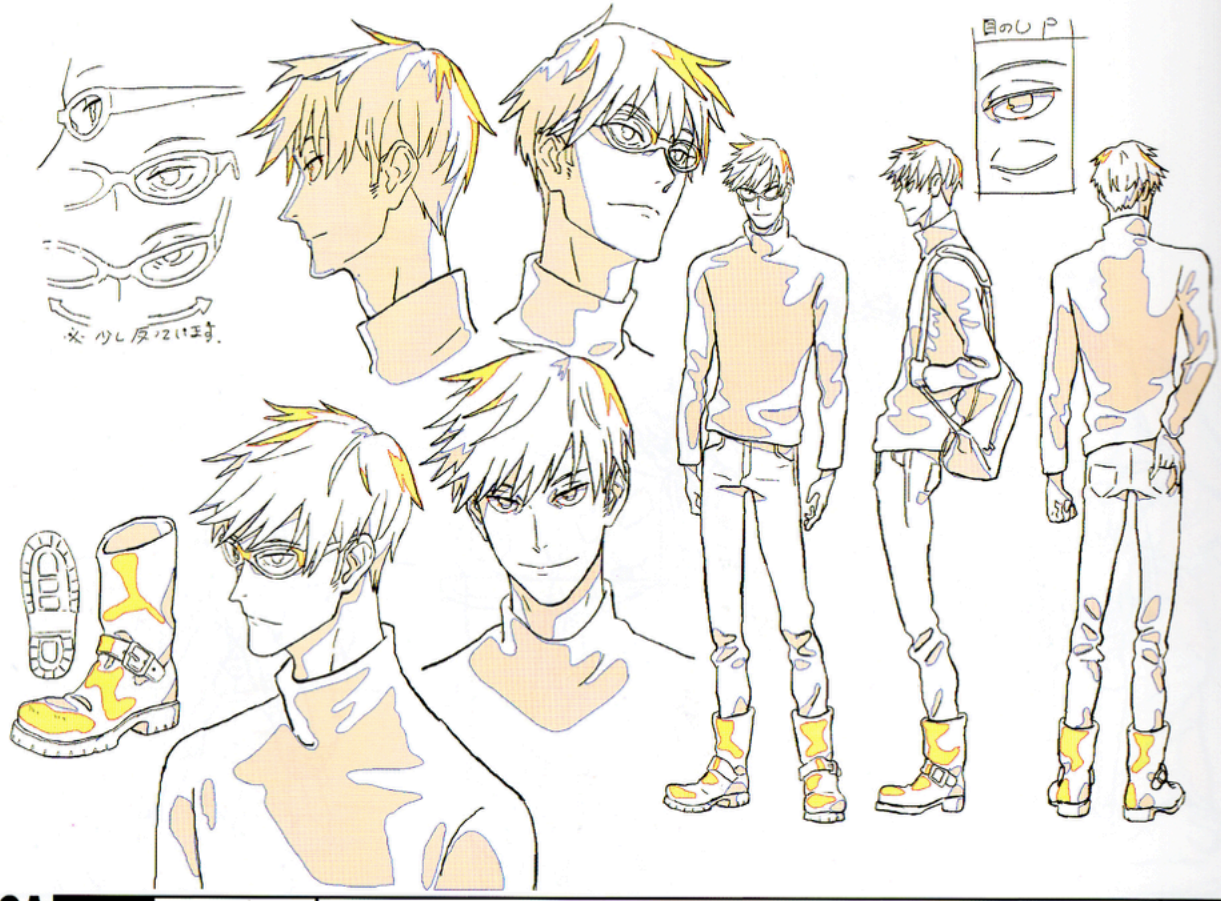
ACCA 決定稿 ch001_02 ジーン・オータス / 表情① 描いたひと 久貝 典史



ACCA 決定稿 ch001_02 ジーン・オータス / 表情② 描いたひと 久貝 典史



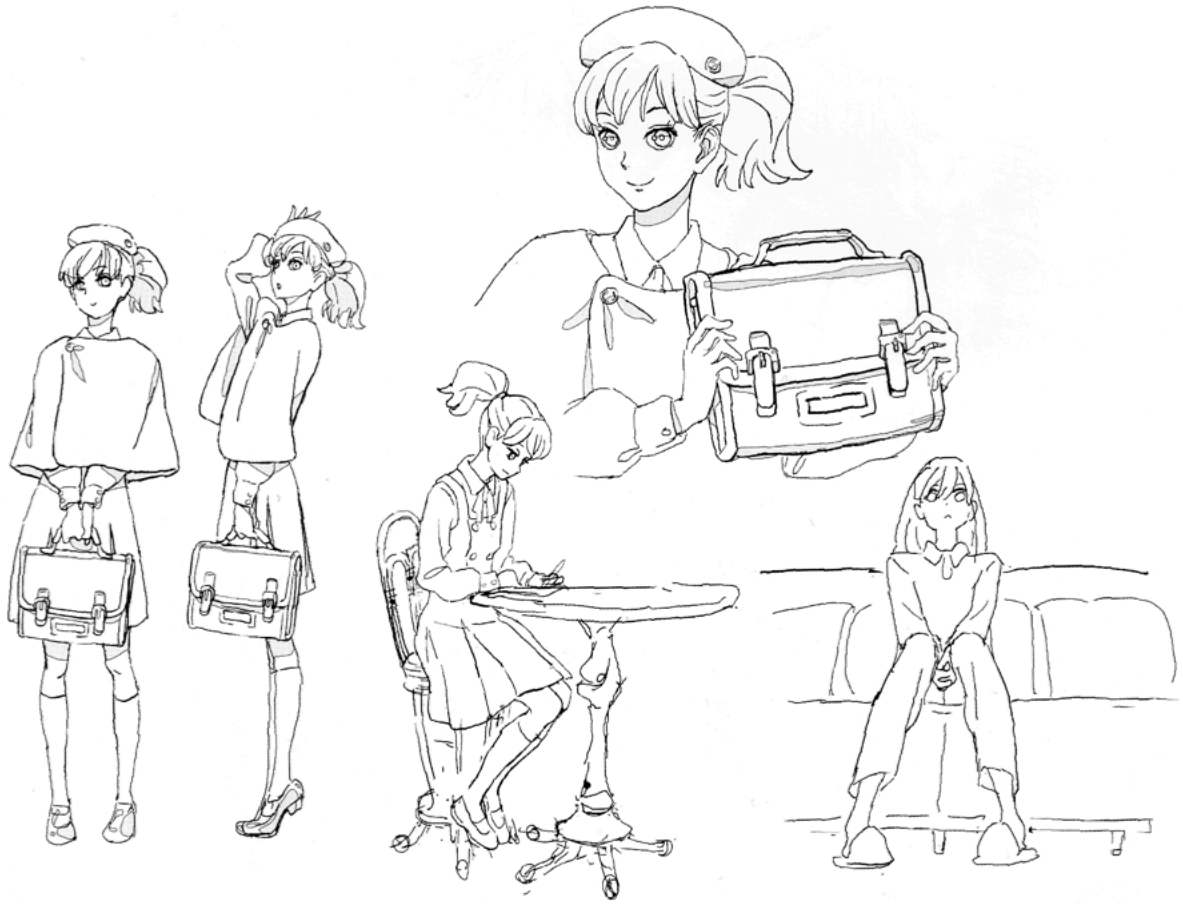
ACCA 決定稿 | ch001_03 | ジーン・オータス /ACCA 本部制服＋コート | 描いたひと 久貝典史



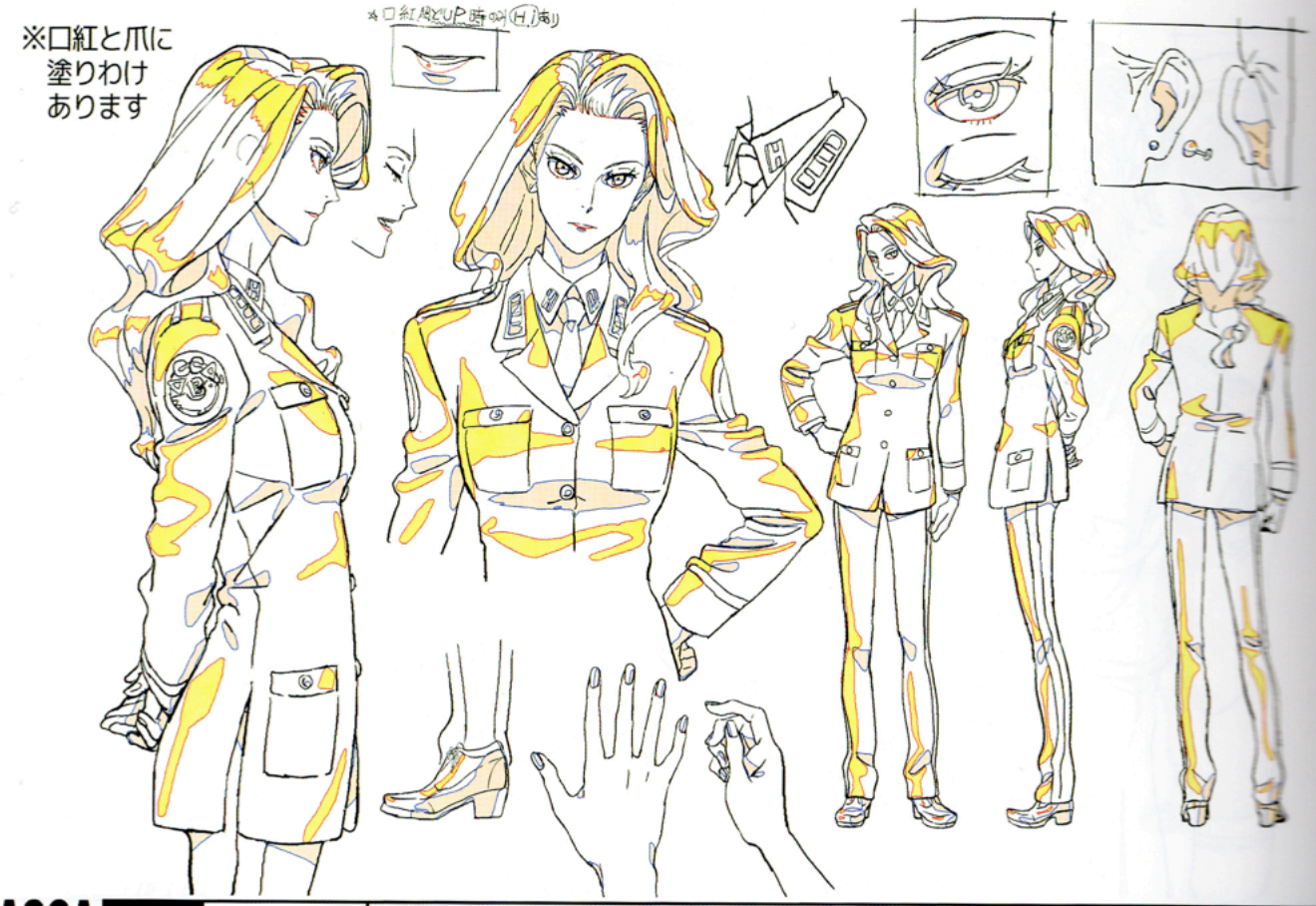
ACCA 決定稿 | ch002_01 | ニーノ / 私服 A | 描いたひと 久貝典史



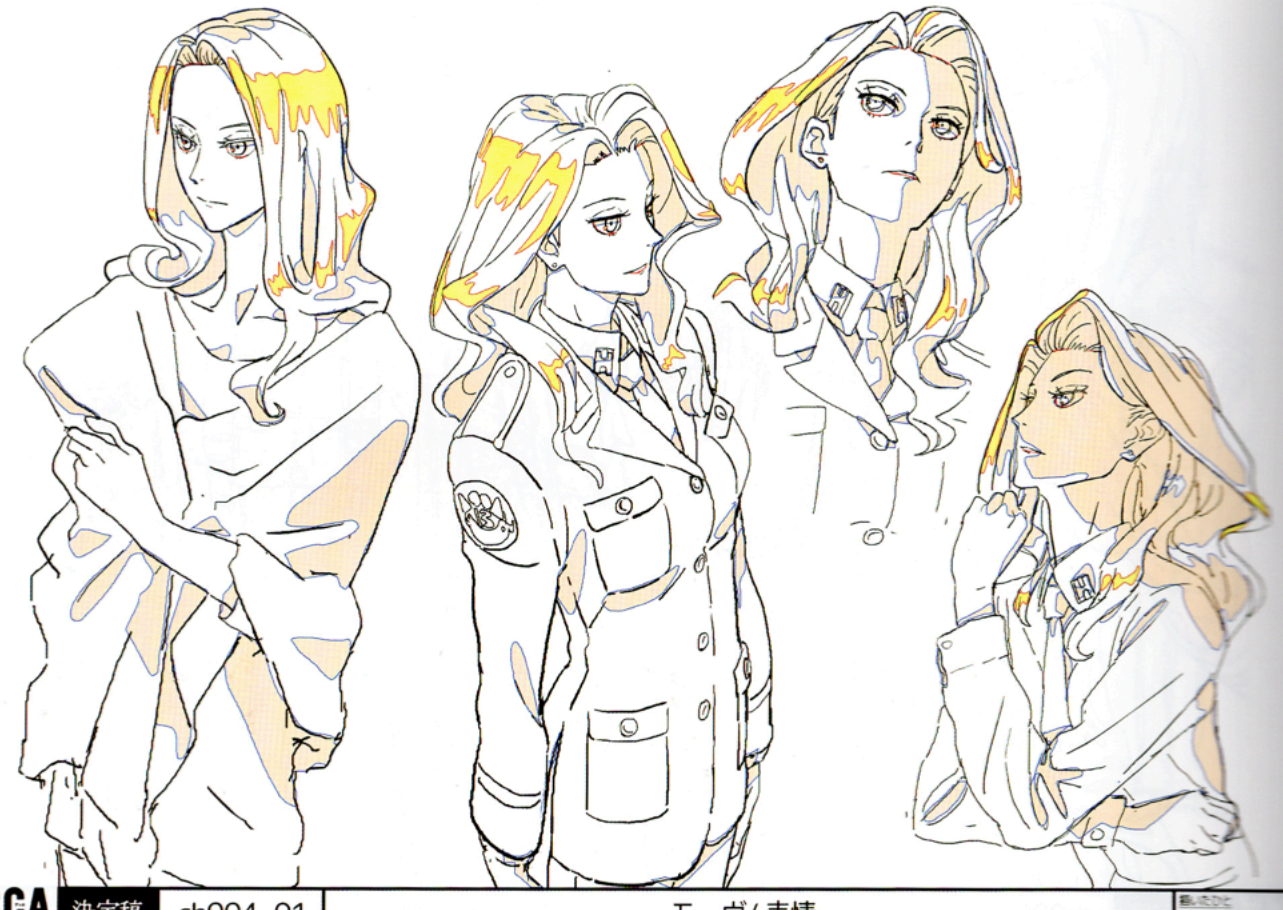
ACCA 決定稿	ch003_01	ロッタ・オータス / 学校の制服①	描いたひと 久貝 典史



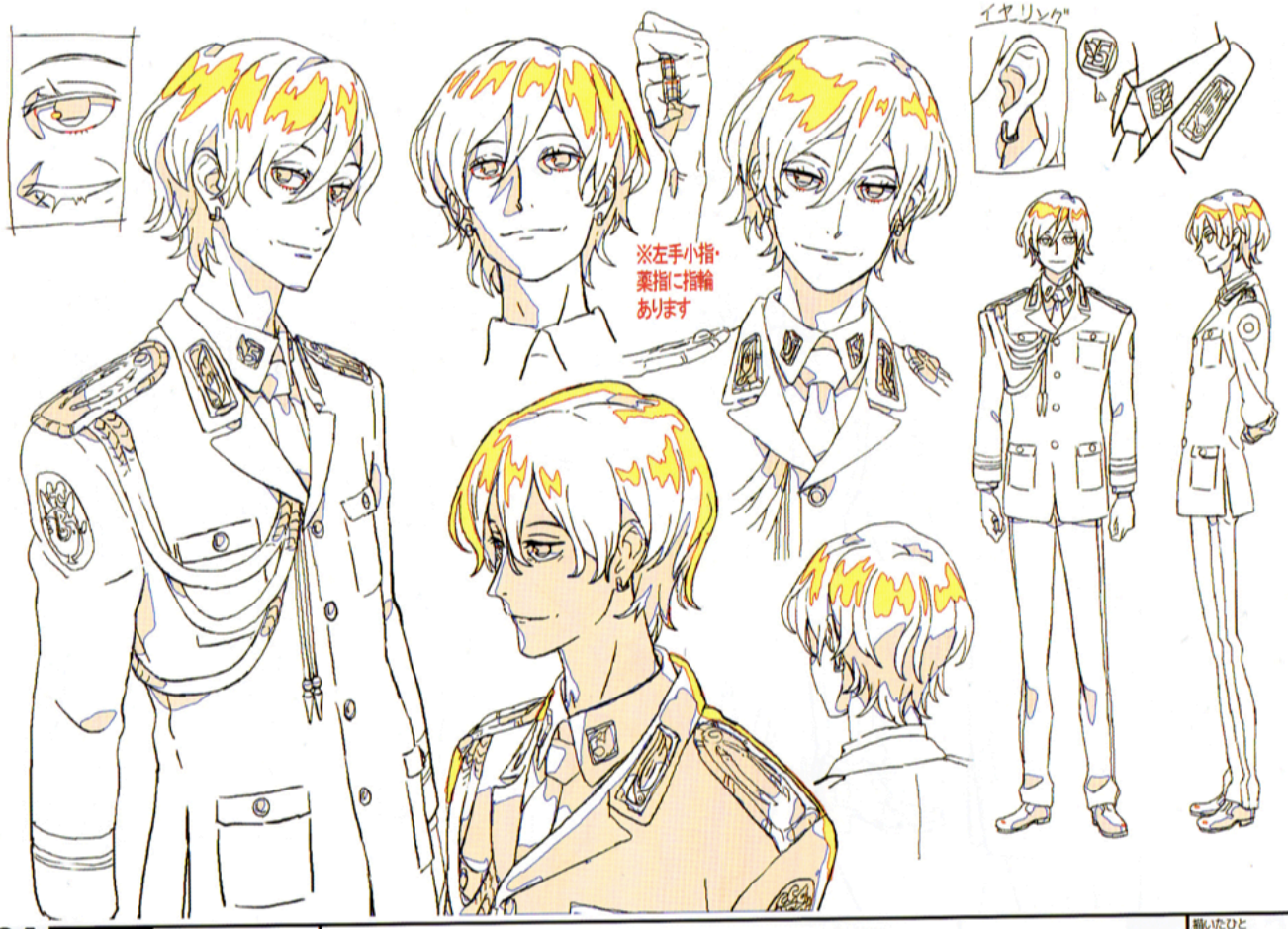
ACCA 決定稿	ch003_01	ロッタ・オータス / 学校の制服②	描いたひと 久貝 典史



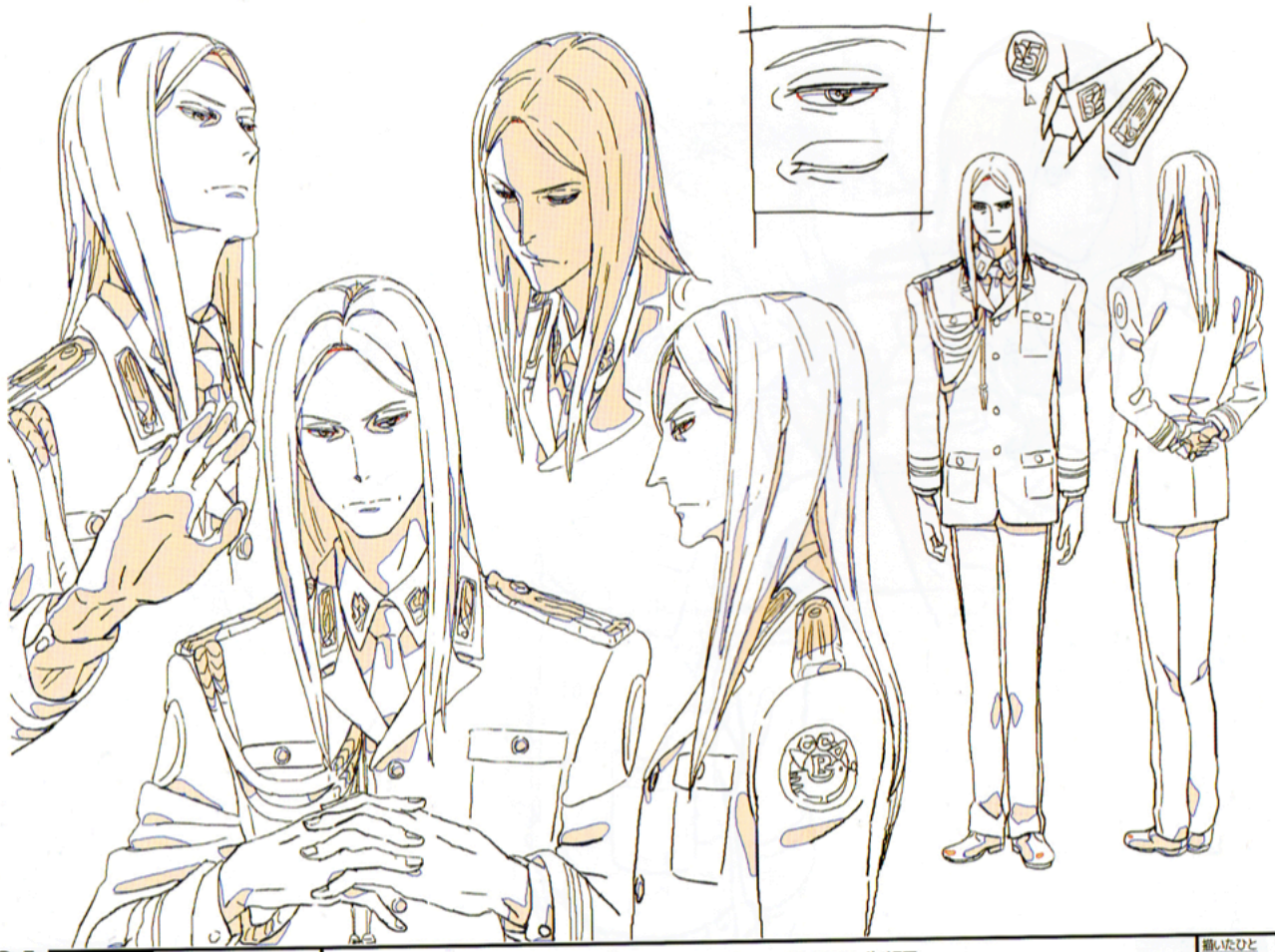
ACCA 決定稿 ch004_01 モーヴ/ACCA 制服 描いた人 久貝 典宏



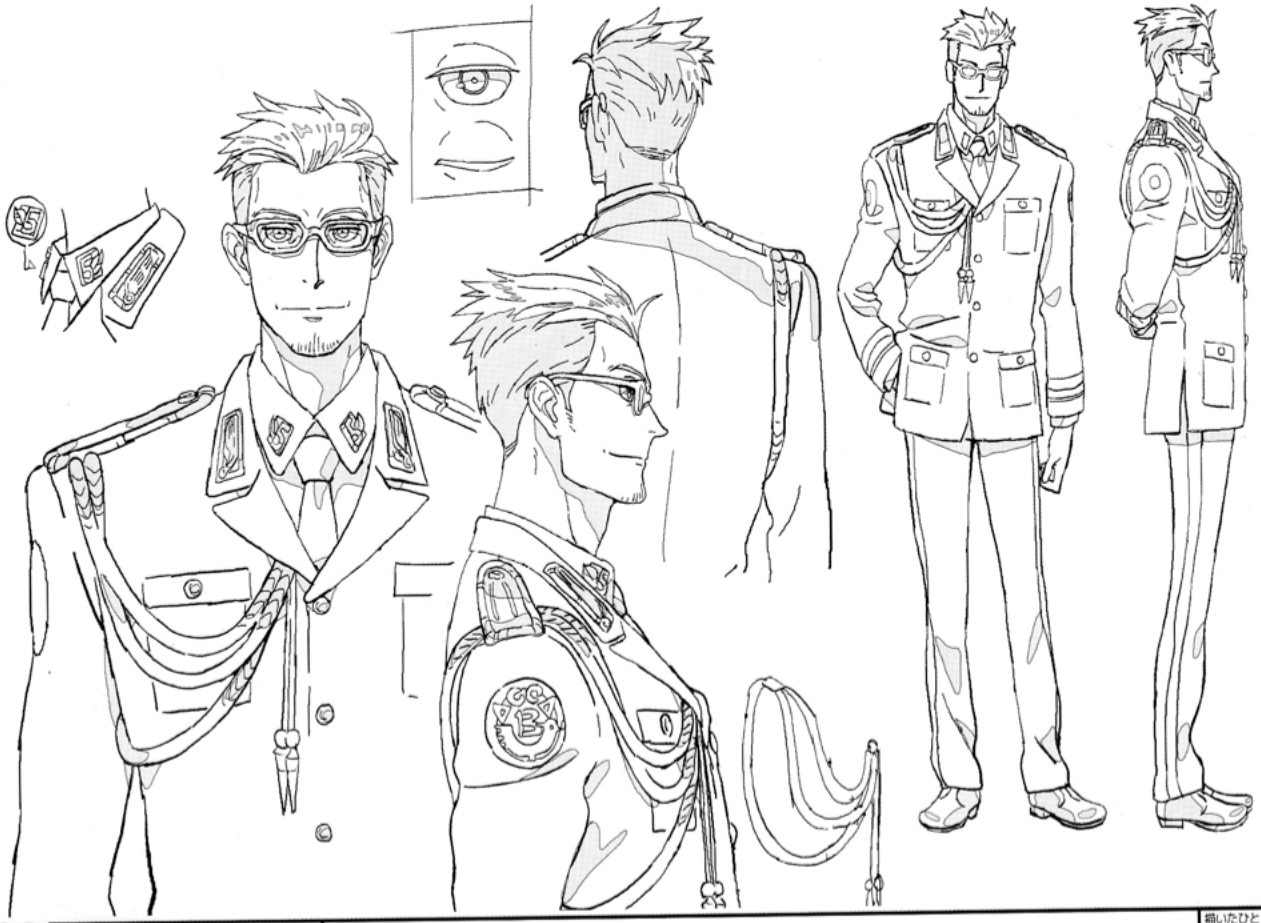
ACCA 決定稿 ch004_01 モーヴ/ 表情 描いた人 久貝 典宏



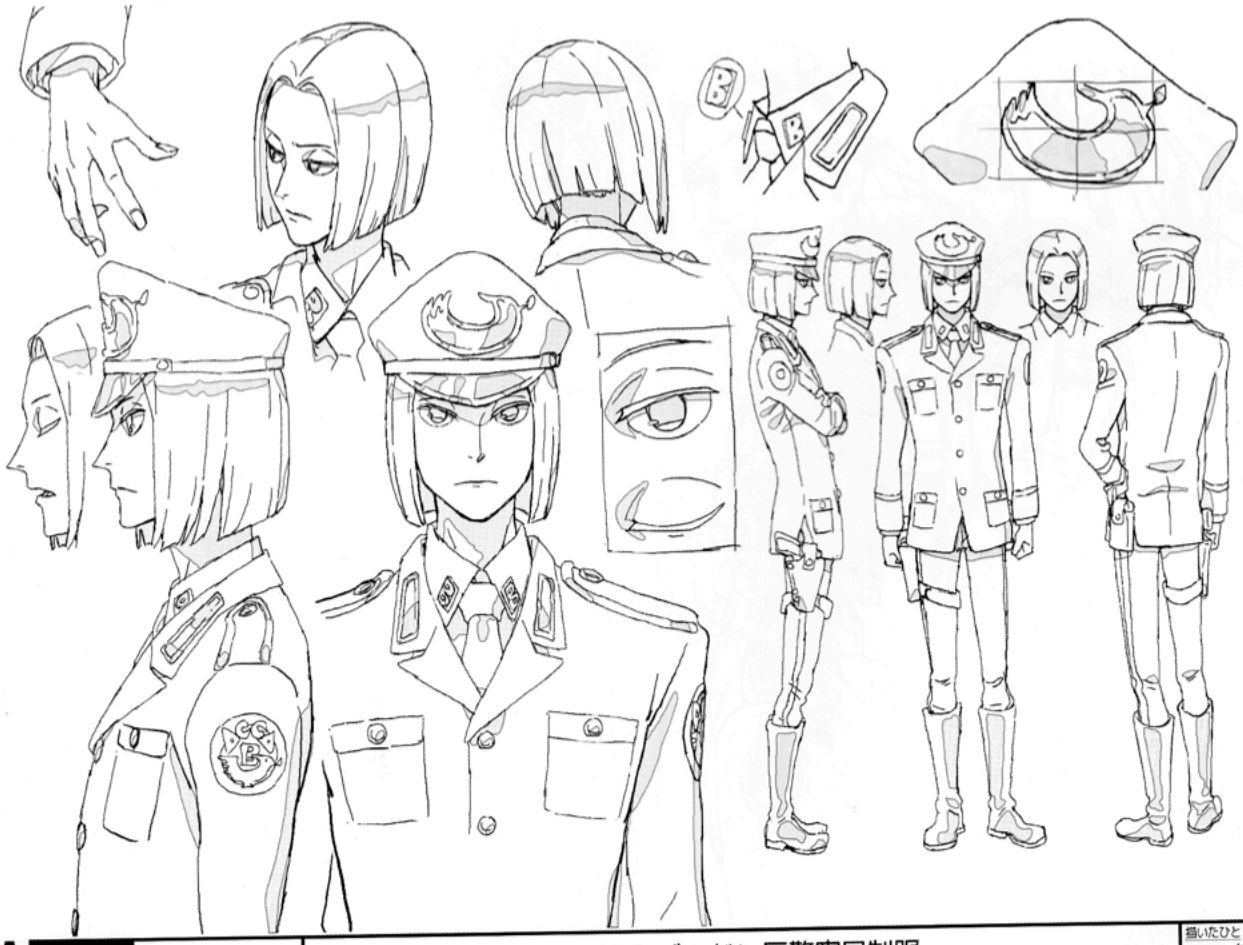
ACCA 決定稿 ch005_01 リーリウム /ACCA 制服 描いたひと 久貝 典史



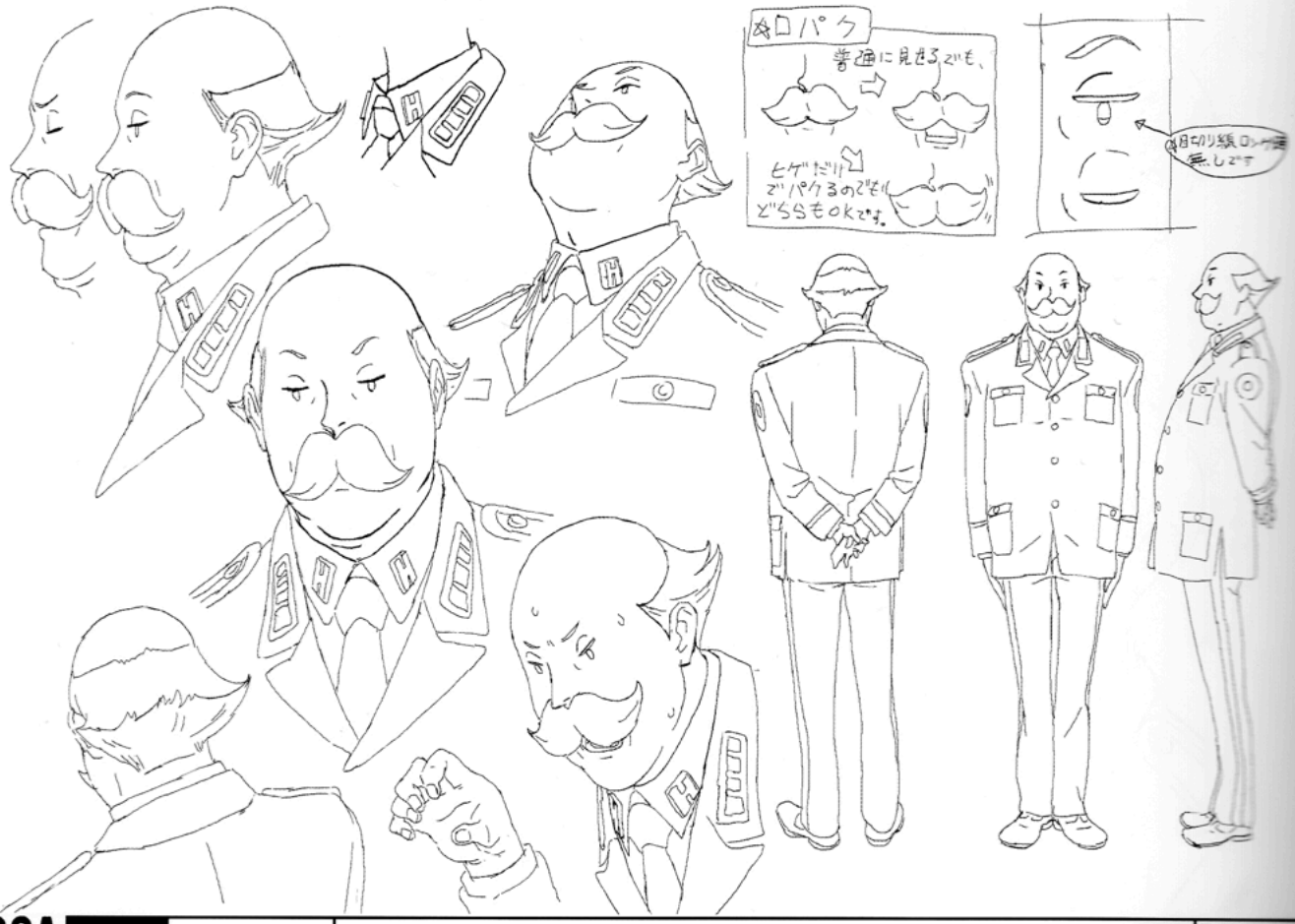
ACCA 決定稿 ch006_01 グロッシュラー /ACCA 制服 描いたひと 久貝 典史



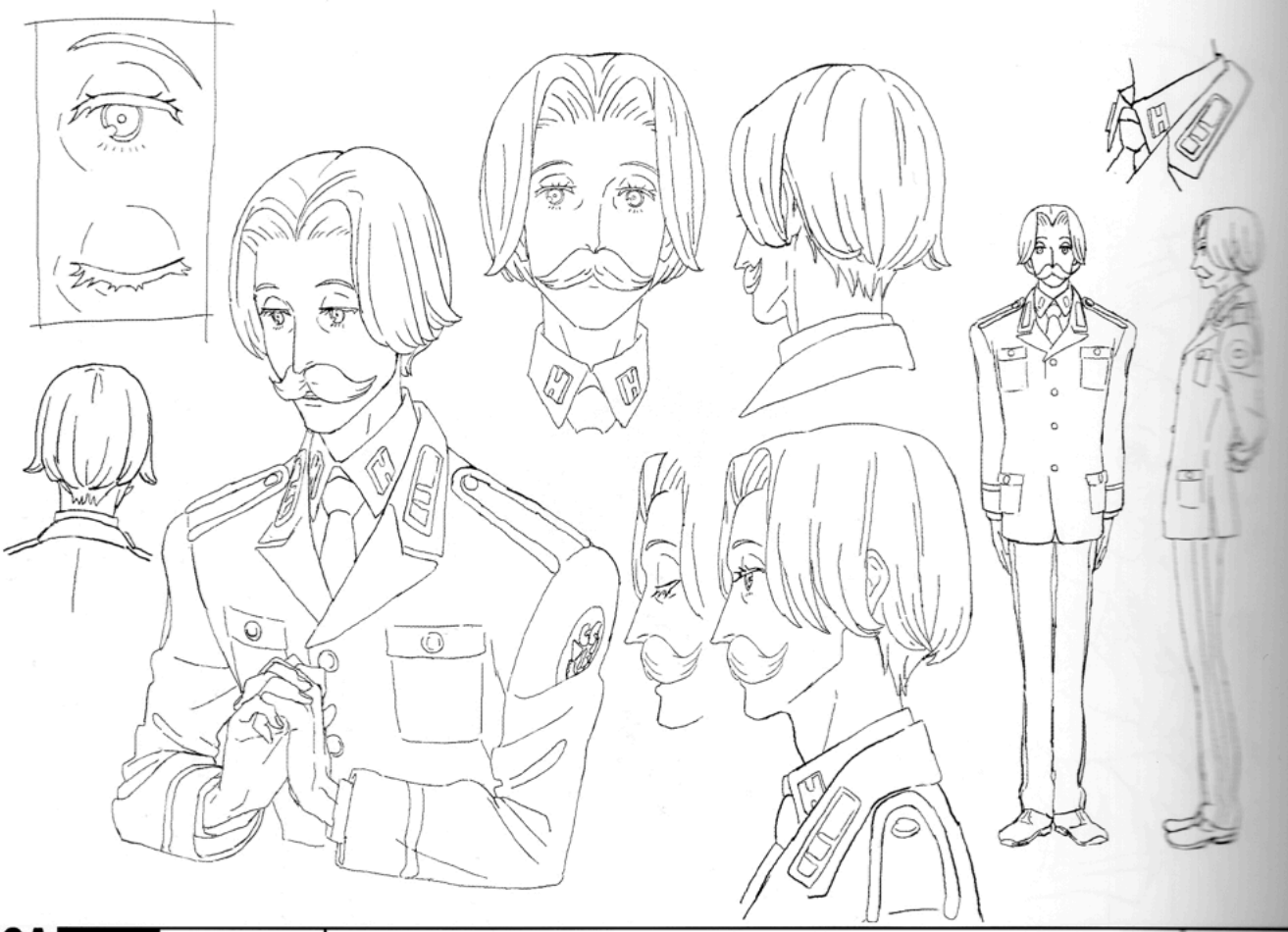
ACCA 決定稿 | ch009_01 | パイン /ACCA 制服 | 描いたひと 久貝 典史



ACCA 決定稿 | ch010_01 | レイル / バードン区警察局制服 | 描いたひと 久貝 典史



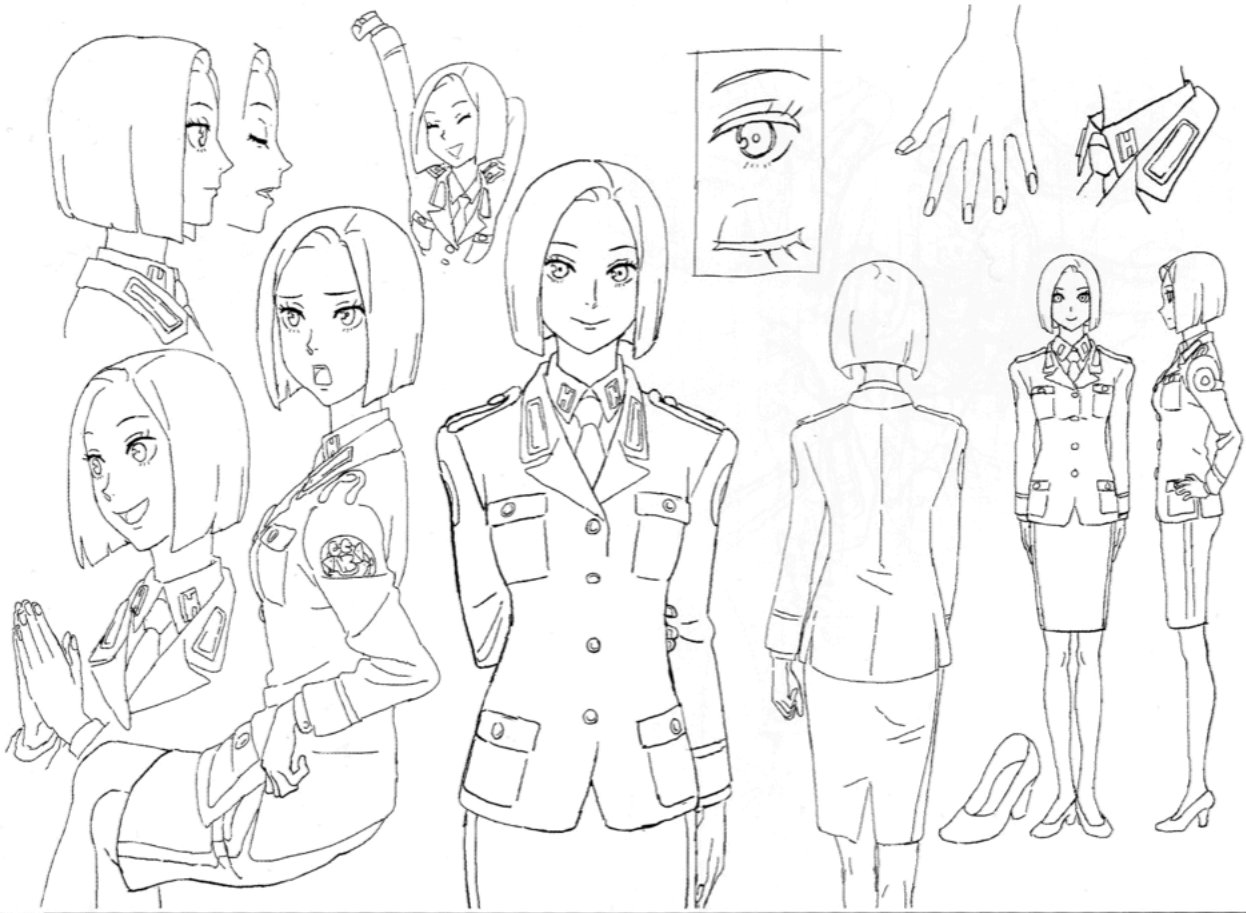
ACCA	決定稿	ch018_01	ポチャード（副本部長）/ACCA 本部制服	久良



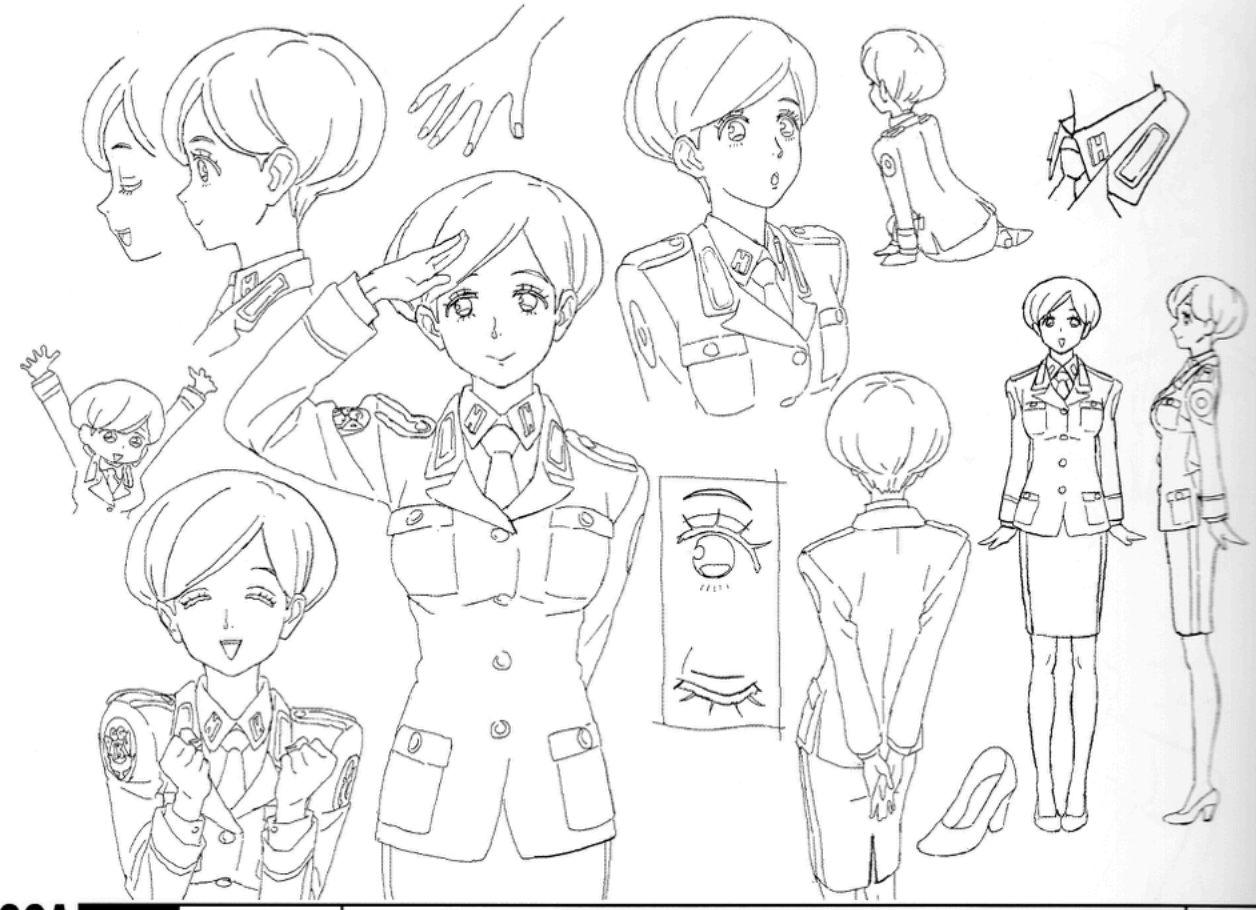
ACCA	決定稿	ch013_01	オウル /ACCA 本部制服	久良



ACCA	決定稿	ch014_01	ノット /ACCA 本部制服	描いたひと 久貝 典史



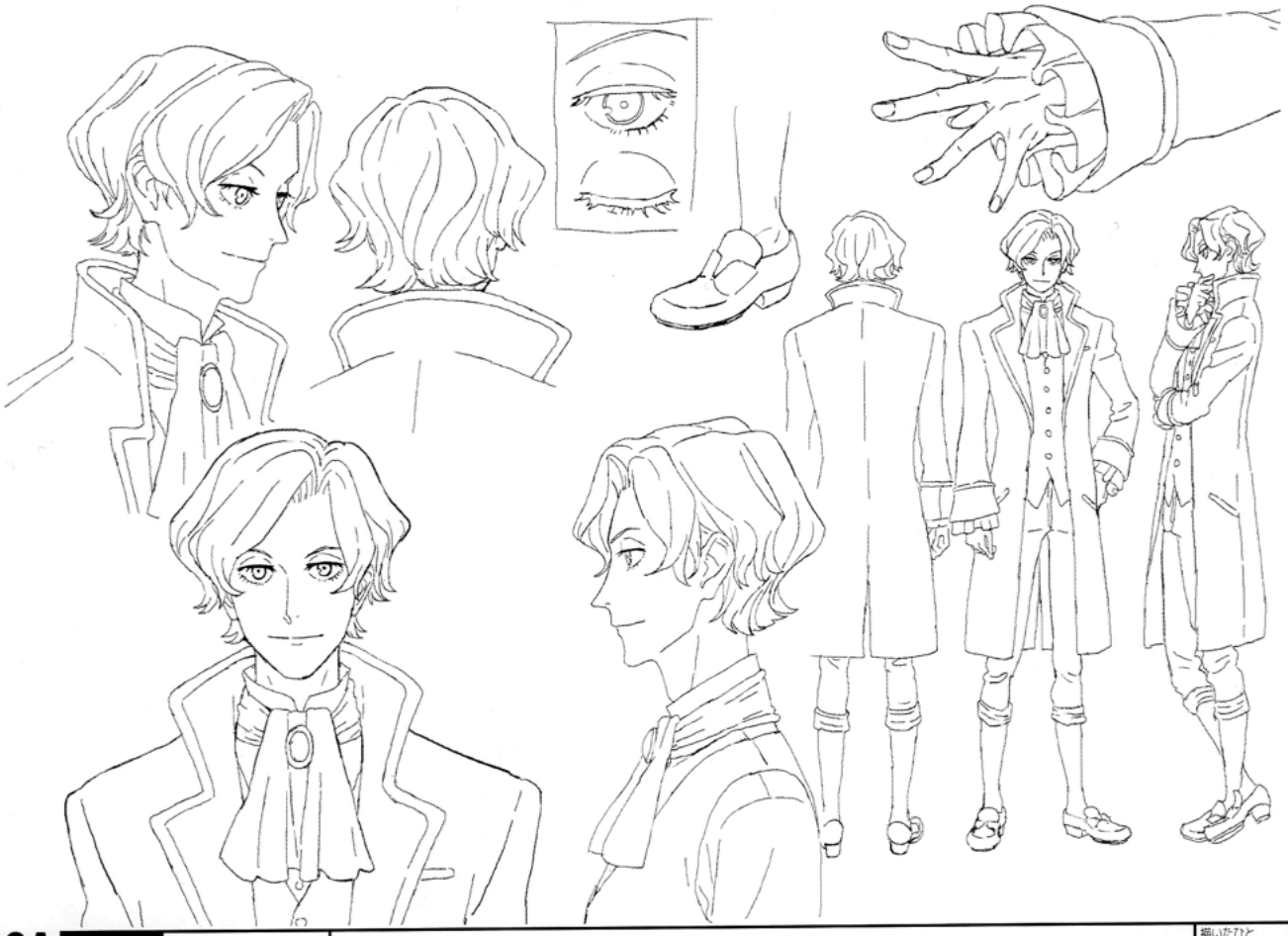
ACCA	決定稿	ch015_01	アトリ /ACCA 本部制服	描いたひと 久貝 典史



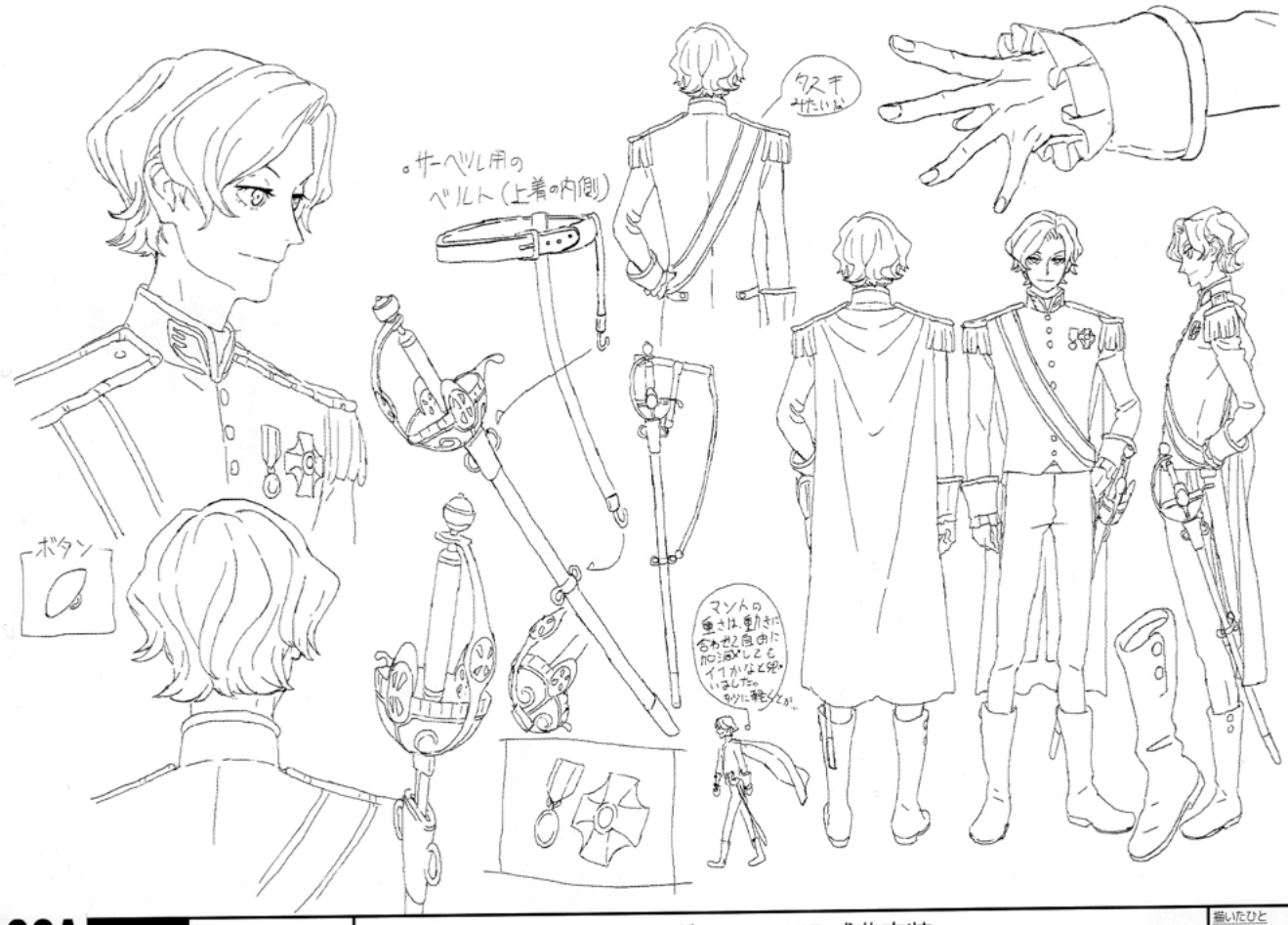
ACCA	決定稿	ch016_01	モズ /ACCA 本部制服	久貝



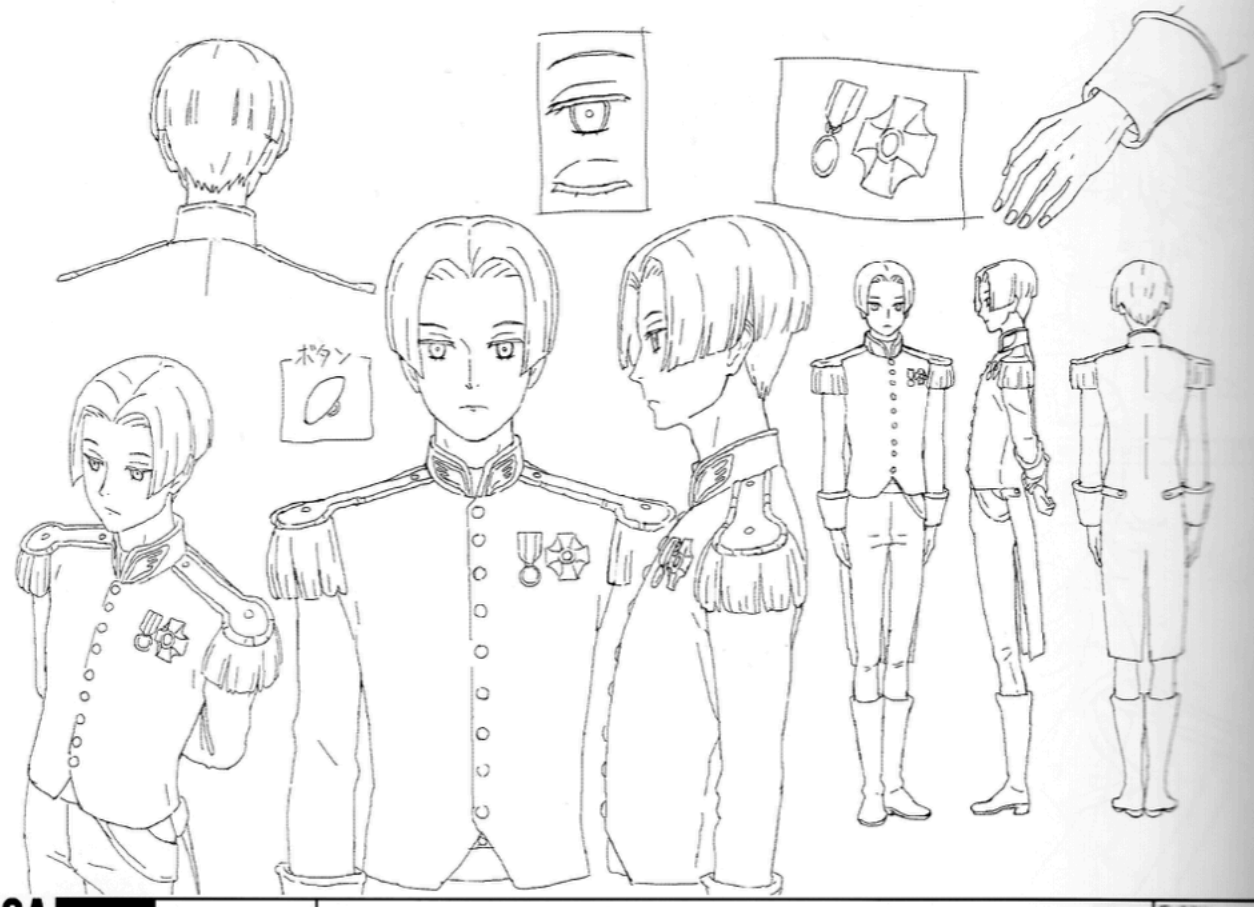
ACCA	決定稿	ch017_01	ケリ /ACCA 本部制服	久貝



ACCA	決定稿	ch011_01	シュヴァーン王子	描いたひと 久貝 典史



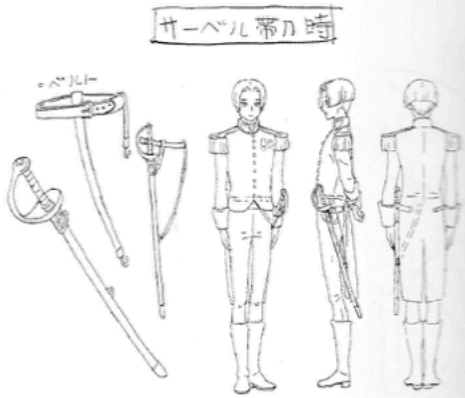
ACCA	決定稿	ch011_04	シュヴァーン /#3 式典衣装	描いたひと 久貝 典史



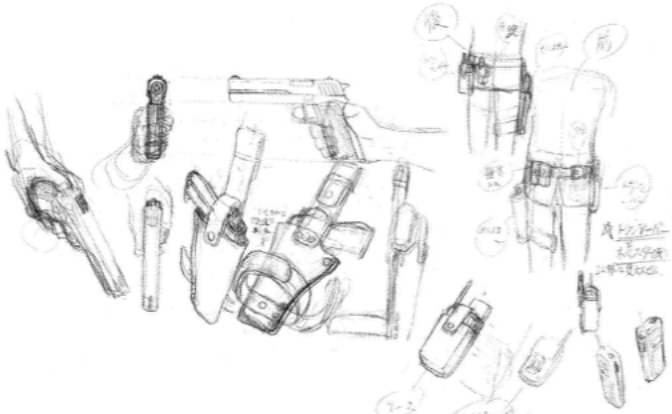
ACCA 決定稿 ch012_01 マギー / ドーワー王家近衛兵制服 久貝典史



ACCA 決定稿 ch401_01 モーント（近衛隊隊長）/ ドーワー王家近衛兵制服 久貝典史



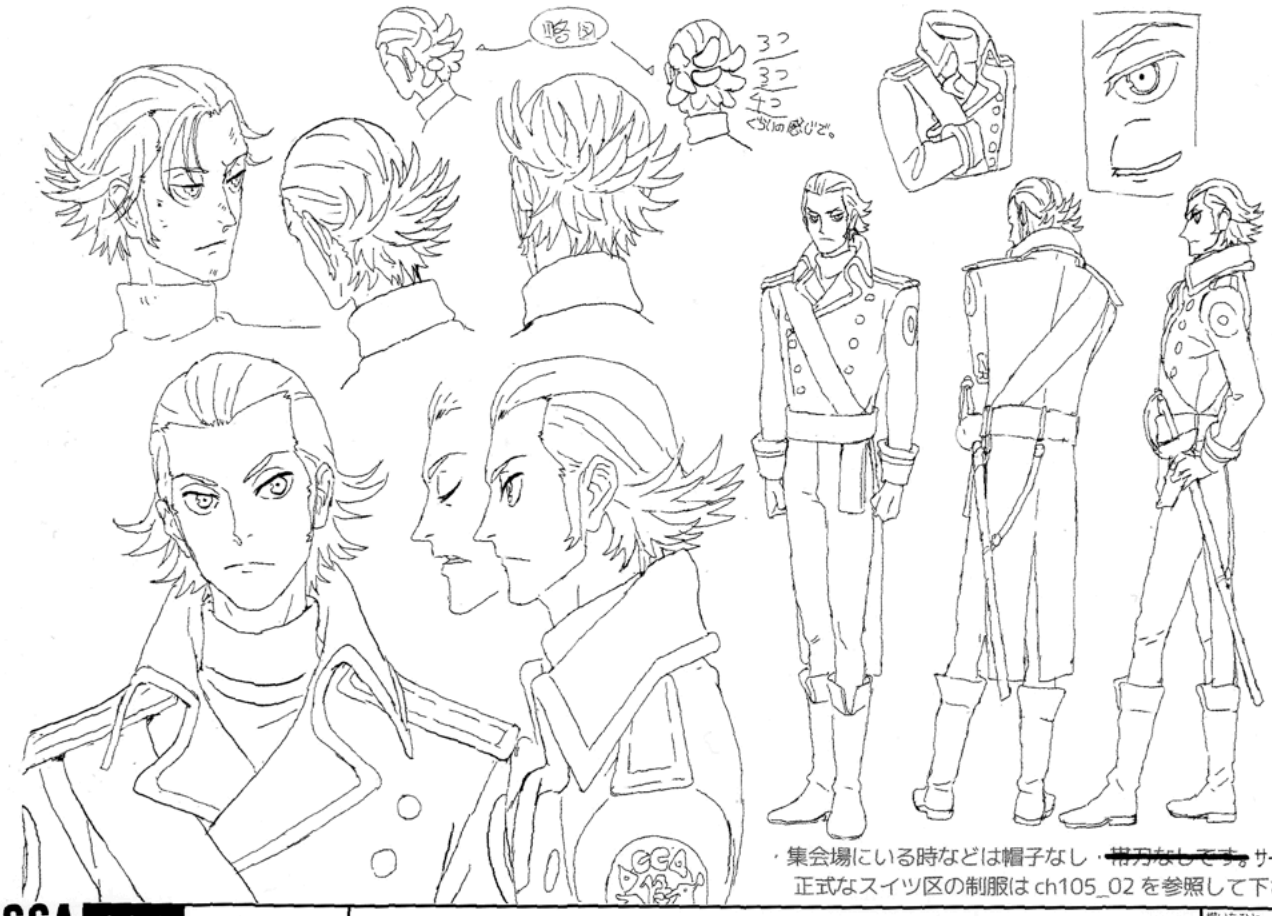
ACCA 決定稿 ch012_02 マギー / ドーワー王家近衛兵制服（サーベル帯刀）



ACCA ラフ ch010_02 レイル / ホルスター設定①② 久貝典史

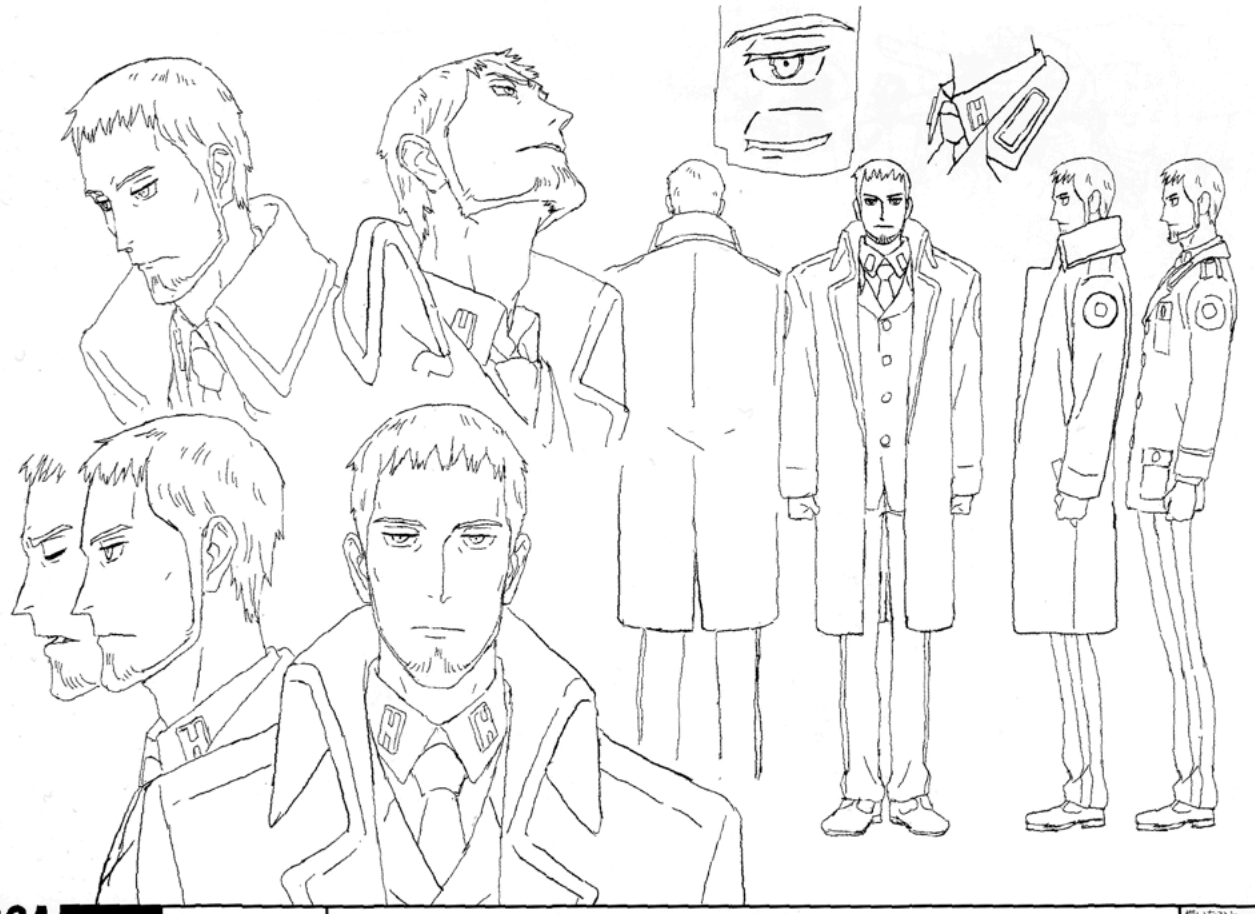


ACCA 決定稿 ch201_01 レイルの先輩 / バードン支部警察局制服



・集会場にいる時などは帽子なし・~~帯刀なしです。~~サーベルあり！
正式なスイツ区の制服は ch105_02 を参照して下さい。

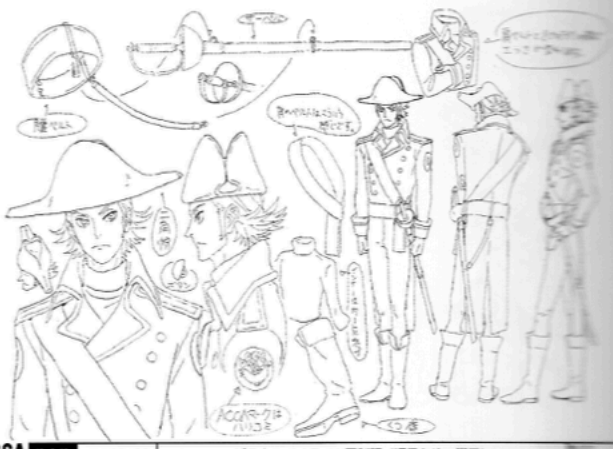
ACCA	決定稿	ch105_01	ビスキュイ / スイツ区制服（帽子なし）	描いたひと 久貝 典史



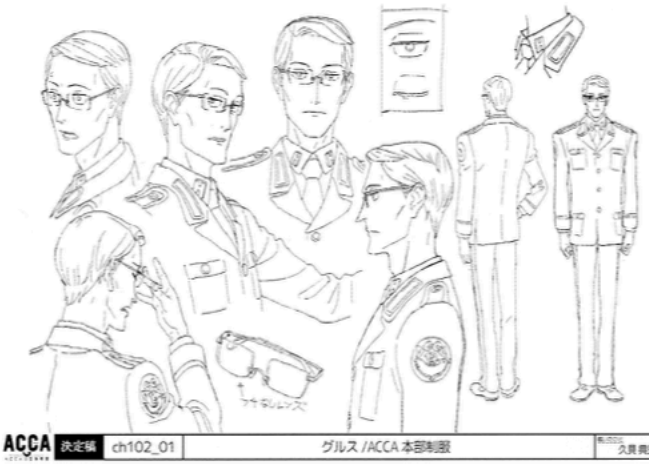
ACCA	決定稿	ch104_01	ウォーブラー /ACCA 本部制服＋コート	描いたひと 久貝 典史



ACCA 決定稿 ch104_02 ウォーブラー / 変装 原画 久貝典史



ACCA 決定稿 ch105_02 ビスキュイ / スイツ区制服（帽子あり・帯刀）



ACCA 決定稿 ch102_01 グルス /ACCA 本部制服 原画 久貝典史

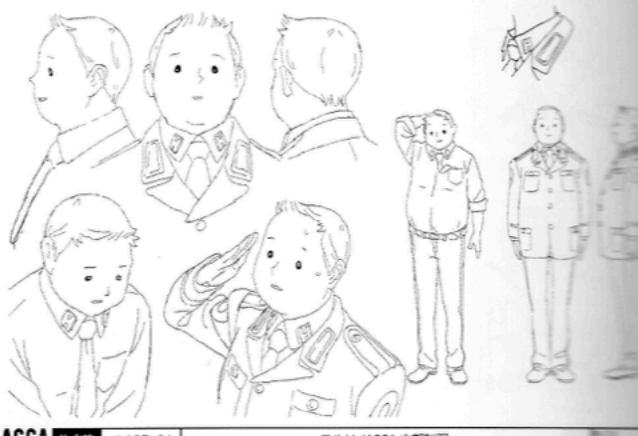


ACCA 決定稿 ch101_01 エイダー /ACCA 本部制服



・防寒具の設定は『ch903_01_ピッラ支部制服』です。

ACCA 決定稿 ch106_01 ダンリン /ACCA 本部制服 原画 久貝典史



ACCA 決定稿 ch103_01 コルリ /ACCA 本部制服



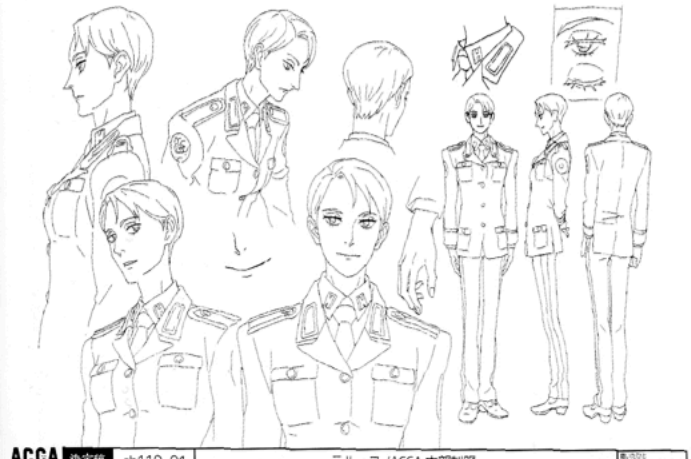
・ハレ区にいるとき
ジャケットなしです。

ACCA 決定稿 ch108_01 パルス /ACCA 本部制服 原画 久貝典史



ACCA 決定稿 ch107_01 サンドパイパー /ACCA 本部制服





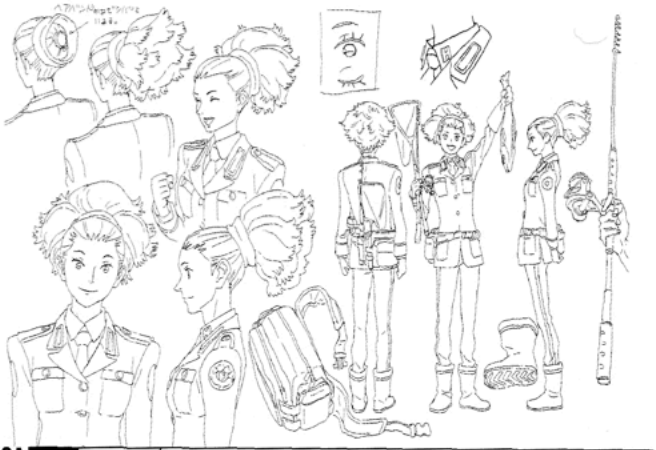
ACCA 決定稿 ch110_01 ラルース /ACCA 本部制服 作成日 久貝 典史



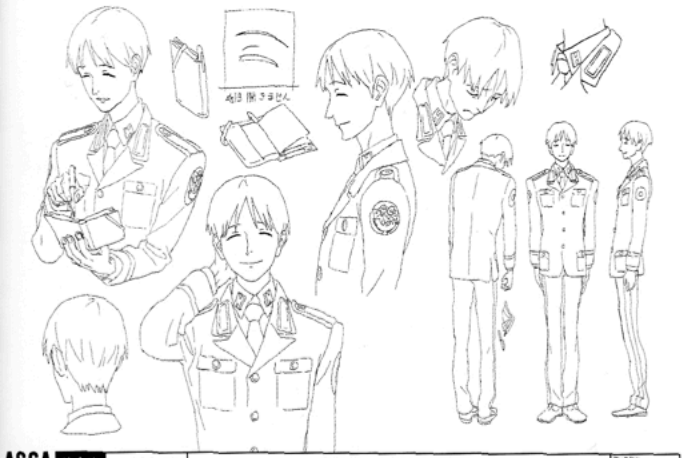
ACCA 決定稿 ch109_01 エグレット /ACCA 本部制服 作成日 久貝 典史



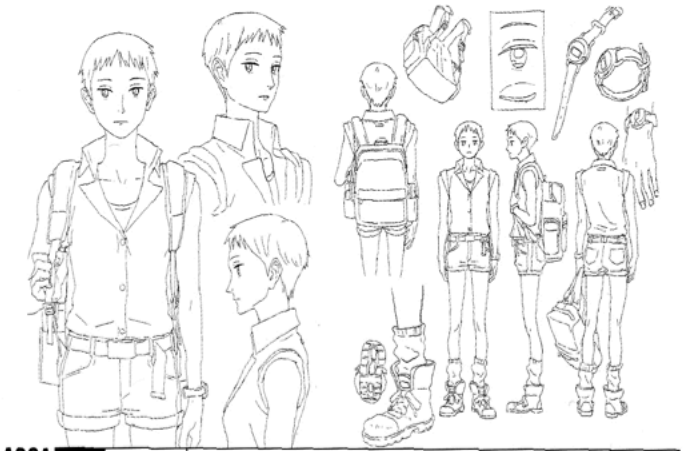
ACCA 決定稿 ch112_01 ファルコ /ACCA 本部制服 作成日 久貝 典史



ACCA 決定稿 ch111_01 パッサー /ACCA 本部制服 作成日 久貝 典史



ACCA 決定稿 ch114_01 カナリー /ACCA 本部制服 作成日 久貝 典史



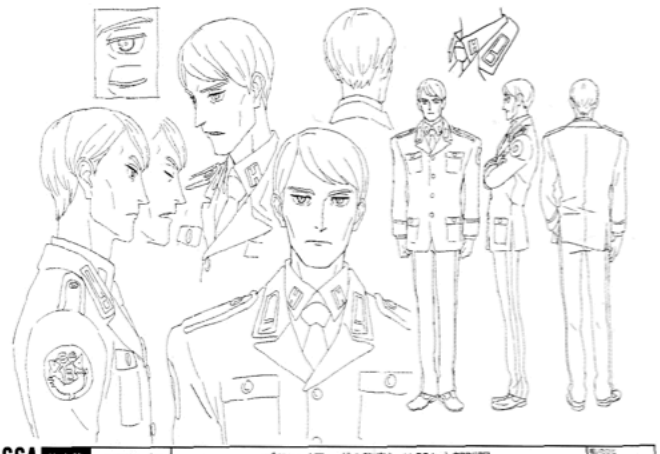
ACCA 決定稿 ch113_01 ロクステッラ / 制服 in プラネッタ区 作成日 久貝 典史



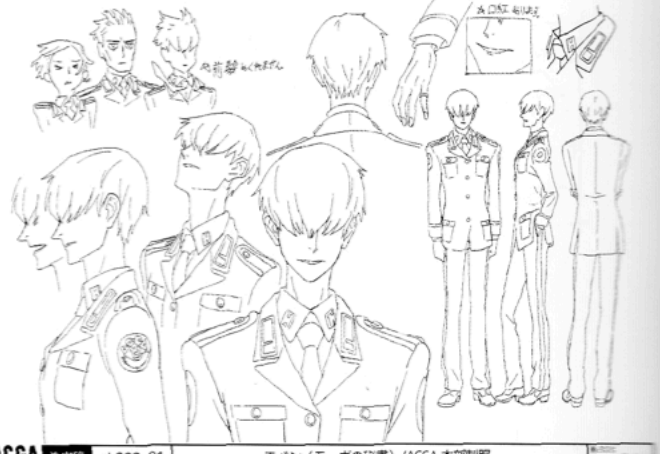
ACCA 決定稿 ch302_01 ムギマキ店員 作成日 久貝 典史



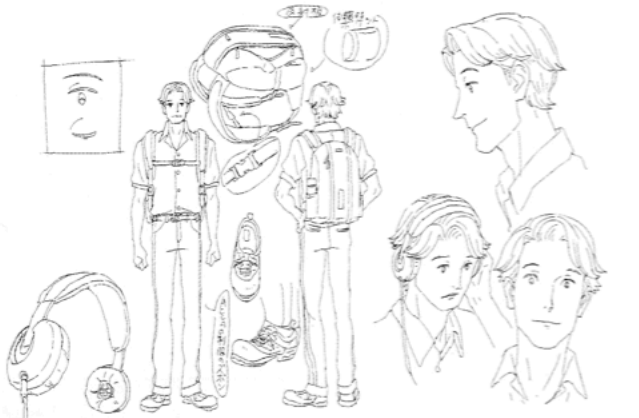
ACCA 決定稿 ch301_01 ムギマキ店長 作成日 久貝 典史



ACCA 決定稿 ch203_01 ブロン（モーヴの秘書）/ACCA本部制服 色指定 久貝 典宏



ACCA 決定稿 ch202_01 エベン（モーヴの秘書）/ACCA本部制服 色指定 久貝 典宏



ACCA 決定稿 ch205_01 プラネッタ区 / ハリアー局員 色指定 久貝 典宏



ACCA 決定稿 ch204_01 カルマン（モーヴの秘書）/ACCA本部制服 色指定 久貝 典宏



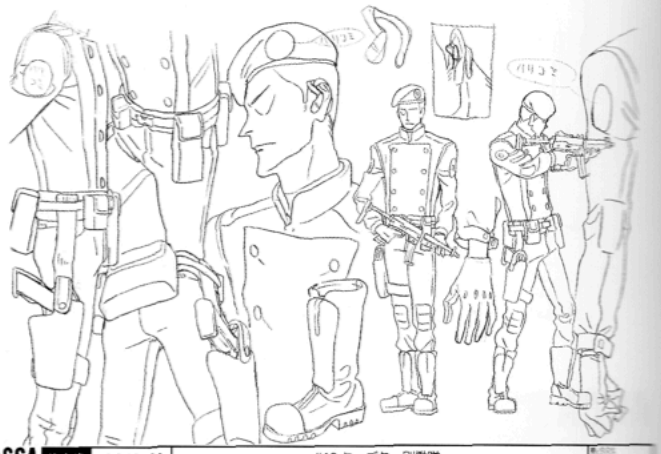
ACCA 決定稿 ch207_01 プラネッタ区区長 / アルテア 色指定 久貝 典宏



ACCA 決定稿 ch206_01 プラネッタ区支部長 / ポールスター 色指定 久貝 典宏

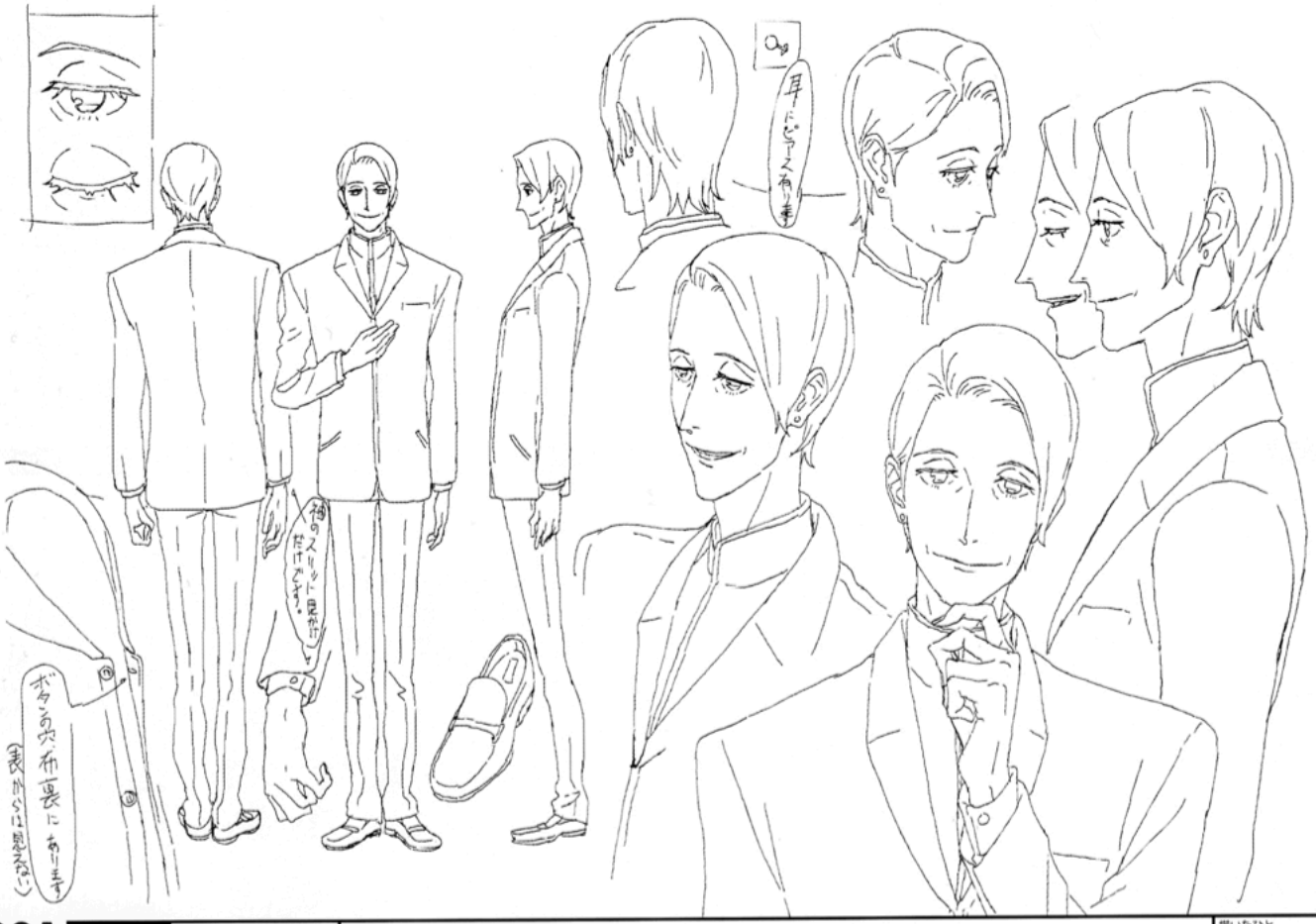


ACCA 決定稿 ch0148_01 ノットの子供たち 色指定 久貝 典宏

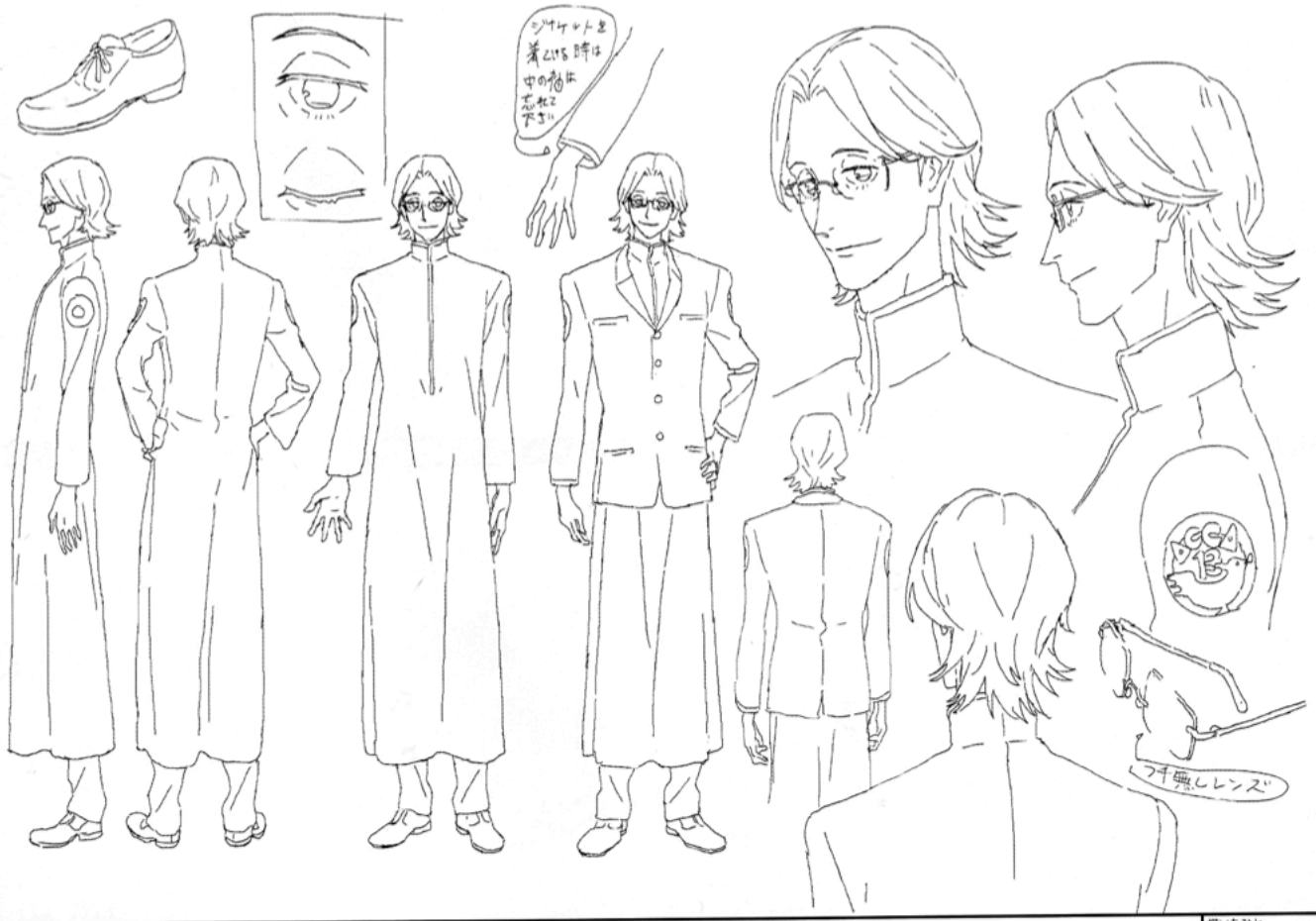


ACCA 決定稿 ch940_01 #12 クーデター別働隊 色指定 久貝 典宏





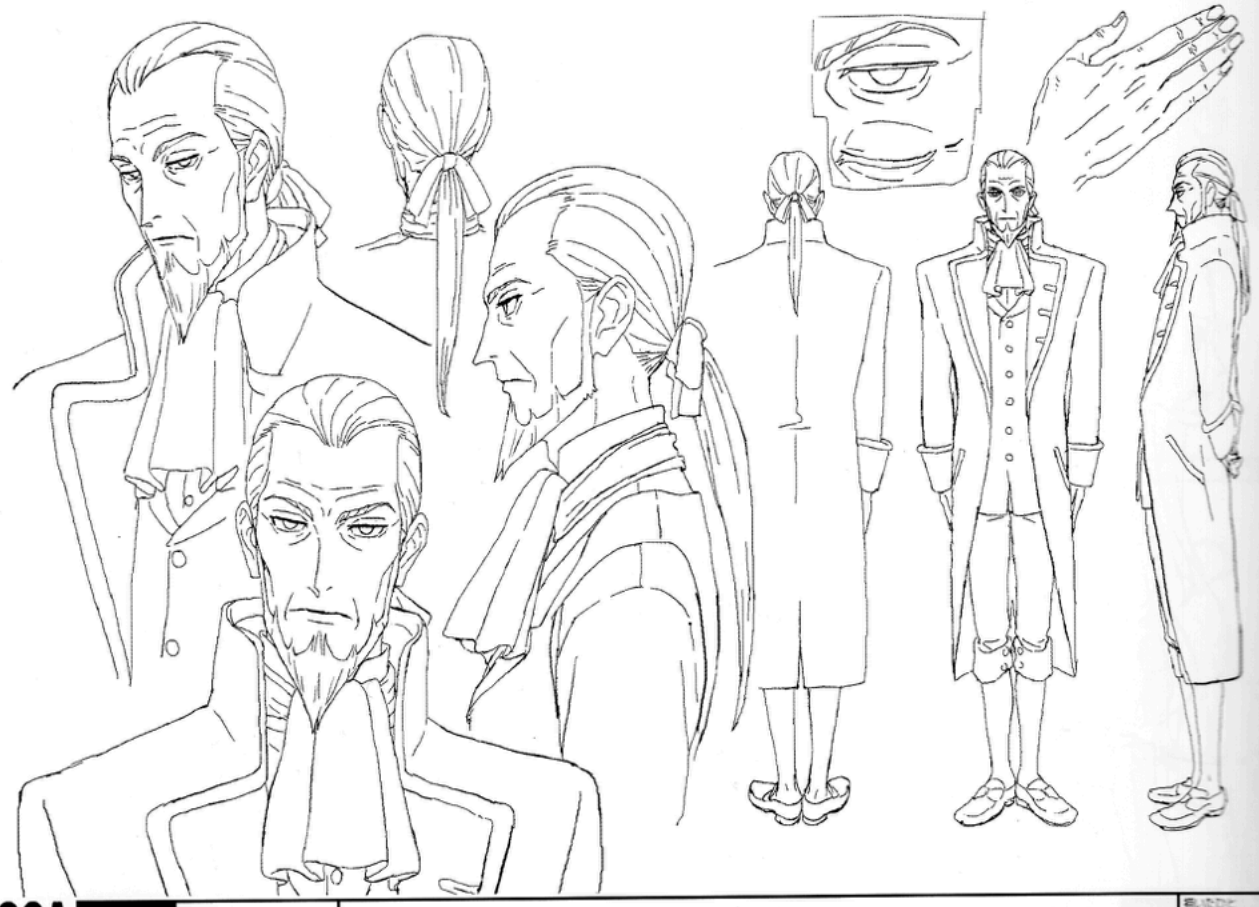
ACCA 13区監察課	決定稿	ch501_01	リーリウム兄（フラワウ区長）	描いたひと 久貝 典史



ACCA 13区監察課	決定稿	ch502_01	リーリウム弟（フラワウ区支部長）/ フラワウ支部制服	描いたひと 久貝 典史

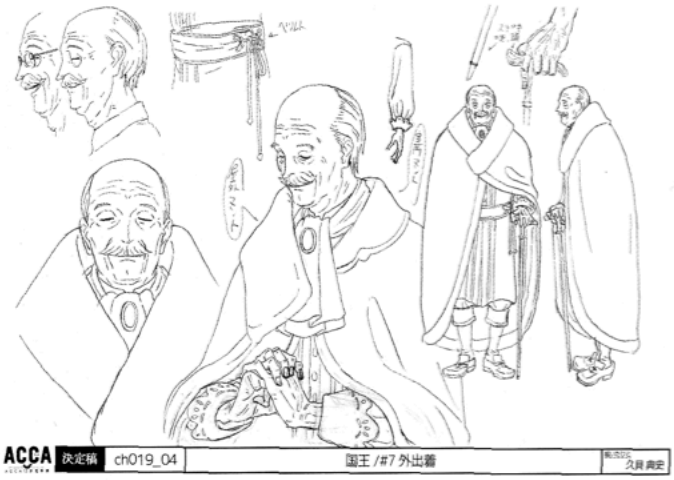


ACCA 決定稿 | ch019_01 | ドーワー国王 | 描いたひと 久貝典史

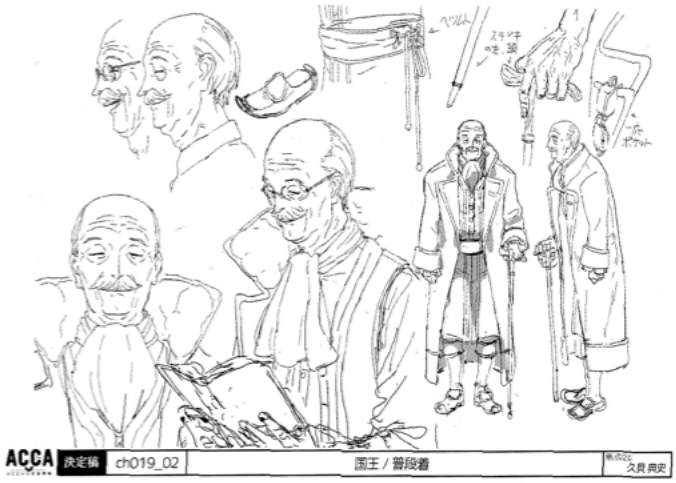


ACCA 決定稿 | ch020_01 | クヴァルム | 描いたひと 久貝典史

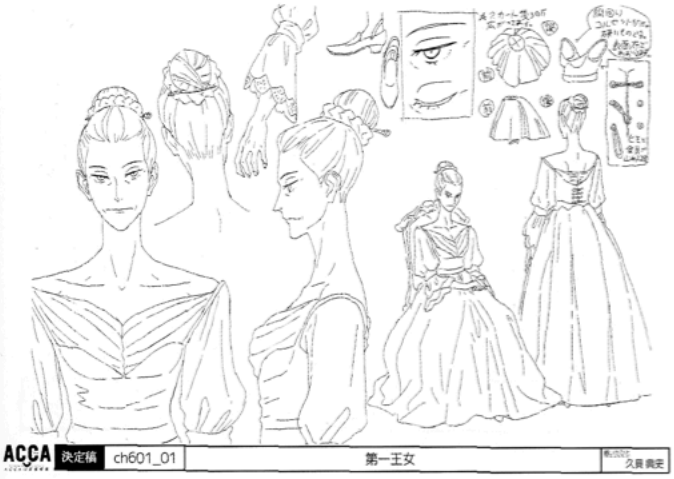




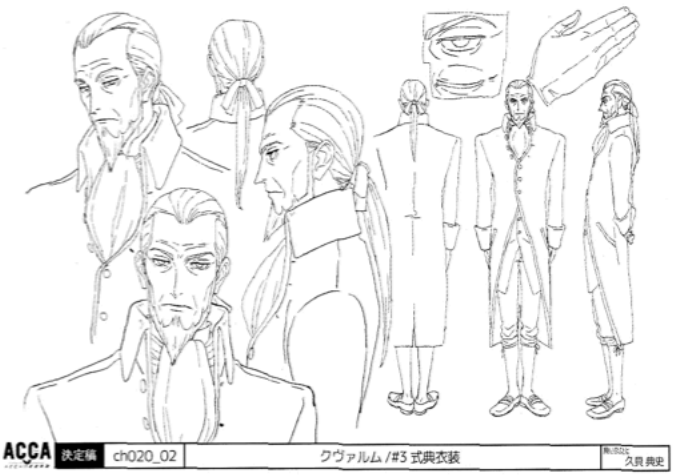
ACCA 決定稿 ch019_04 国王 /#7 外出着 描いたひと 久貝典史



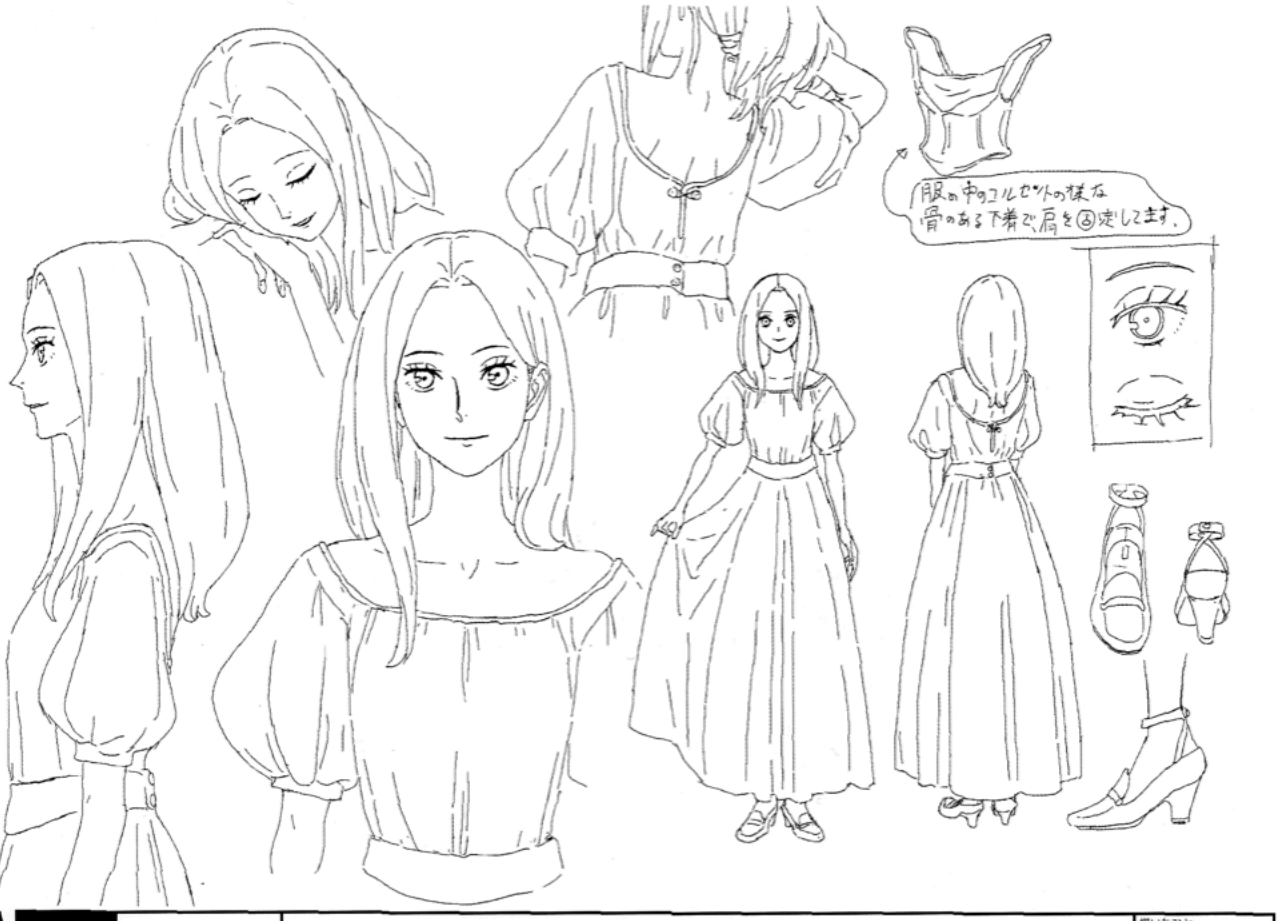
ACCA 決定稿 ch019_02 国王 / 普段着 描いたひと 久貝典史



ACCA 決定稿 ch601_01 第一王女 描いたひと 久貝典史



ACCA 決定稿 ch020_02 クヴァルム /#3 式典衣装 描いたひと 久貝典史



ACCA 決定稿 ch602_01 シュネー 描いたひと 久貝典史



ACCA 決定稿 ch001_11 ジーン / 高校制服 小嶋慶祐



ACCA 決定稿 ch002_05 ニーノ / 高校制服



ACCA ラフ ch604_01 ニーノ父 / メイン服装 小嶋慶祐



ACCA 決定稿 ch002_06 ニーノ /7 歳 / ドーワーの服



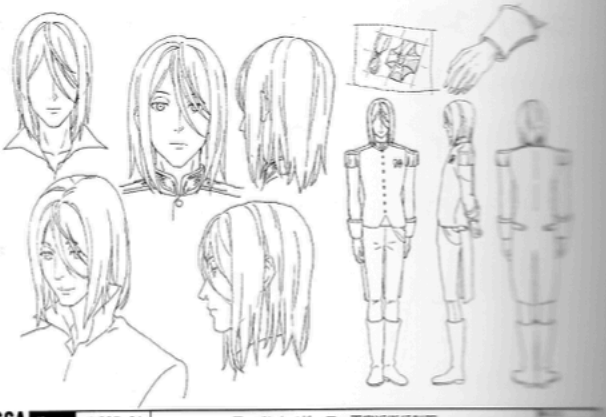
ACCA ラフ ch003_20 ロッタ /3 歳 小嶋慶祐



ACCA ラフ ch002_07 ニーノ /10 歳



ACCA 決定稿 ch020_05 クヴァルム /33 年前 小嶋慶祐



ACCA ラフ ch603_01 アーベント / ドーワー王家近衛兵制服



ジーン・私服（コートあり）



ACCA 決定稿 ch001_05 ジーン / 私服＋コート 榎戸駿

ジーン・私服（コートなし）



ACCA 決定稿 ch001_04 ジーン / 私服 榎戸駿

ジーン・スーツ（モーヴとレストラン）



ACCA 決定稿 ch001_07 ジーン・オータス / スーツ（#3 モーヴとレストラン） 榎戸駿

ジーン・私服（ブランケットあり）



ACCA 決定稿 ch001_06 ジーン / 私服＋ブランケット（#1） 榎戸駿

ジーン・私服 in ドーワー（ジャケットあり）



ACCA 決定稿 ch001_09 ジーン・オータス / ドーワー私服（#7） 榎戸駿

ジーン・礼服（盛装服）



ACCA 決定稿 ch001_08 ジーン・オータス / 礼服（#3 式典） 榎戸駿

ニーノ・私服 A（ライダースあり）



ACCA 決定稿 ch002_02 ニーノ / 私服 A（メイン）＋ライダース 榎戸駿

ジーン・私服 in ドーワー（ジャケットなし）



ACCA 決定稿 ch001_10 ジーン・オータス / ドーワー私服・ジャケットなし（#7） 榎戸駿

ニーノ・防寒着(寄り)

※帽子の有無等は
シーンで合わせてください。



ACCA 決定稿 ch002_03 ニーノ / 防寒着 (寄り) 榎戸 毅

ニーノ・防寒着

・ハイネックの
ダウンブルゾン(黒)
・ニット帽
・手袋(レザー)

※帽子の有無等は
シーンで合わせてください。



ACCA 決定稿 ch002_03 ニーノ / 防寒着

ロッタ・私服①

・ロングカーディガン
(ボタンなし、袖丈七分)
・白デビムのパンツ
ストライプ柄



ACCA 決定稿 ch003_02 ロッタ / 私服①(#1) 榎戸 毅

ニーノ・シャツ in ハレ

・さらっとした
軽めのシャツ
(たぶん黒)



ACCA 決定稿 ch002_04 ニーノ / シャツ in ハレ区 (#6)

ロッタ・私服③

・チェックのワンピース
・エリ回り、少し広めです。

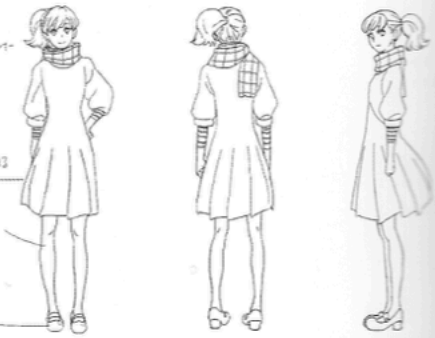


足元はサンダル
(ルームシューズです。)

ACCA 決定稿 ch003_04 ロッタ / 私服③ 榎戸 毅

ロッタ・私服② しんぴな感じ?

・ワンピース
・ストライプ・七分袖のインナー
・チェック地のマフラー

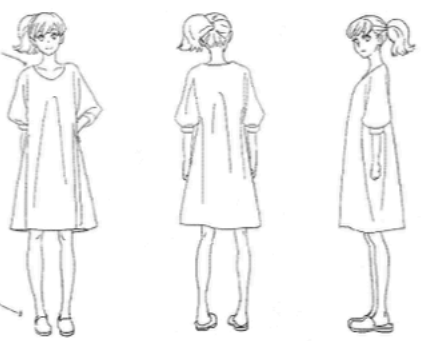


・ふわりとした厚みのある
プリーツ
・カラータイツ
・エナメル?光ぶまり

ACCA 決定稿 ch003_03 ロッタ / 私服②(#2)

ロッタ・私服③

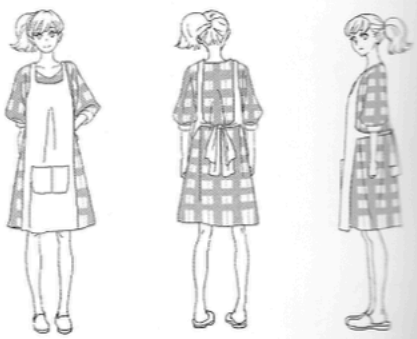
・チェックのワンピース
・エリ回り、少し広めです。



足元はサンダル
(ルームシューズです。)

ACCA 決定稿 ch003_04 ロッタ / 私服③(模様なし) 榎戸 毅

ロッタ・私服③ (エプロンあり)

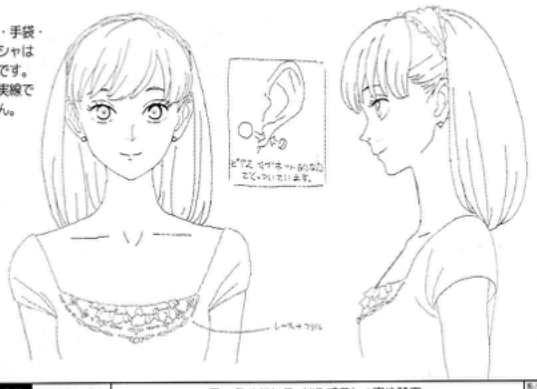


ACCA 決定稿 ch003_04 ロッタ / 私服③(エプロンあり)



ロッタ・ドレス 寄り設定

※ドレス・手袋・カチューシャは色とレスです。原画時は実線で構いません。

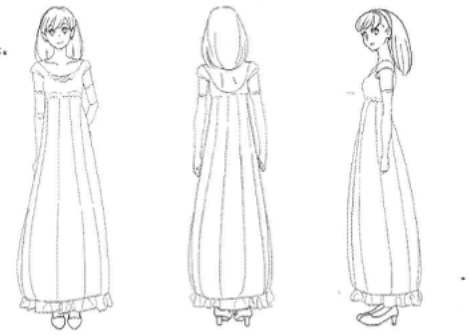


ACCA	決定稿	ch003_05	ロッタ / ドレス（#3 式典）/ 寄り設定	製作設定 榎戸毅

ロッタ・ドレス

・光沢のある質感
・寄り設定 別紙にて。

※ドレス・手袋・カチューシャは色とレスです。原画時は実線で構いません。



ACCA	決定稿	ch003_05	ロッタ / ドレス（#3 式典）	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服⑤（部屋着）

・エリのズミハ
ガウンコート（そこそこしてる）
・質感とシルエット重視で
・ワンピースとパジャマパンツ
（ジャンルとかけ）
萌えきで
・足元は私服Cのものと共通です。



ACCA	決定稿	ch003_07	ロッタ / 私服⑤（#6 部屋着）	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服④

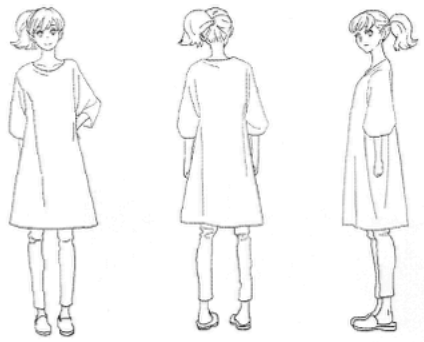
・ブラウス（淡いブルー）
・足元はパックス



ACCA	決定稿	ch003_06	ロッタ / 私服④	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服⑦

・さっぱりした生地。
・靴は私服Cと共通です。

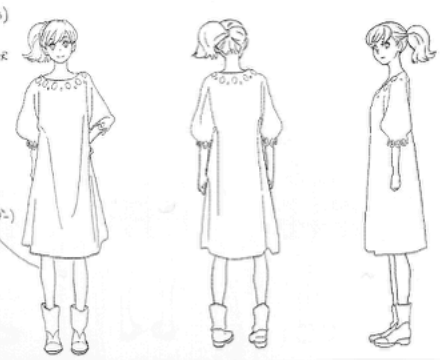


ACCA	決定稿	ch003_09	ロッタ / 私服⑦	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服⑥（新年パーティー）

・首回りに右（すっきり）
・ソデ部分はレース状

タイツ（ボーダー）



ACCA	決定稿	ch003_08	ロッタ / 私服⑥（#6 新年パーティー）	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服⑨



ACCA	決定稿	ch003_12	ロッタ / 私服⑨（#12 式典時）	製作設定 榎戸毅

ロッタ・私服⑧

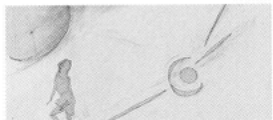
・ダボッとフート。
・マフラーでのエリ周り



・ボタンは2つ。
上の1つはマフラーで隠れます。
・くっと、差し色、なく。



ACCA	決定稿	ch003_10	ロッタ / 私服⑧	製作設定 榎戸毅

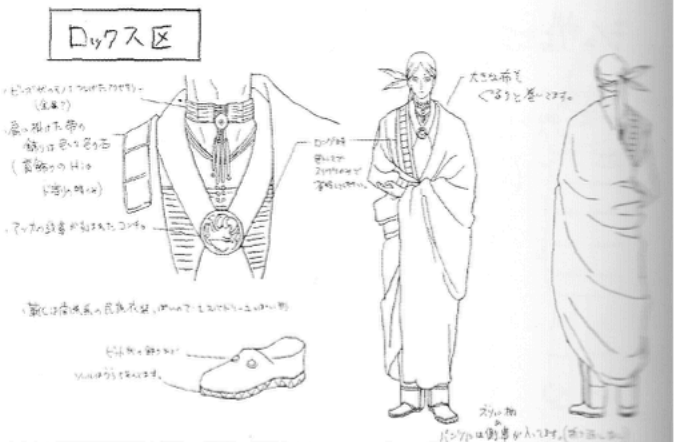




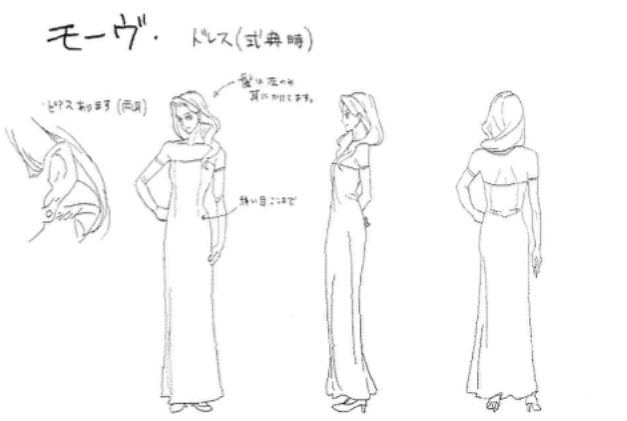
ACCA ラフ ch005_03 リーリウム / 私服



ACCA 決定稿 ch006_02 グロッシュラー /#5,#5 ロックス区私服 板戸駿



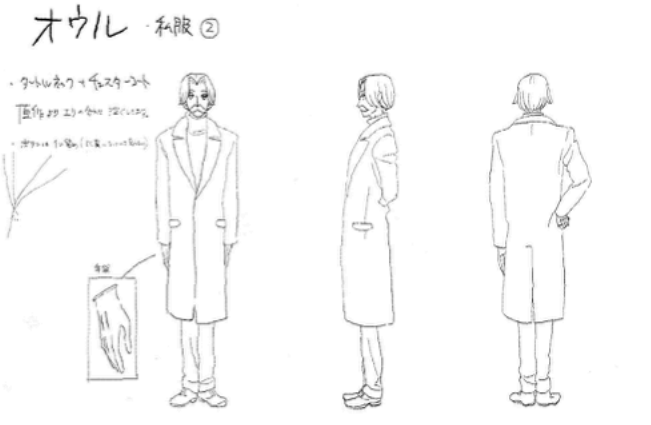
ACCA 決定稿 ch909_01 ACCA ロックス支部制服



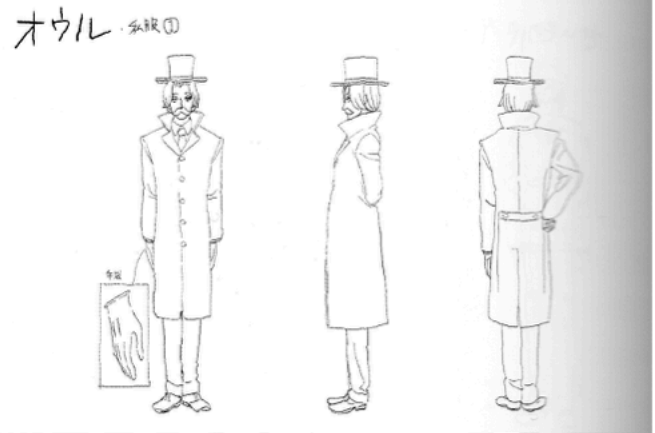
ACCA 決定稿 ch004_04 モーヴ/ ドレス (#3 式典) 板戸駿



ACCA 決定稿 ch004_03 モーヴ/ ドレス (#3 ジーンとレストラン)

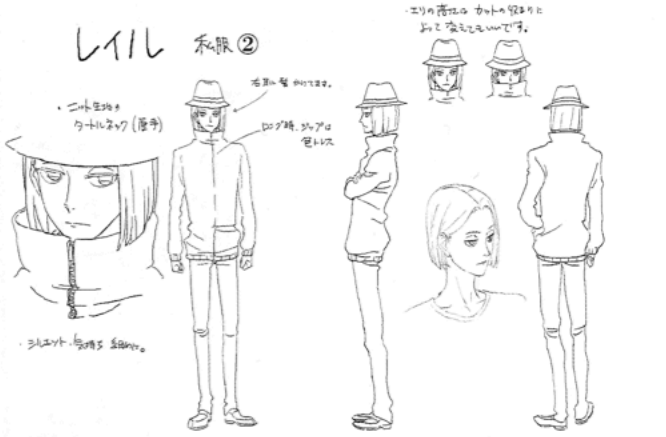


ACCA 決定稿 ch013_03 オウル / 私服② 板戸駿

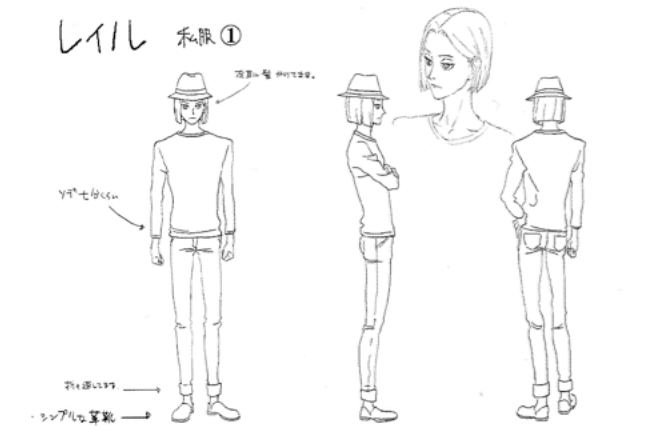


ACCA 決定稿 ch013_02 オウル / 私服①





ACCA 決定稿 ch010_04 レイル / 私服②(#9) 最終改定 榎戸毅



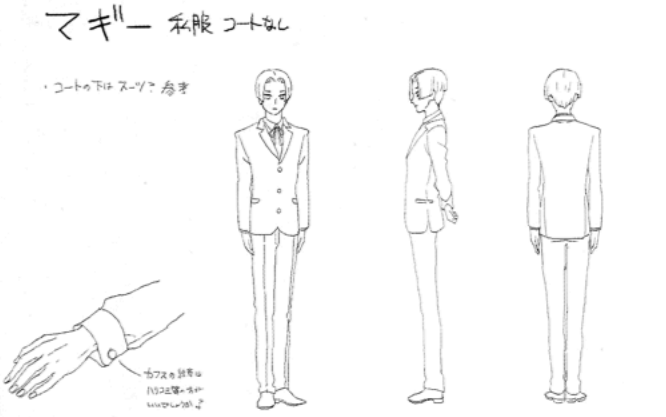
ACCA 決定稿 ch010_03 レイル / 私服①(#5) 最終改定 榎戸毅



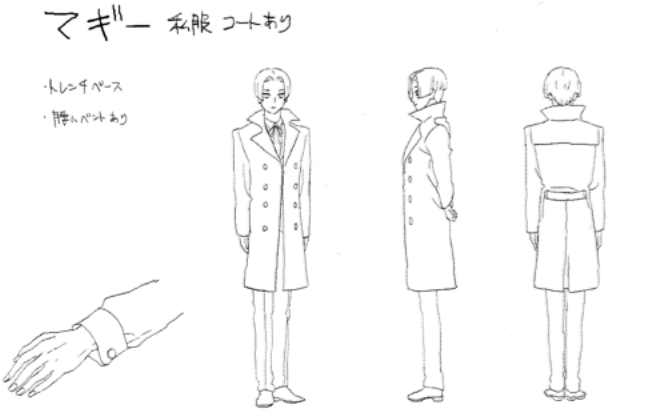
ACCA 決定稿 ch011_03 シュヴァーン王子 / ジャケットなし② 最終改定 榎戸毅



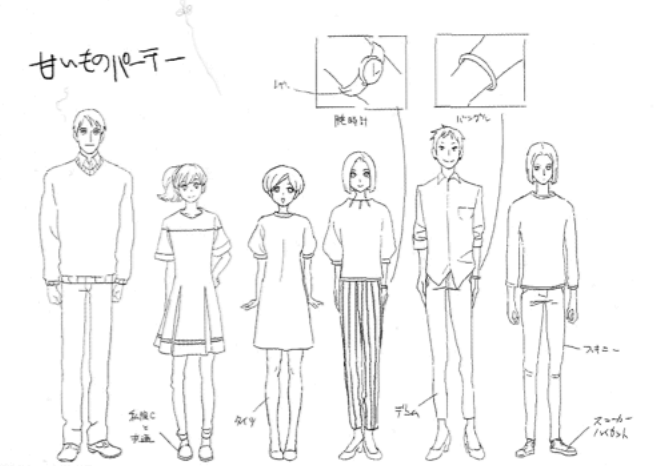
ACCA 決定稿 ch011_02 シュヴァーン王子 / ジャケットなし① 最終改定 榎戸毅



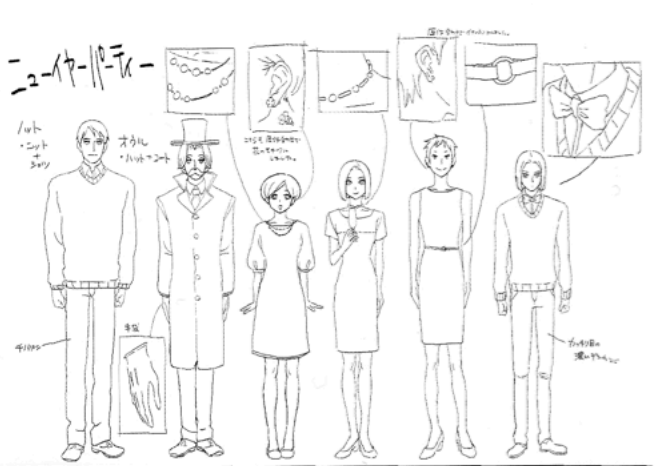
ACCA 決定稿 ch012_03 マギー / 外出着 最終改定 榎戸毅



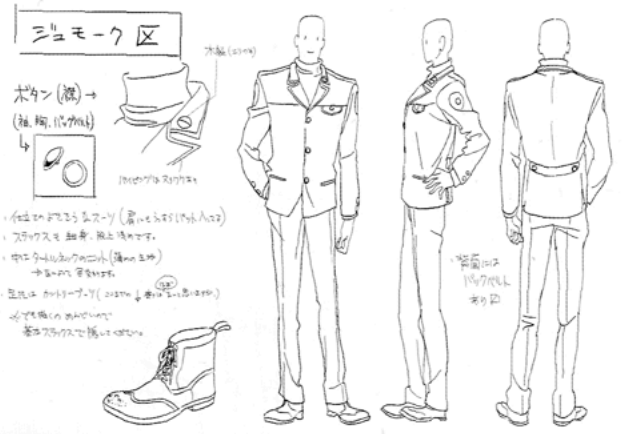
ACCA 決定稿 ch012_03 マギー / 外出着 最終改定 榎戸毅



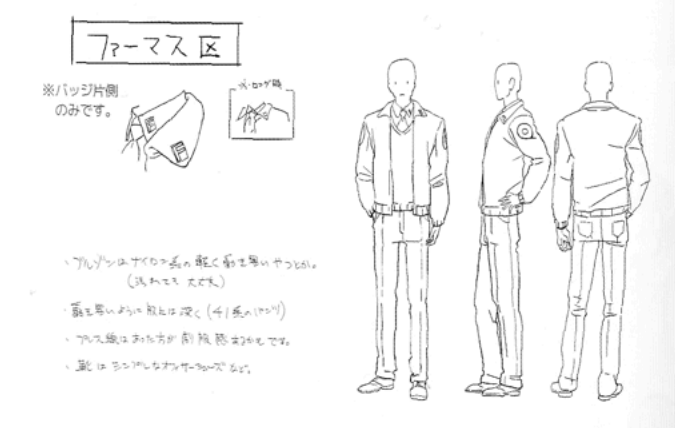
ACCA 決定稿 ch003_11 ロッタと監察課とレイル /#10 甘いものパーティー 最終改定 榎戸毅



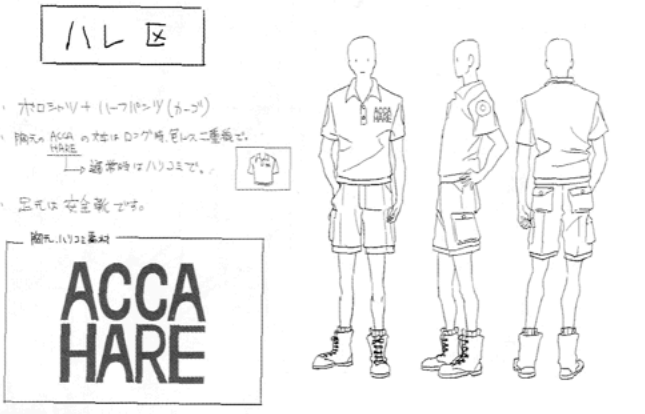
ACCA 決定稿 ch013_02 監察課とレイル /#6 ニューイヤーパーティー 最終改定 榎戸毅



ACCA 決定稿 ch902_01 ACCA ジュモーク支部制服 榎戸 駿



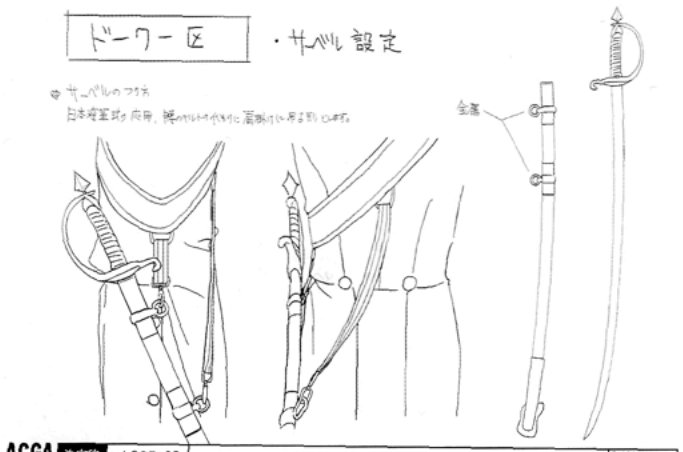
ACCA 決定稿 ch901_01 ACCA ファーマス支部制服 榎戸 駿



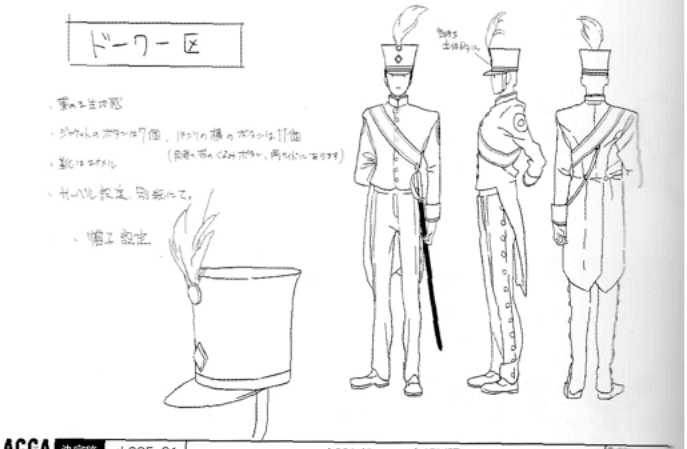
ACCA 決定稿 ch904_01 ACCA ハレ支部制服 榎戸 駿



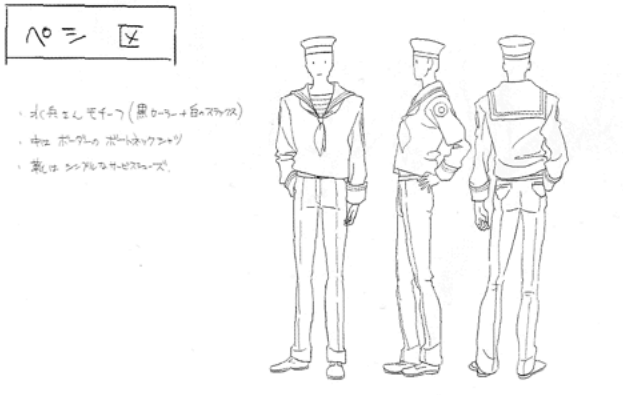
ACCA 決定稿 ch903_01 ACCA ビッラ支部制服 榎戸 駿



ACCA 決定稿 ch905_02 ACCA ドーワー支部制服 / サーベル設定 榎戸 駿



ACCA 決定稿 ch905_01 ACCA ドーワー支部制服



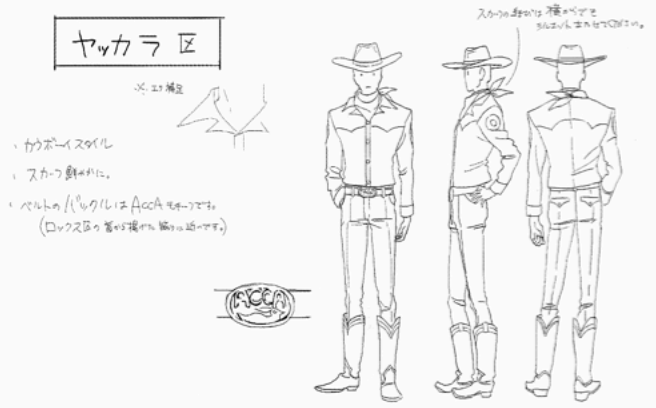
ACCA 決定稿 ch907_01 ACCA ペシ支部制服 榎戸 駿



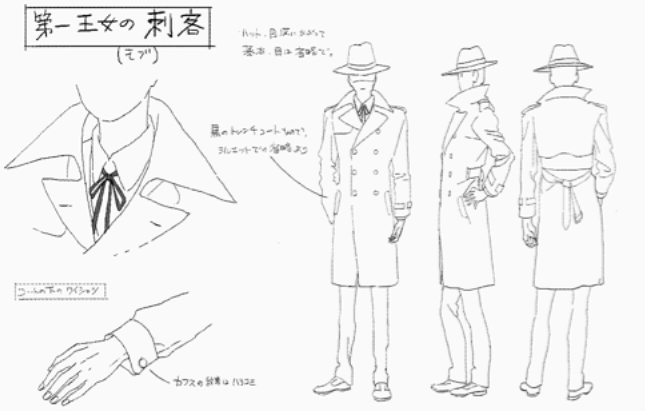
ACCA 決定稿 ch906_01 ACCA コロレー支部制服



ACCA ラフ ch930_01 フラワウ区民モブ 櫛戸聡

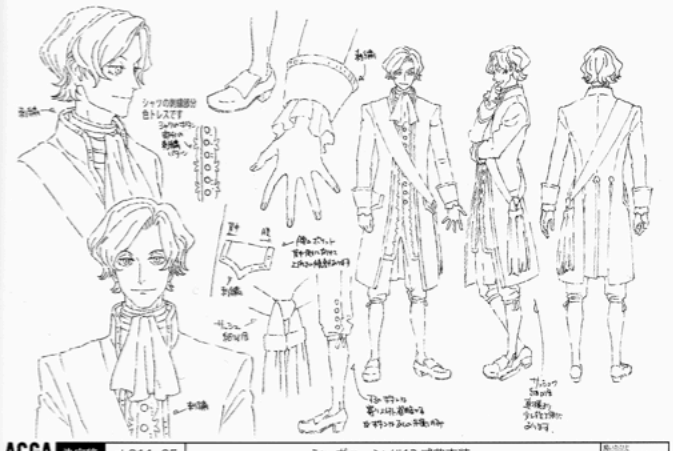


ACCA 決定稿 ch908_01 ACCA ヤッカラ支部制服 櫛戸聡



ACCA 決定稿 ch921_01 第一王女の刺客 櫛戸聡

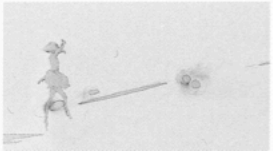
13 衣装設定（#12） 篠田知宏



ACCA 決定稿 ch011_05 シュヴァーン /#12 式典衣装 篠田知宏



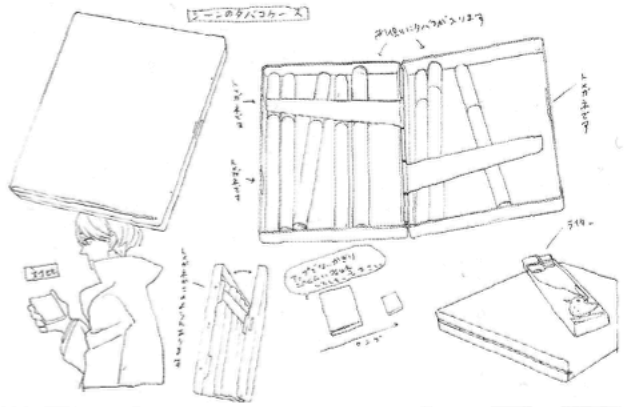
ACCA ラフ ch005_04 リーリウム /#12 式典サッシュ 篠田知宏



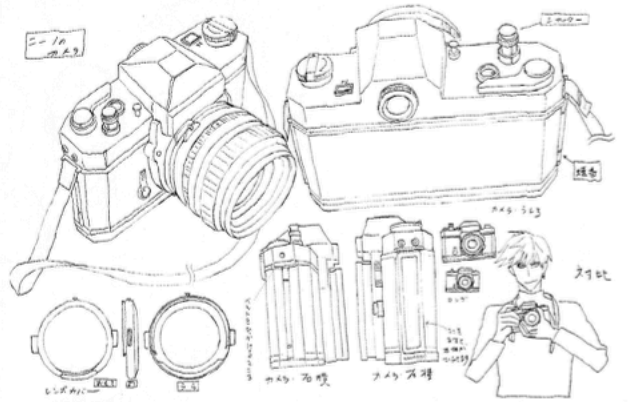

カフェの店長



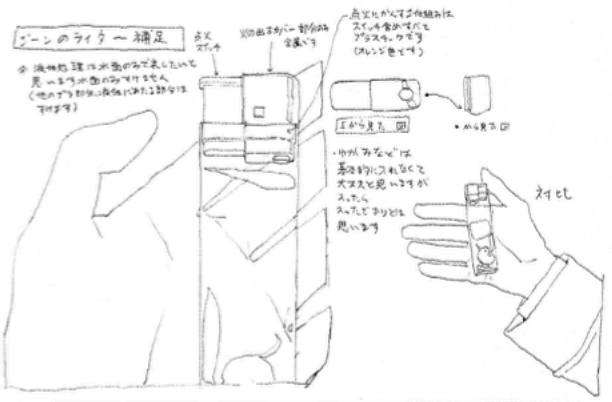
ACCA 決定稿 pr001_02 ジーンのライター 五十嵐海



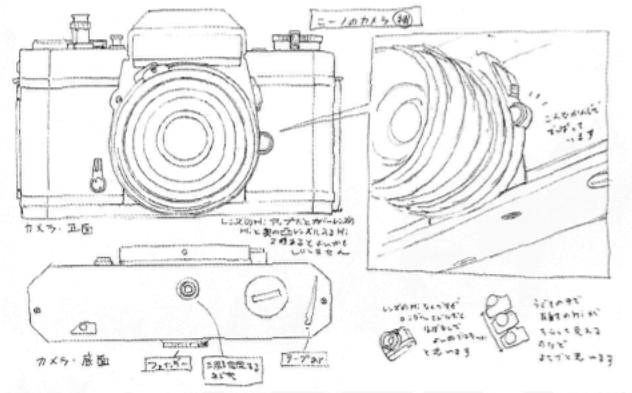
ACCA 決定稿 pr001_01 ジーンのタバコケース 五十嵐海



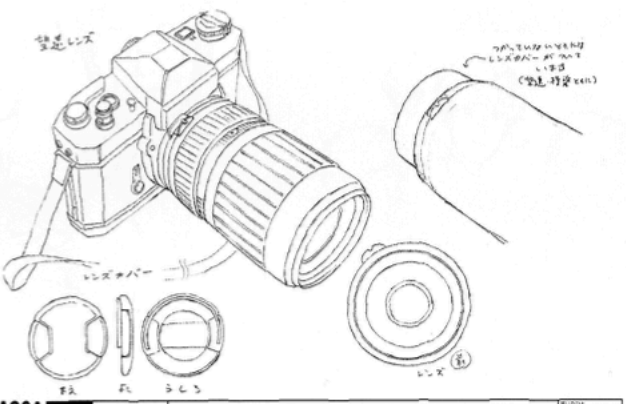
ACCA 決定稿 pr002_01 ニーノのカメラ 五十嵐海



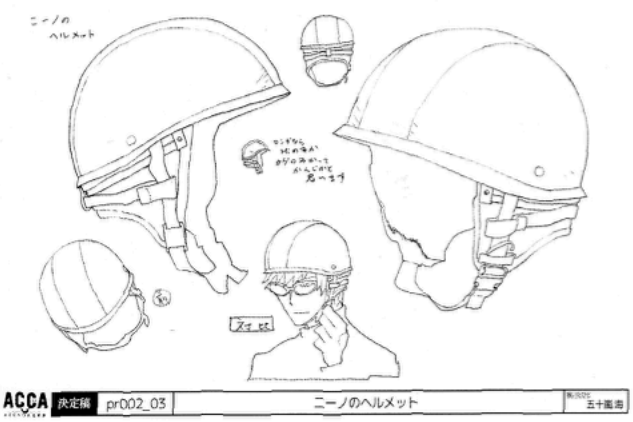
ACCA 決定稿 pr001_02 ジーンのライター / 補足 五十嵐海



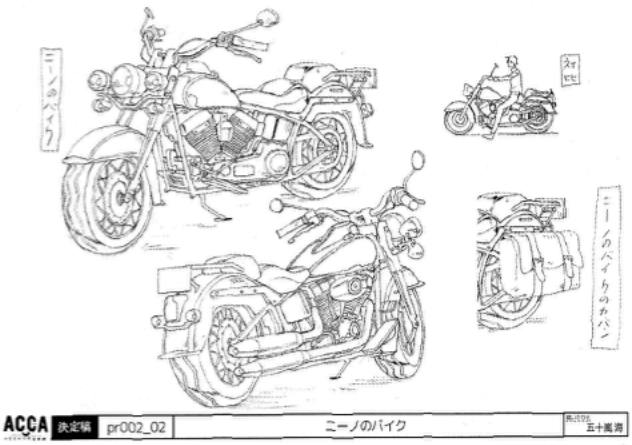
ACCA 決定稿 pr002_01 ニーノのカメラ / 補足① 五十嵐海



ACCA 決定稿 pr002_01 ニーノのカメラ / 望遠レンズ 五十嵐海

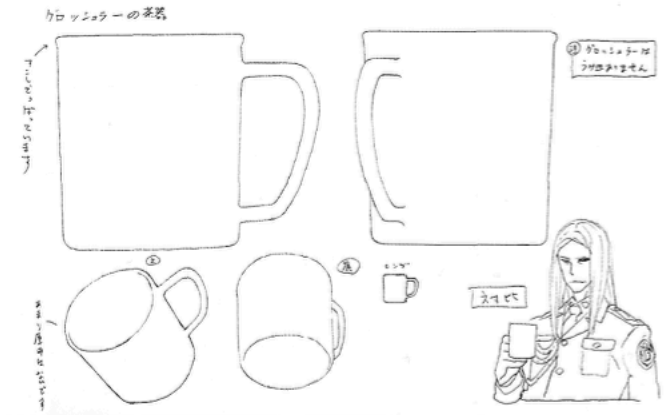


ACCA 決定稿 pr002_03 ニーノのヘルメット 五十嵐海

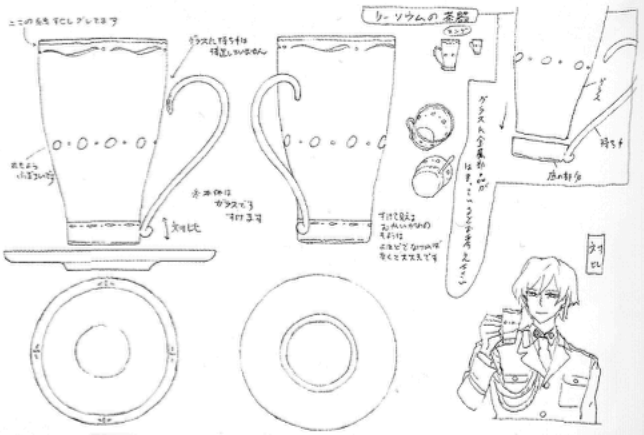


ACCA 決定稿 pr002_02 ニーノのバイク 五十嵐海

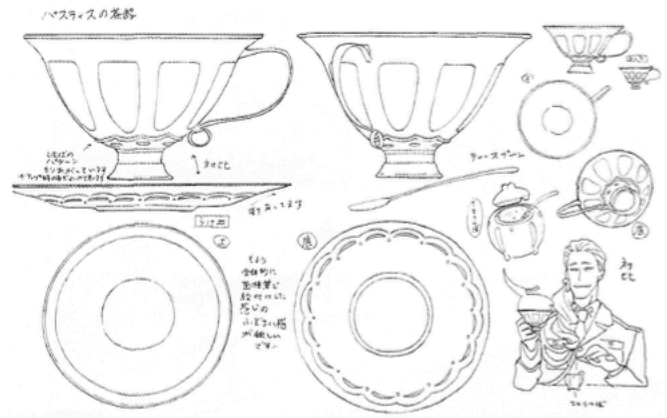




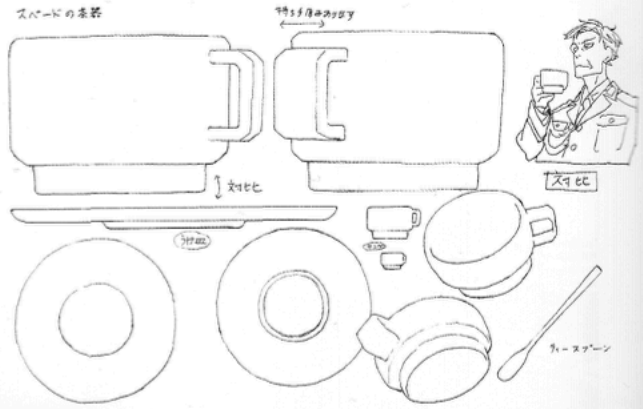
ACCA 決定稿 pr004_01 グロッシュラーの茶器 五十嵐浩



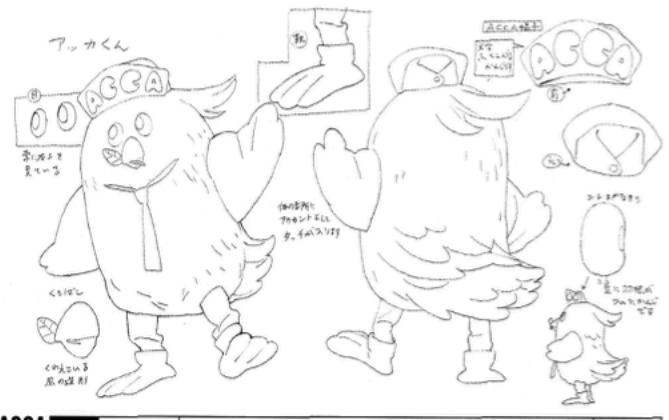
ACCA 決定稿 pr003_01 リーソウムの茶器 五十嵐浩



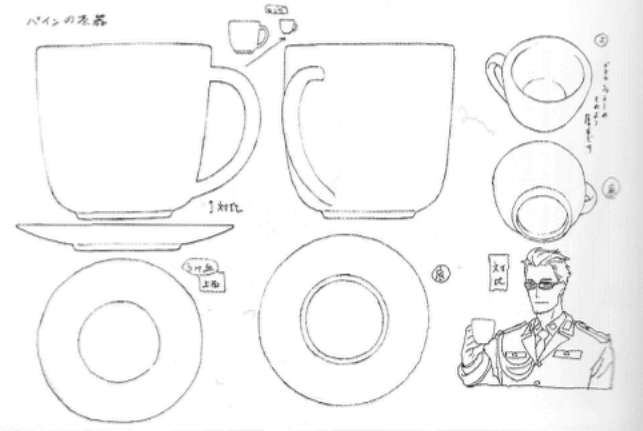
ACCA 決定稿 pr006_01 バスティスの茶器 五十嵐浩



ACCA 決定稿 pr005_01 スペードの茶器 五十嵐浩



ACCA 決定稿 pr008_01 アッカァくん① 五十嵐浩



ACCA 決定稿 pr007_01 パインの茶器 五十嵐浩



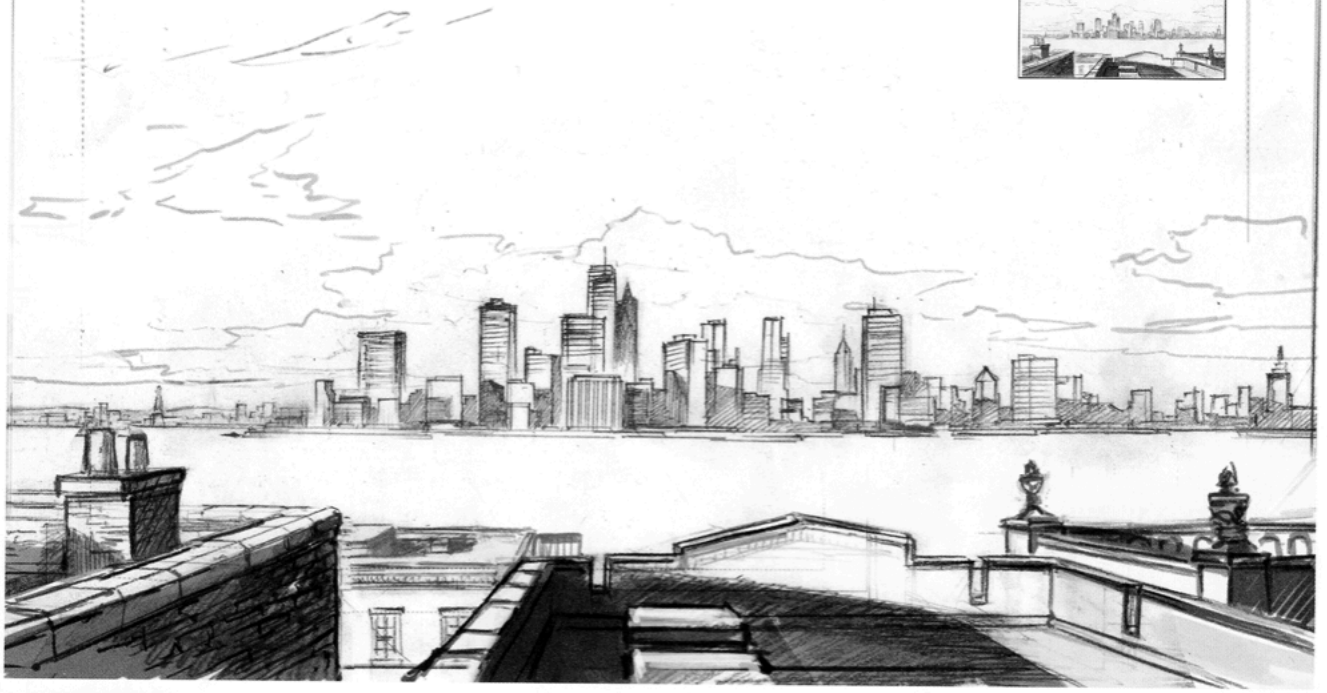
ACCA 決定稿 pr008_01 アッカァくん③ 五十嵐浩



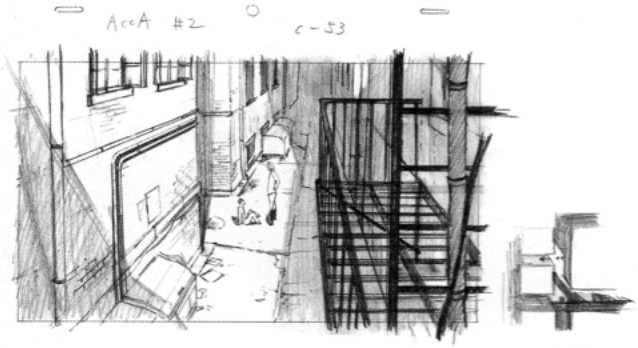
ACCA 決定稿 pr008_01 アッカァくん② 五十嵐浩

#1c1

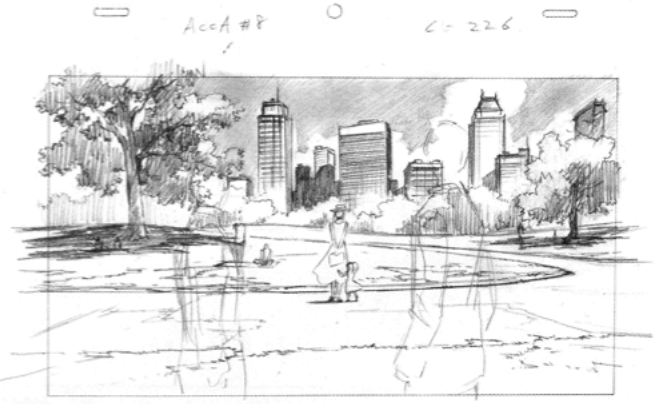
設定用に→
上部切ってます



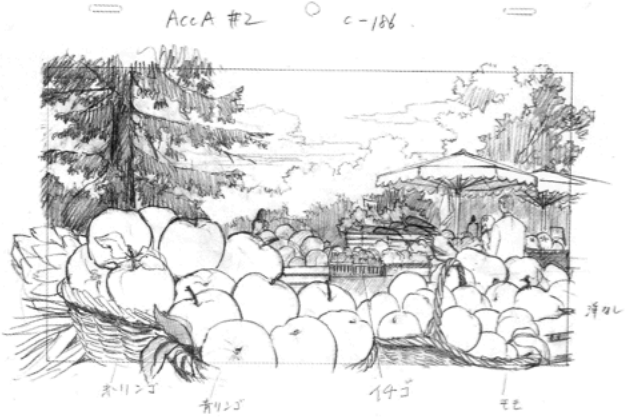
ACCA ラフ bs003_00 バードン区 / 全景



ACCA ラフ bs003_00 バードン区 / 路地裏



ACCA ラフ bs003_00 バードン区 / 公園

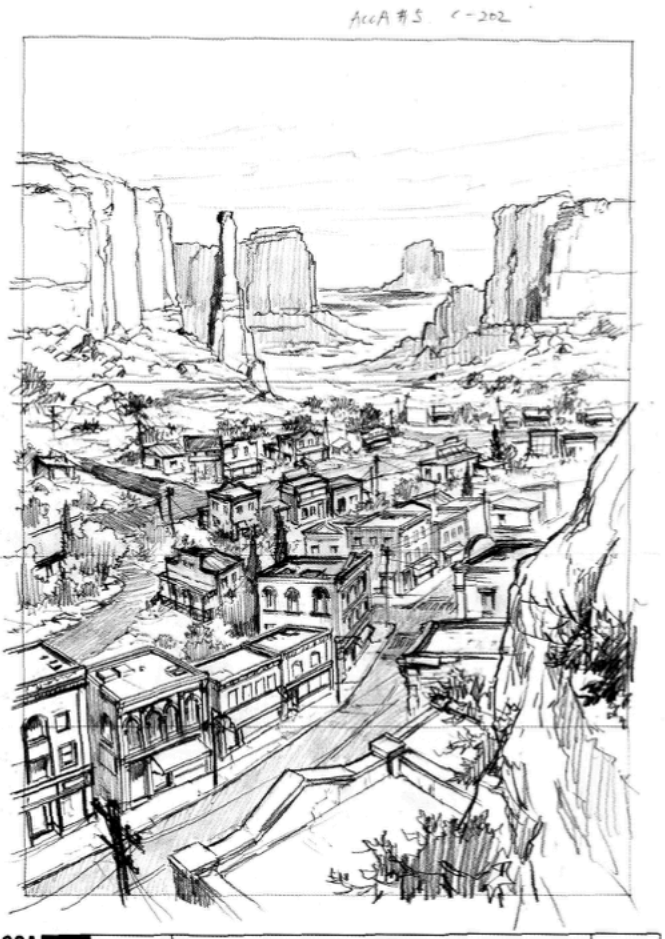


ACCA ラフ bs004_00 ファーマス区 / 市場

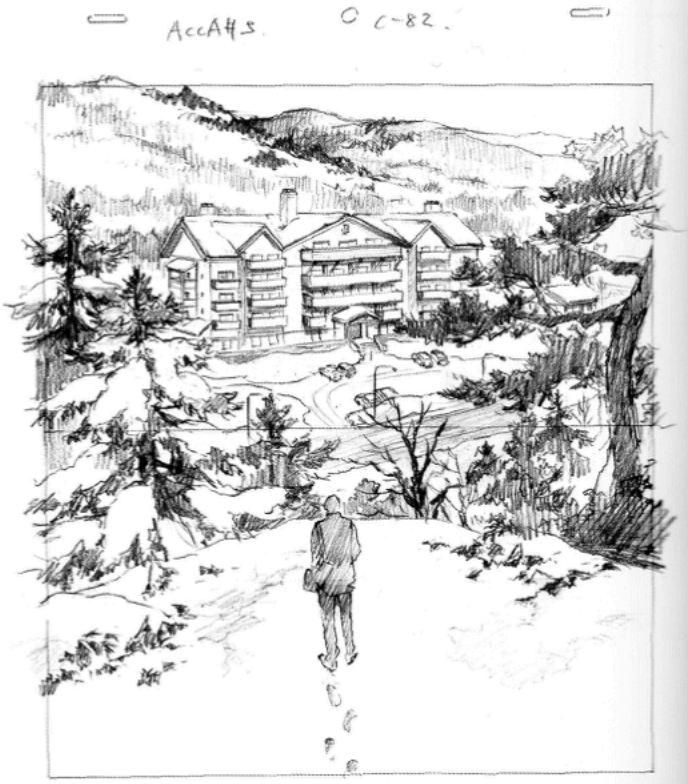
#1c64



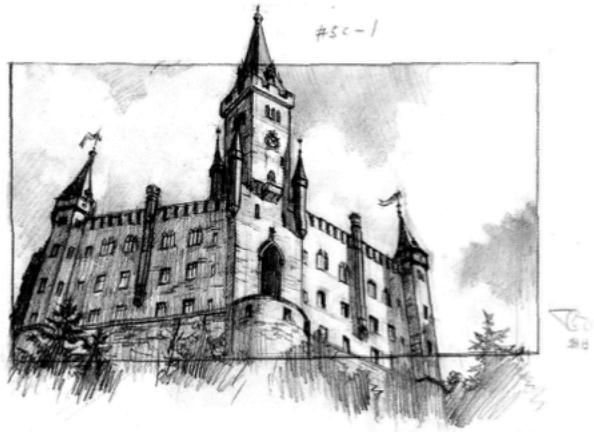
ACCA ラフ bs004_00 ファーマス区 / ダイナー外観



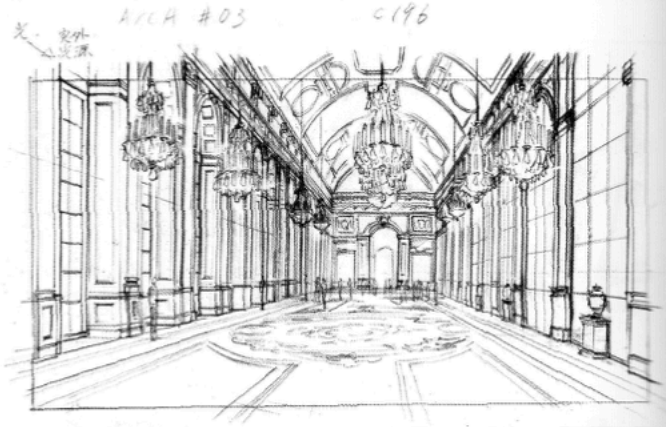
ACCA ラフ bs009_00 ロックス区 / 街



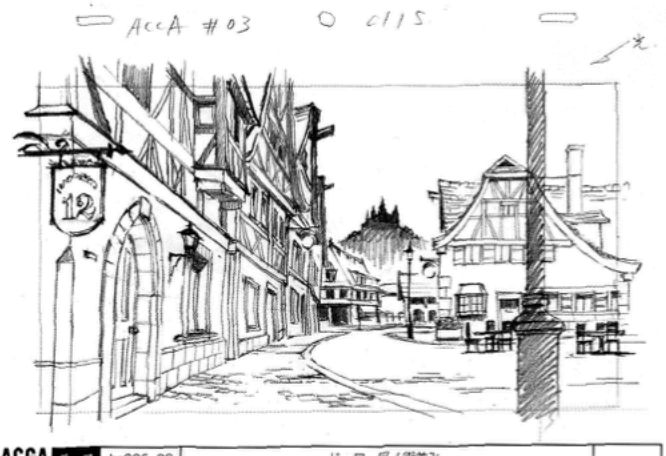
ACCA ラフ bs008_00 ピッラ区 / ホテル外観



ACCA ラフ bs006_00 ドーワー区 / 宮殿外観②



ACCA ラフ bs006_00 ドーワー区 / 宮殿 王室礼拝堂②



ACCA ラフ bs006_00 ドーワー区 / 街並み



ACCA ラフ bs011_00 ハレ区 / 街中



#1 cut004　久貝典史　作画監督修正



#1 cut005　久貝典史　作画監督修正



#1 cut017　久貝典史　作画監督修正



#1 cut026　久貝典史　作画監督修正



#1 cut028　久貝典史　作画監督修正



#1 cut012　久貝典史　作画監督修正



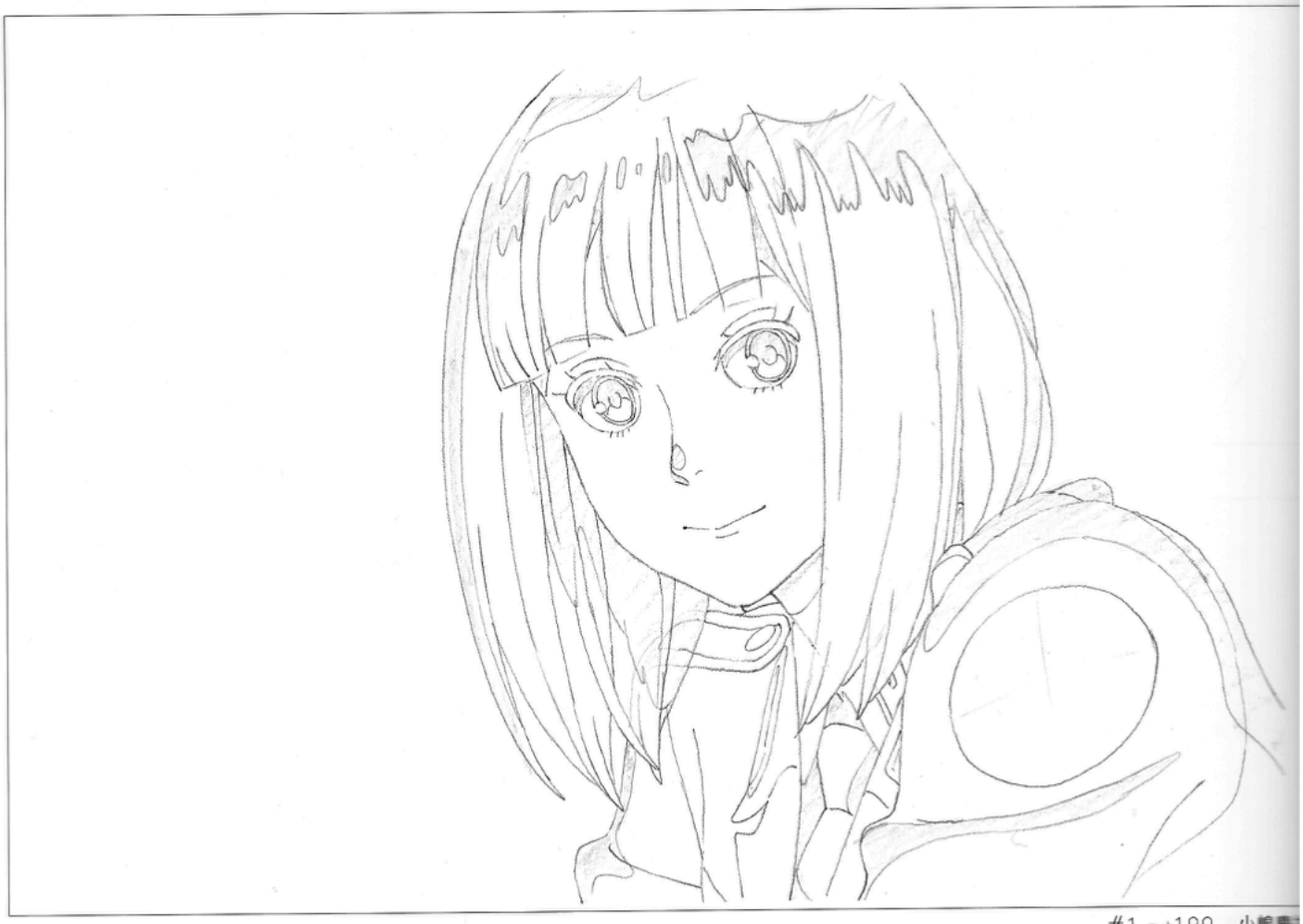
#1 cut104　久貝典史　作画監督修正



#1 cut088　久貝典史　作画監督修正



#1 cut101　久貝典史　作画監督修正



#1 cut122　小嶋雯



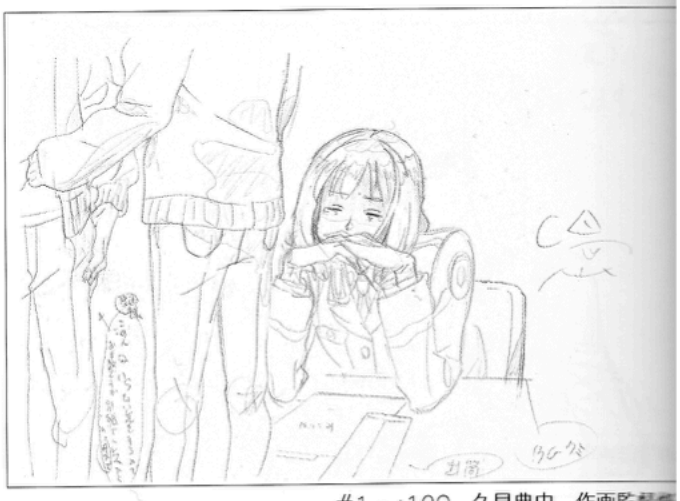
#1 cut129　久貝典史　作画監督修正



#1 cut129　久貝典史　作画監督修



#1 cut129　久貝典史　作画監督修正

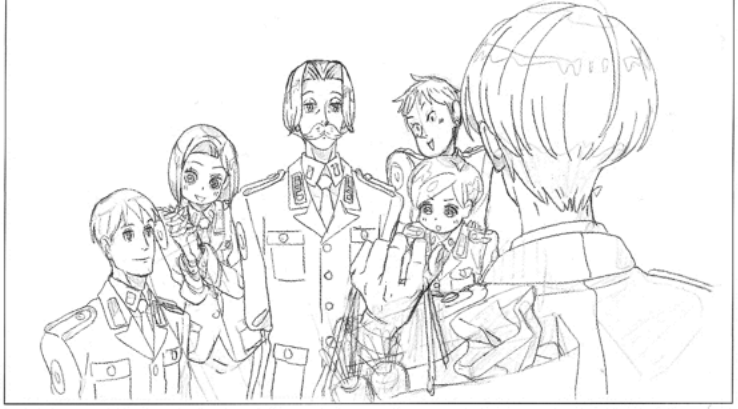


#1 cut129　久貝典史　作画監督修





#1 cut135　久貝典史　作画監督修正



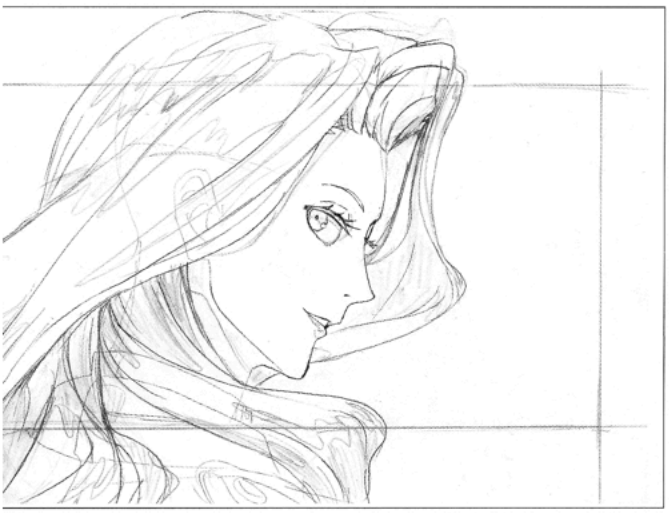
#1 cut127　久貝典史　作画監督修正



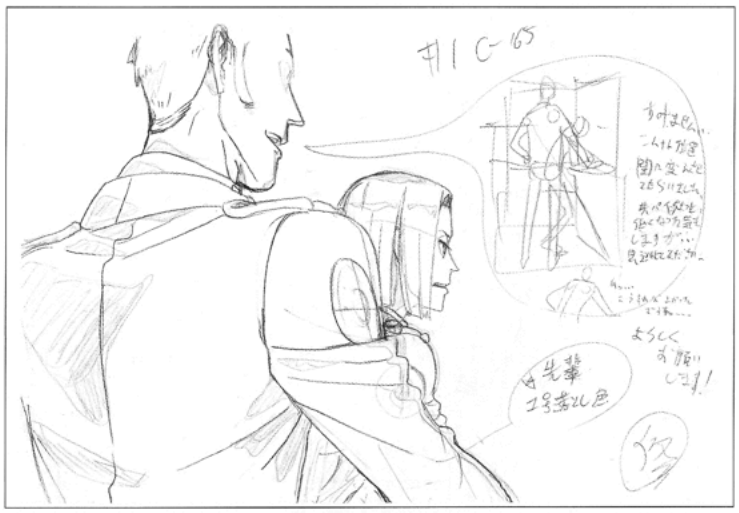
#1 cut133　箕輪 豊



#1 cut132　箕輪 豊



#1 cut206　久貝典史　作画監督修正



#1 cut165　久貝典史　作画監督修正



#1 cut225　久貝典史　作画監督修正



#1 cut207　澤田英彦



#1 cut181　久貝典史　作画監督修正



#1 cut197　久貝典史　作画監督修正





#1 cut236　久貝典史　作画監督修正



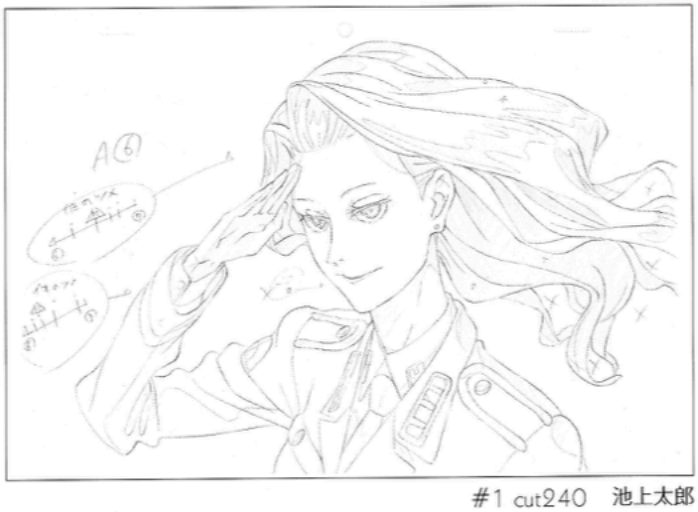
#1 cut237　久貝典史　作画監督修正



#1 cut231　池上太郎



#1 cut242　久貝典史　作画監督修正



#1 cut240　池上太郎



#1 cut110　久貝典史　作画監督修正



#1 cut158　久貝典史　作画監督修正



#2 cut130　久貝典史　総作画監督修正



#2 cut117　小田剛生　総作画監督修正

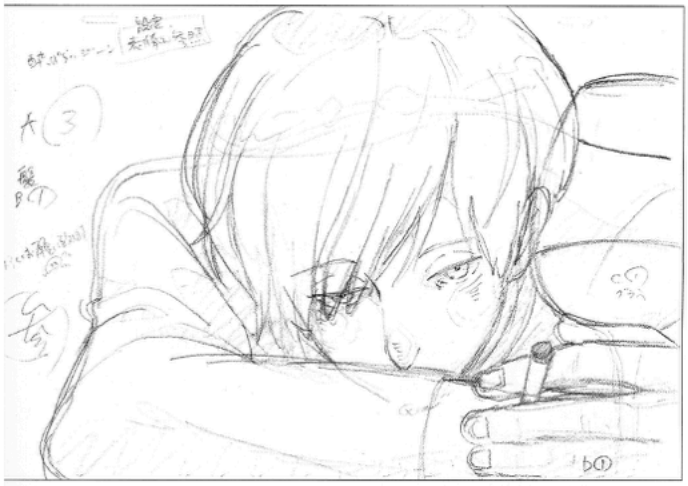


#2 cut220　小田剛生　総作画監督修正

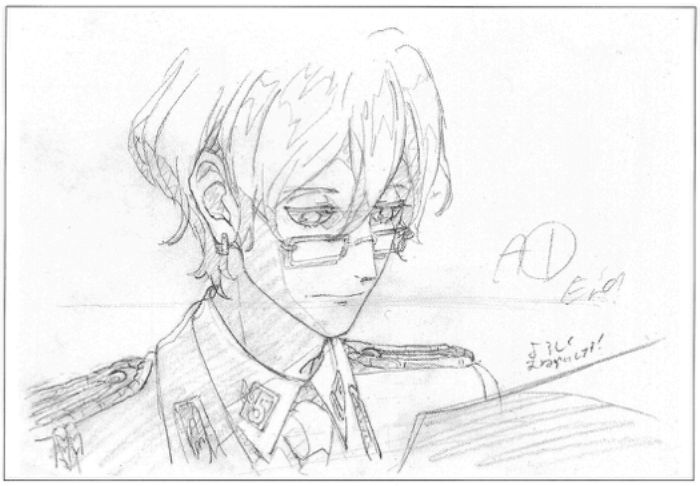




#2 cut131　久貝典史　総作画監督修正



#3 cut101（欠番）　八田洋介　演出修正



#3 cut067（欠番）　吉田奏子　総作画監督修正



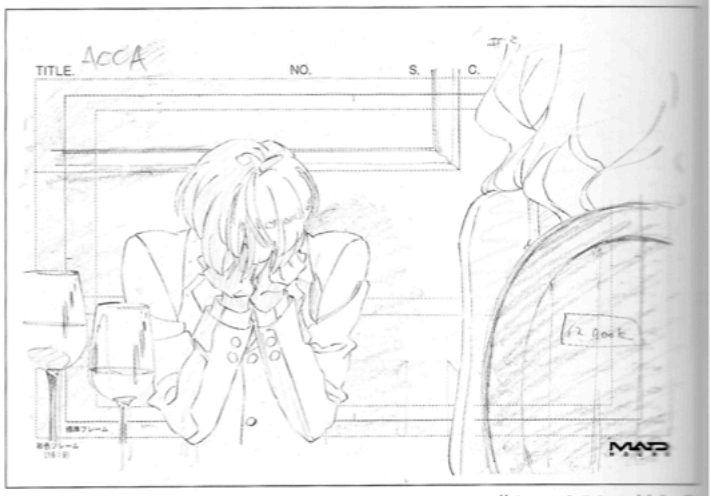
#3 cut022　吉田奏子　総作画監督修正



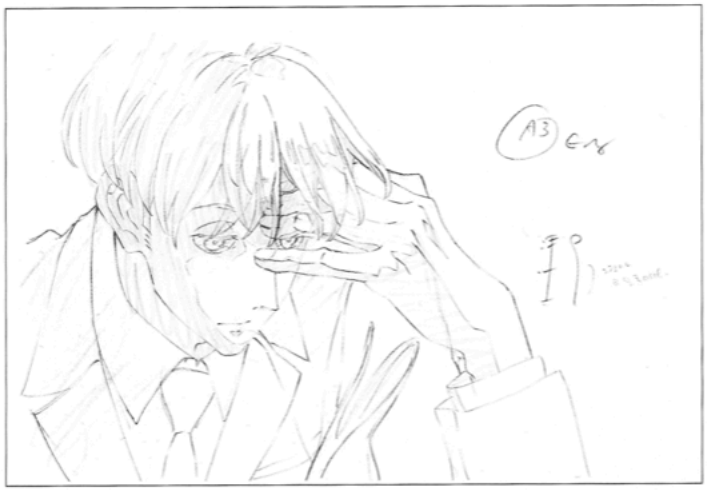
#3 cut021　吉田奏子　総作画監督修正



#3 cut045　村上 泉



#3 cut050　村上 泉



#3 cut052　村上 泉



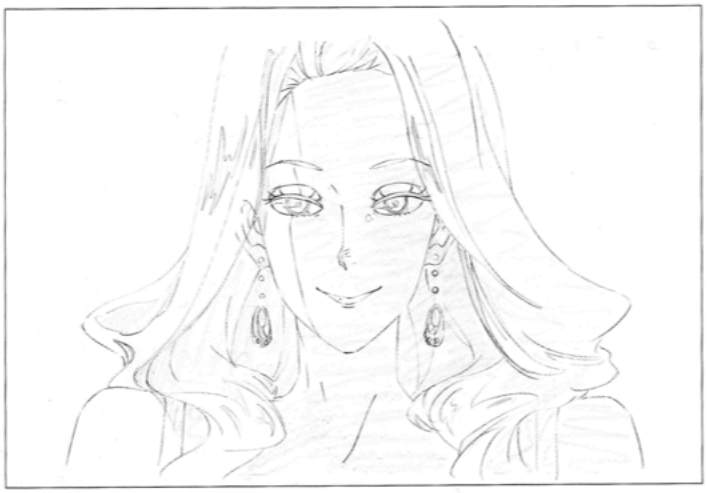
#3 cut052　村上 泉



#3 cut094　村上 泉



#3 cut081　村上 泉



#3 cut095　村上 泉



#3 cut095　村上 泉



#3 cut154　吉田奏子　総作画監督修正



#3 cut151（欠番）　吉田奏子　総作画監督修正



#3 cut249　澤田英彦



#3 cut157　吉田奏子　総作画監督修正



#3 cut262　澤田英彦



#3 cut247　澤田英彦



#3 cut269　澤田英彦



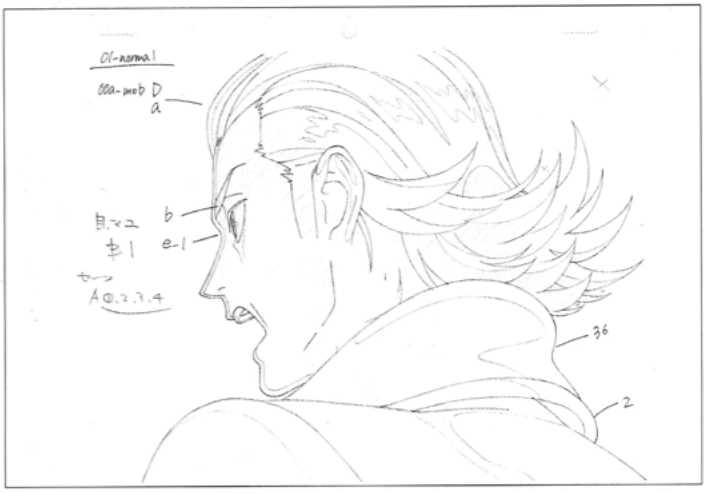
#3 cut267　澤田英彦



#4 cut123　赤坂俊士



#4 cut052　武藤信宏　演出修正



#4 cut113　赤坂俊士



#4 cut053　武藤信宏　演出修正



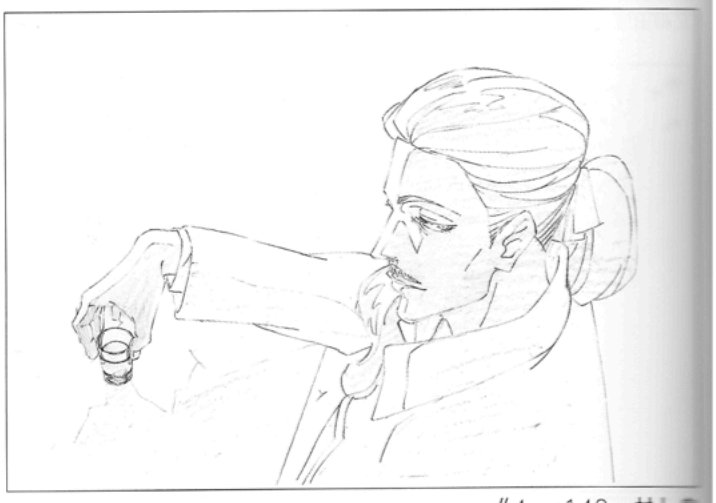
#4 cut141　村上 泉



#4 cut141　村上 泉



#4 cut146　村上 泉

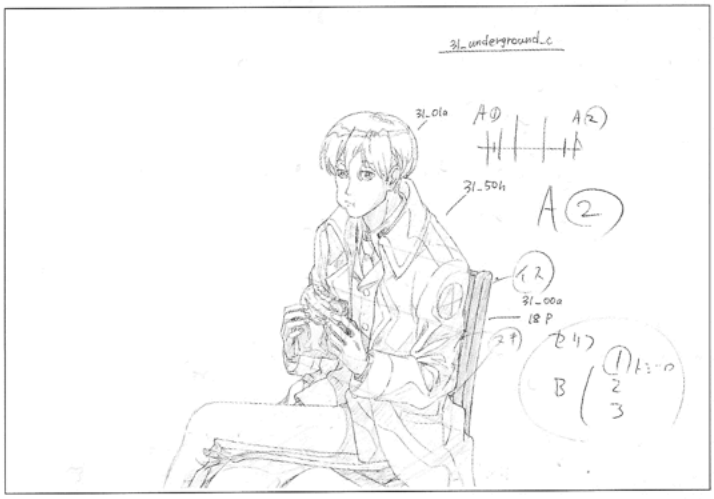


#4 cut142　村上 泉





#4 cut167　澤田英彦



#4 cut165　澤田英彦



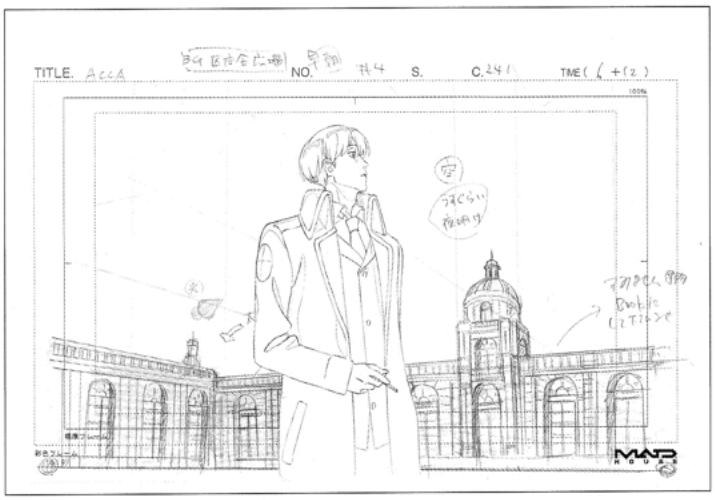
#4 cut234　長澤礼子



#4 cut171　澤田英彦



#4 cut242　長澤礼子



#4 cut241　長澤礼子



#4 cut235　長澤礼子



#4 cut235　長澤礼子



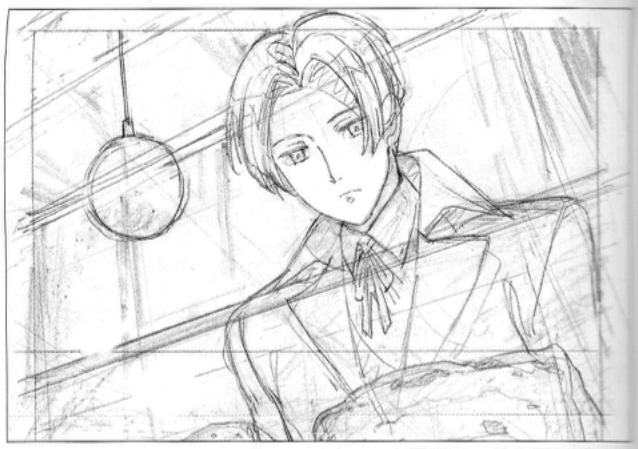
#5 cut052　吉田奏子　総作画監督修正



#5 cut044　吉田奏子　総作画監督修正



#5 cut173　原田峰文



#5 cut105　吉田奏子　総作画監督修正



#5 cut180　原田峰文



#5 cut179　原田峰文

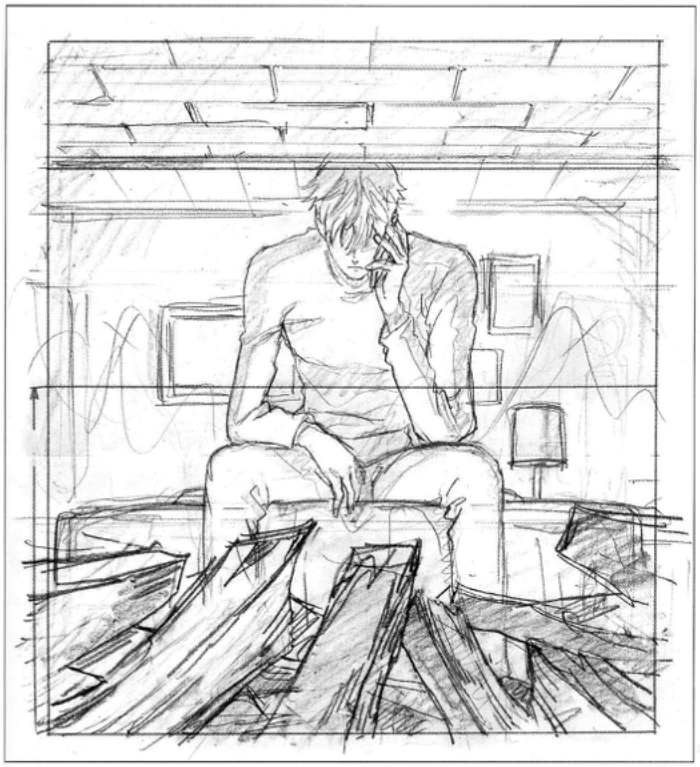


#5 cut188　原田峰文



#5 cut182　原田峰文





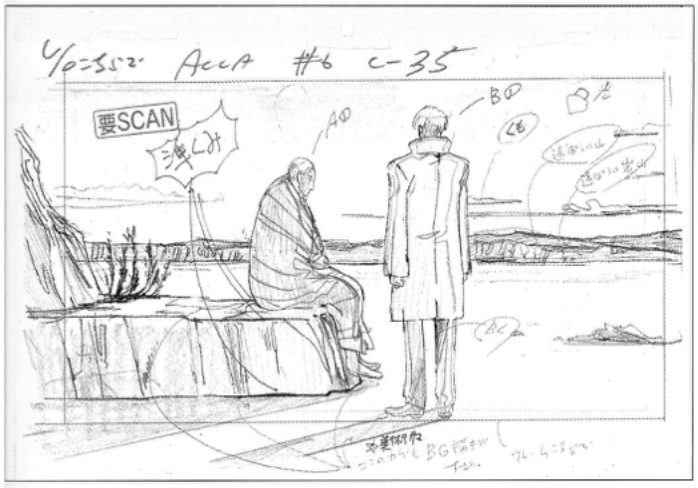
#5 cut093　吉田奏子　総作画監督修正



#5 cut088　山本正文 原画　吉田奏子 総作画監督修正



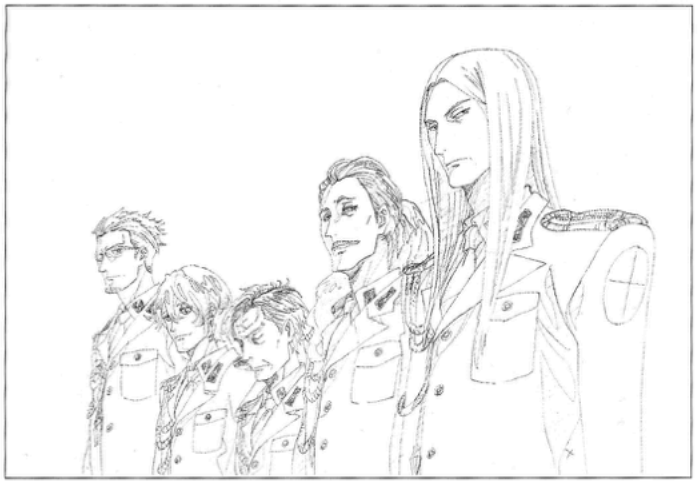
#6 cut029　小田剛生　総作画監督修正



#6 cut035　小田剛生　総作画監督修正



#6 cut026　小田剛生　総作画監督修正



#6 cut132　板井寛樹



#6 cut038　小田剛生　総作画監督修正



#6 cut077　久貝典史　総作画監督修正



#6 cut077　久貝典史　総作画監督修正



#6 cut080　久貝典史　総作画監督修正



#6 cut080　久貝典史　総作画監督修正

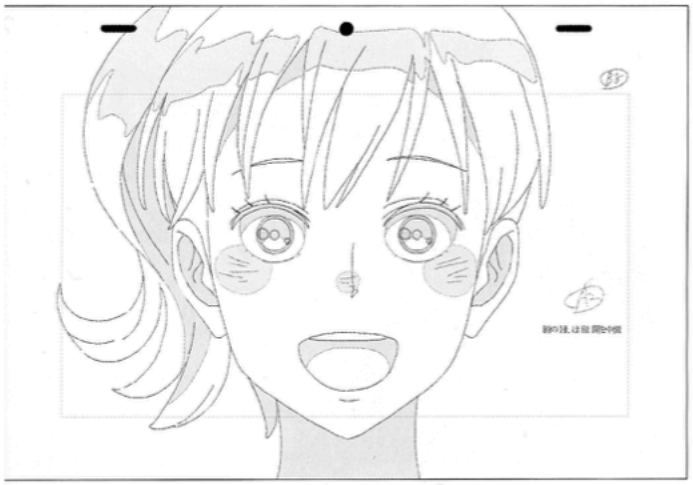


#6 cut207　樋口靖子



#6 cut088　久貝典史　総作画監督修正





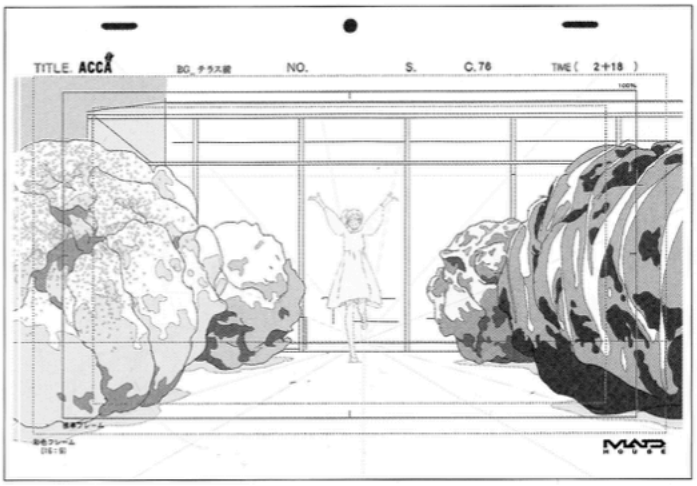
#7 cut075　坂詰嵩仁



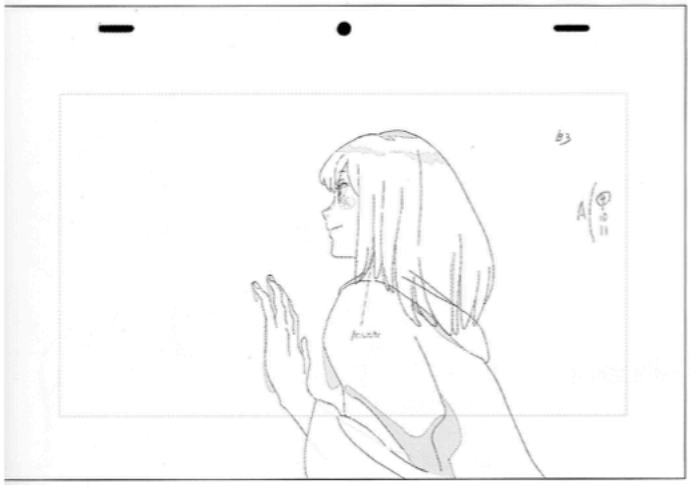
#7 cut077　坂詰嵩仁 レイアウト　榎戸 駿 作画監督修正



#7 cut079　坂詰嵩仁



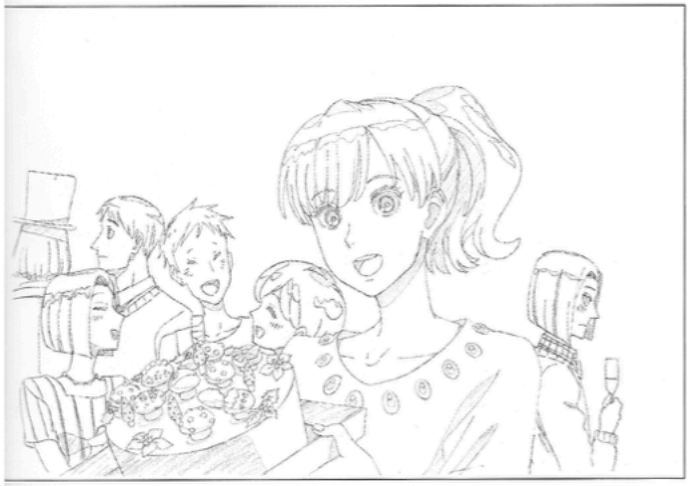
#7 cut076　坂詰嵩仁 レイアウト　榎戸 駿 作画監督修正



#7 cut082　坂詰嵩仁



#7 cut081　坂詰嵩仁



#7 cut155　榎戸 駿　作画監督修正



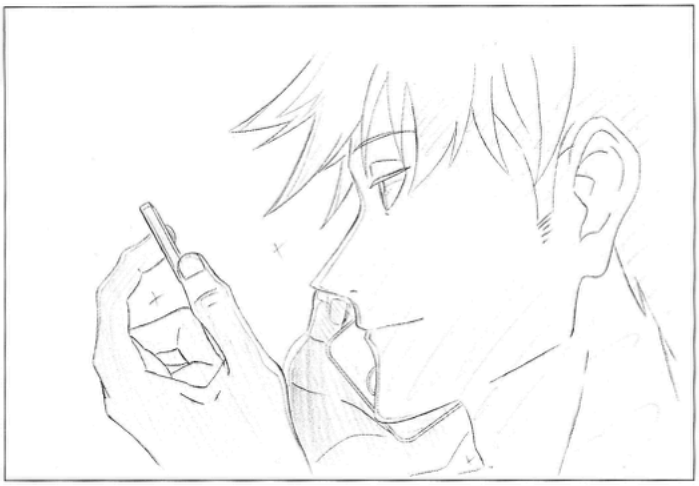
#7 cut155　榎戸 駿　作画監督修正



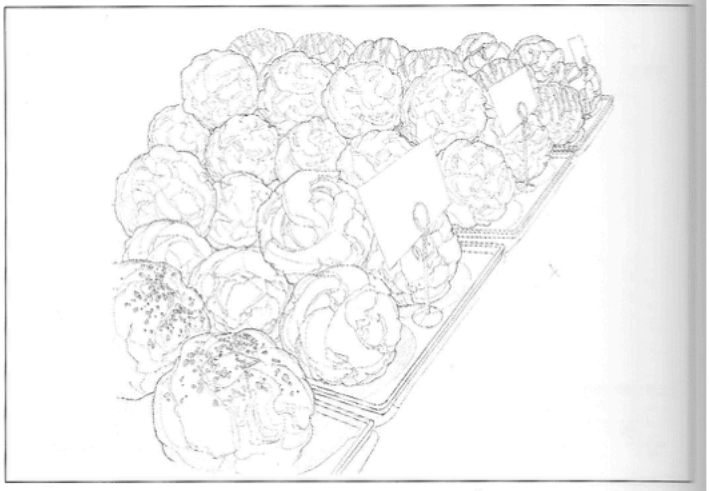
#7 cut112　小笠原 真



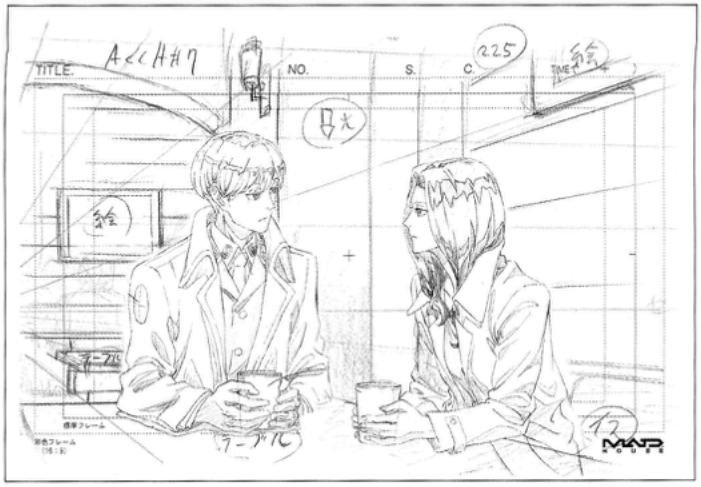
#7 cut116　長坂慶太　作画監督修正



#7 cut164　水谷正之



#7 cut088　小笠原 真



#7 cut225　澤田英彦

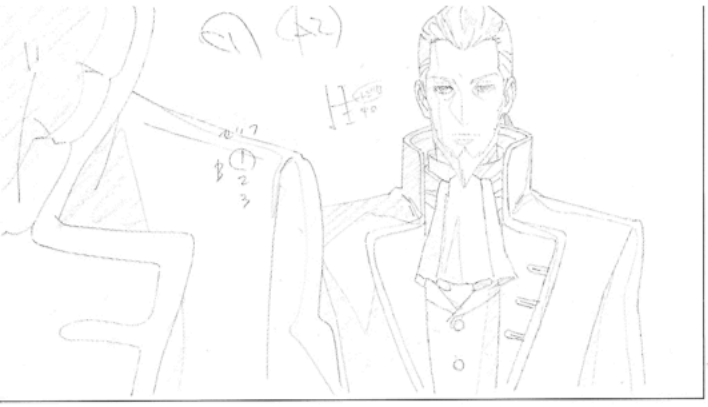


#7 cut252　原科大樹　第二原画



#7 cut205　澤田英彦

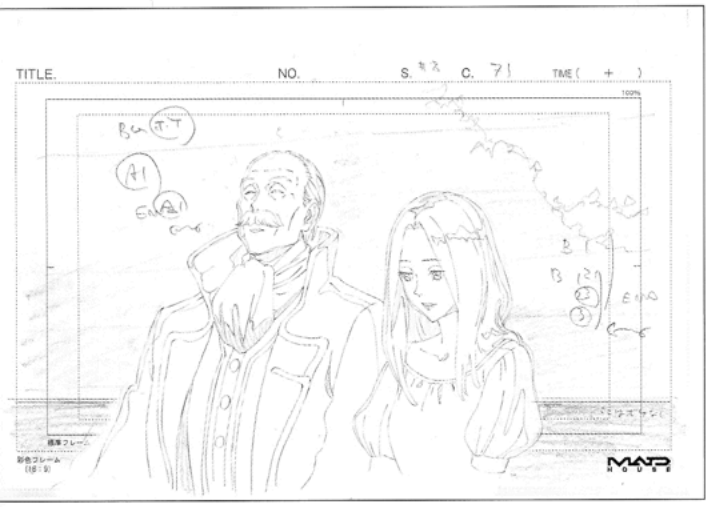




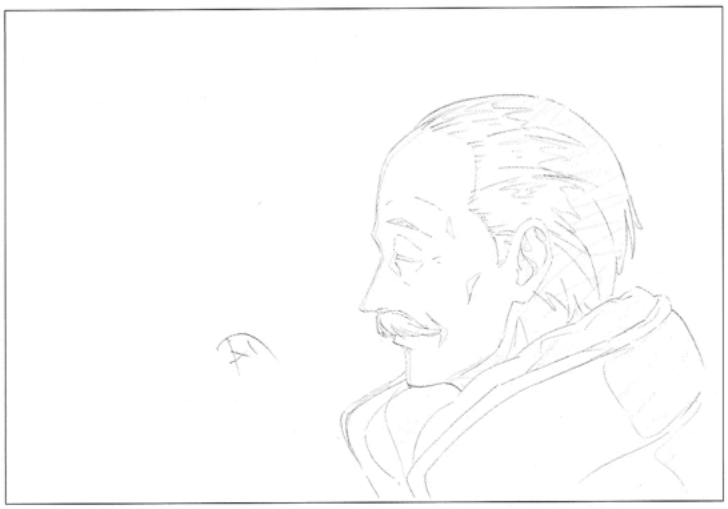
#8 cut009　戸田麻衣



#8 cut005　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut071　村上 泉



#8 cut011　戸田麻衣



#8 cut076　村上 泉



#8 cut074　村上 泉



#8 cut093　小嶋慶祐　作画監督修正



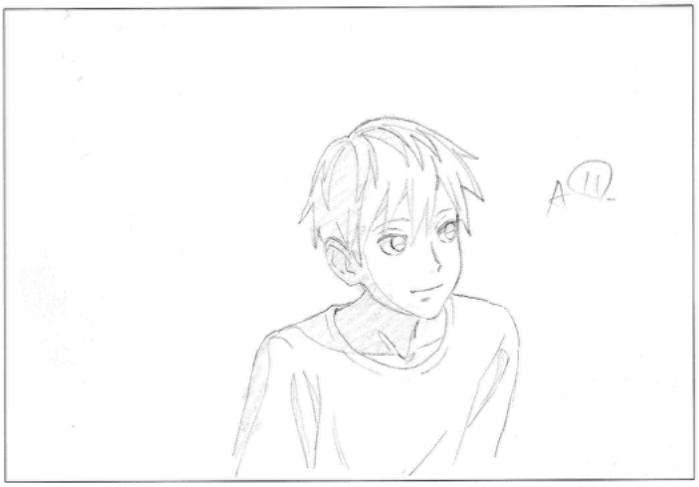
#8 cut084　村上 泉



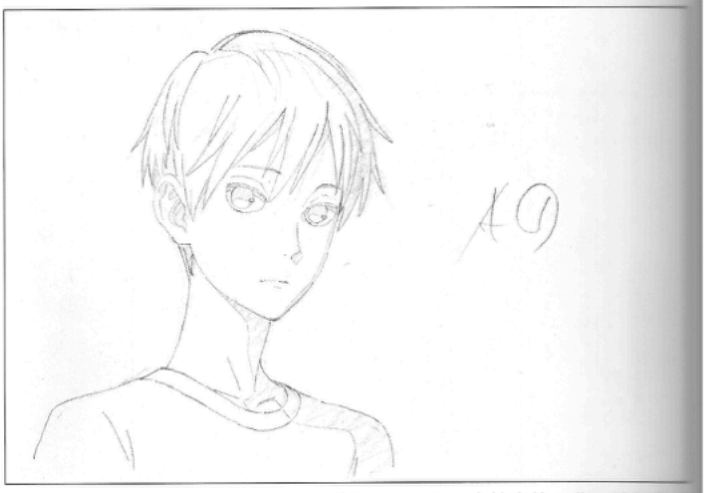
#8 cut102　長澤礼子



#8 cut100　長澤礼子



#8 cut156　小嶋慶祐　作画監督修正



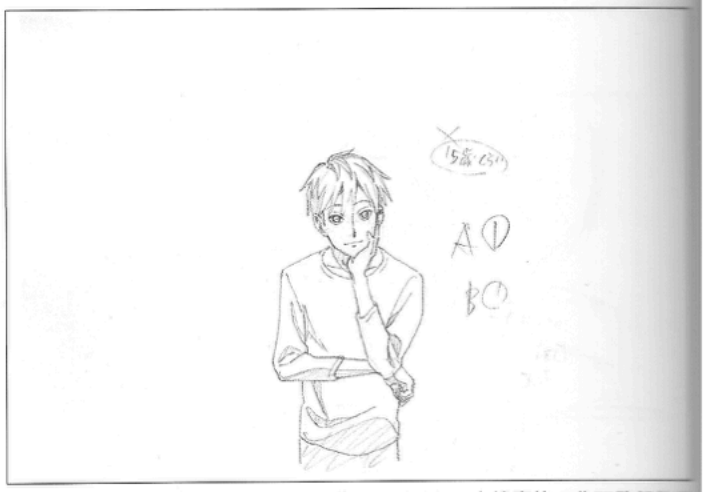
#8 cut139　小嶋慶祐　作画監督修正



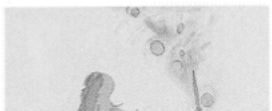
#8 cut233　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut150　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut163　小嶋慶祐　作画監督修正





#8 cut206　亀澤 蘭



#8 cut200　亀澤 蘭



#8 cut214　亀澤 蘭



#8 cut210　亀澤 蘭



#8 cut208　亀澤 蘭



#8 cut198　亀澤 蘭



#8 cut221　小嶋慶祐　作画監督修正



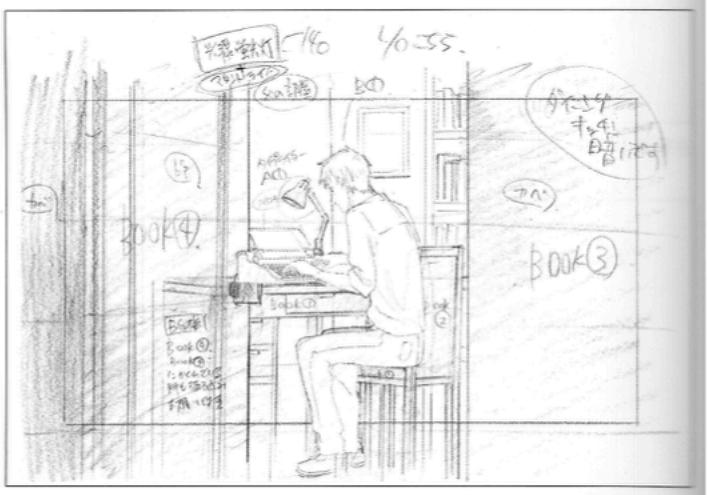
#8 cut219　小嶋慶祐　作画監督修正



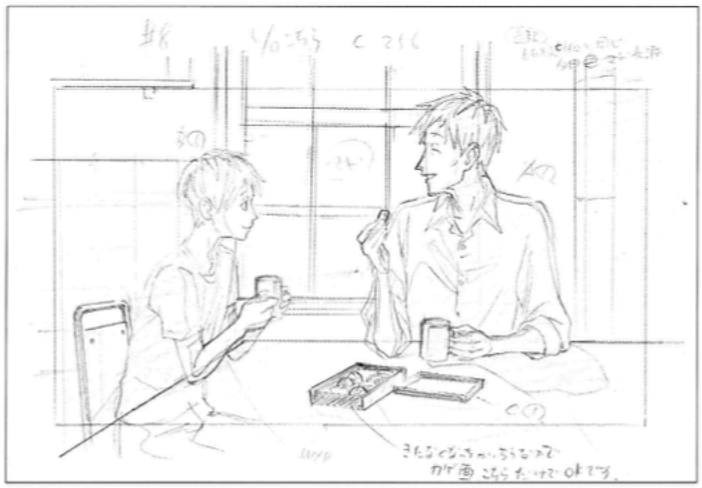
#8 cut186　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut181　小嶋慶祐　作画監督修正



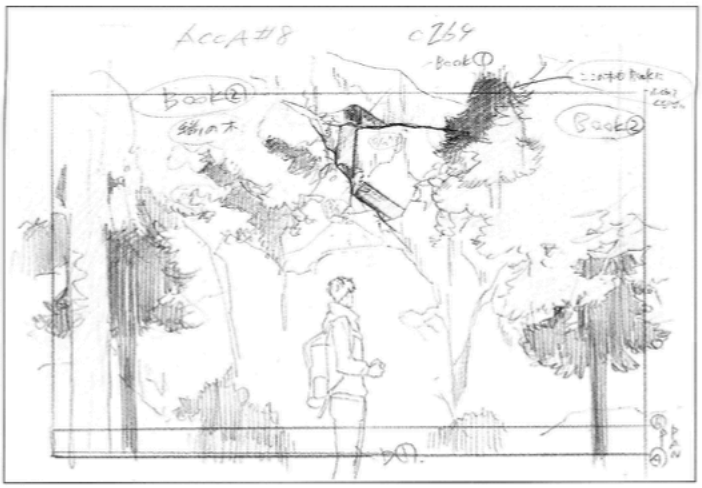
#8 cut140　小嶋慶祐 レイアウト　佐藤利幸 原画



#8 cut256　小嶋慶祐　演出修正



#8 cut242　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut264　小嶋慶祐　演出修正

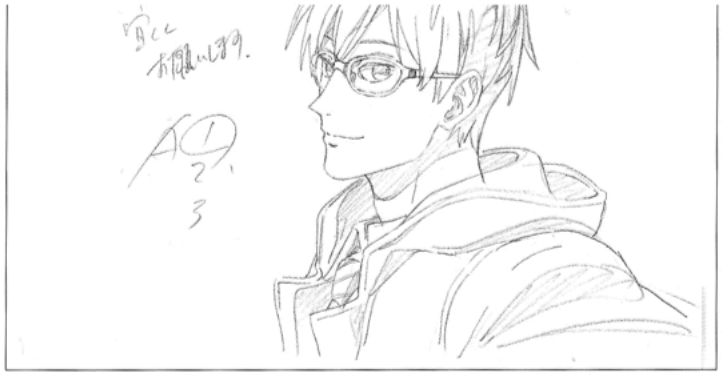


#8 cut263　小嶋慶祐　演出修正





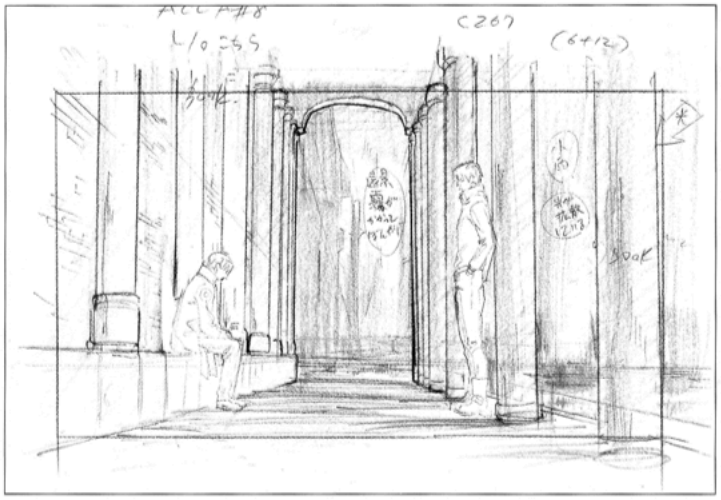
#8 cut274　小嶋慶祐　作画監督修正



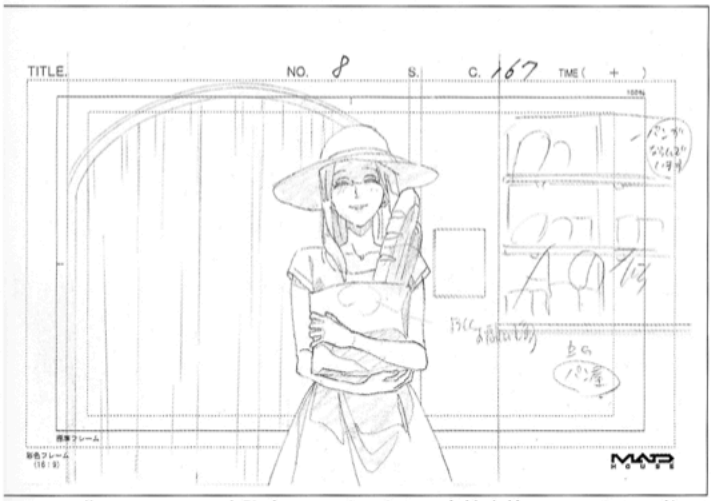
#8 cut273　小嶋慶祐　作画監督修正



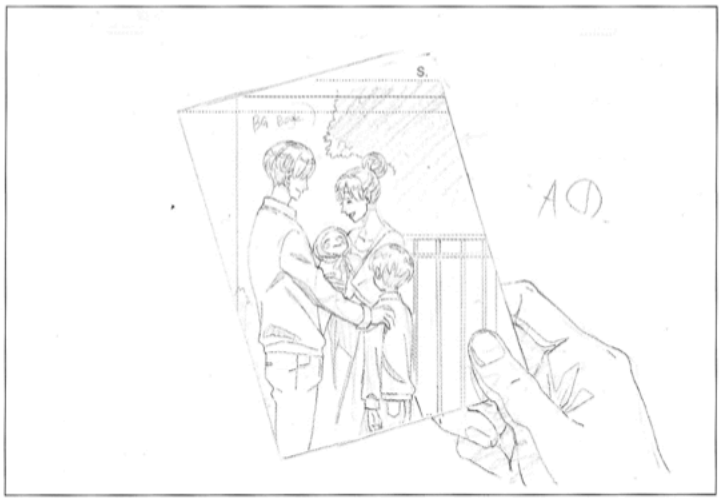
#8 cut279　小嶋慶祐　作画監督修正



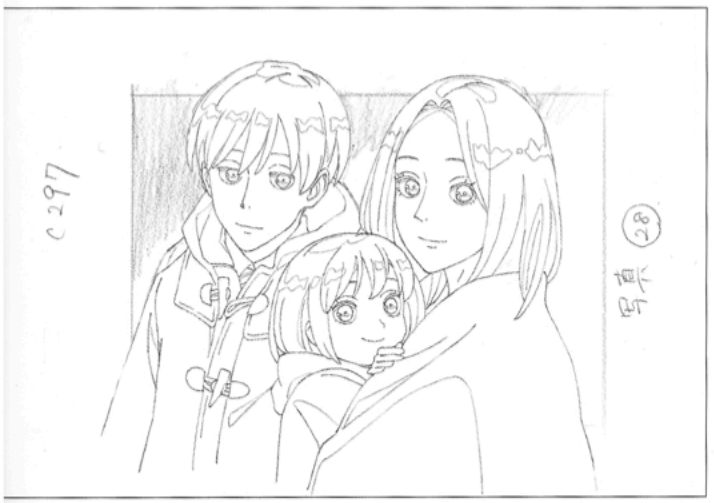
#8 cut267　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut167　中弥幸一 レイアウト　小嶋慶祐 キャラクター修正



#8 cut174　小嶋慶祐　作画監督修正



#8 cut297 pic28　小嶋慶祐



#8 cut230 pic25　小嶋慶祐



#8 cut110 pic03　小嶋慶祐



#8 cut110 pic02　小嶋慶祐



#8 cut110 pic01　小嶋慶祐



#8 cut129 pic09　小嶋慶祐



#8 cut110 pic05　小嶋慶祐



#8 cut110 pic04　小嶋慶祐



#8 cut129 pic10　小嶋慶祐



#8 cut129 pic08　小嶋慶祐





#8 cut166 pic14　小嶋慶祐



#8 cut129 pic12　小嶋慶祐



#8 cut129 pic11　小嶋慶祐



#8 cut176 pic18　小嶋慶祐



#8 cut176 pic17　小嶋慶祐



#8 cut166 pic15　小嶋慶祐



#8 cut297 pic27　小嶋慶祐



#8 cut230 pic24　小嶋慶祐



#8 cut176 pic19　小嶋慶祐



#9 cut131　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut051　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut197　小嶋慶祐　作画監督修正



#9 cut179　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut209　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut206　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut022　小田剛生　総作画監督修正



#9 cut210　小田剛生　総作画監督修正



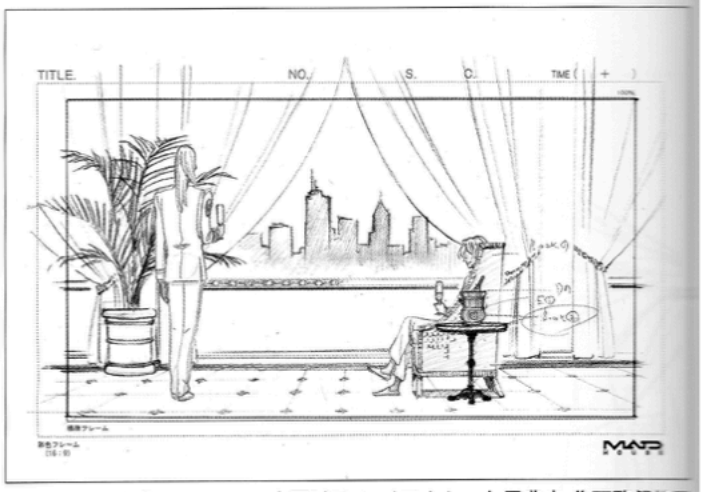
#9 cut253　久貝典史　作画監督修正



#9 cut254　久貝典史　作画監督修正



#9 cut255　久貝典史　作画監督修正



#9 cut252　吉岡誠子 レイアウト　久貝典史 作画監督修正



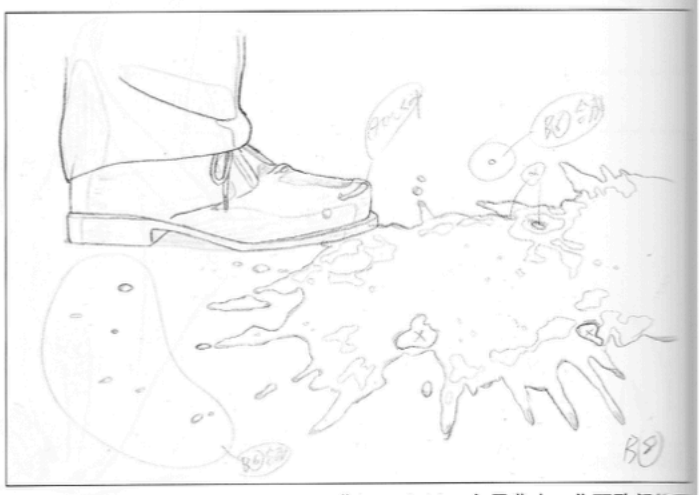
#9 cut258　久貝典史　作画監督修正



#9 cut259　久貝典史　作画監督修正



#9 cut261　久貝典史　作画監督修正



#9 cut262　久貝典史　作画監督修正



#9 cut265　久貝典史　作画監督修正



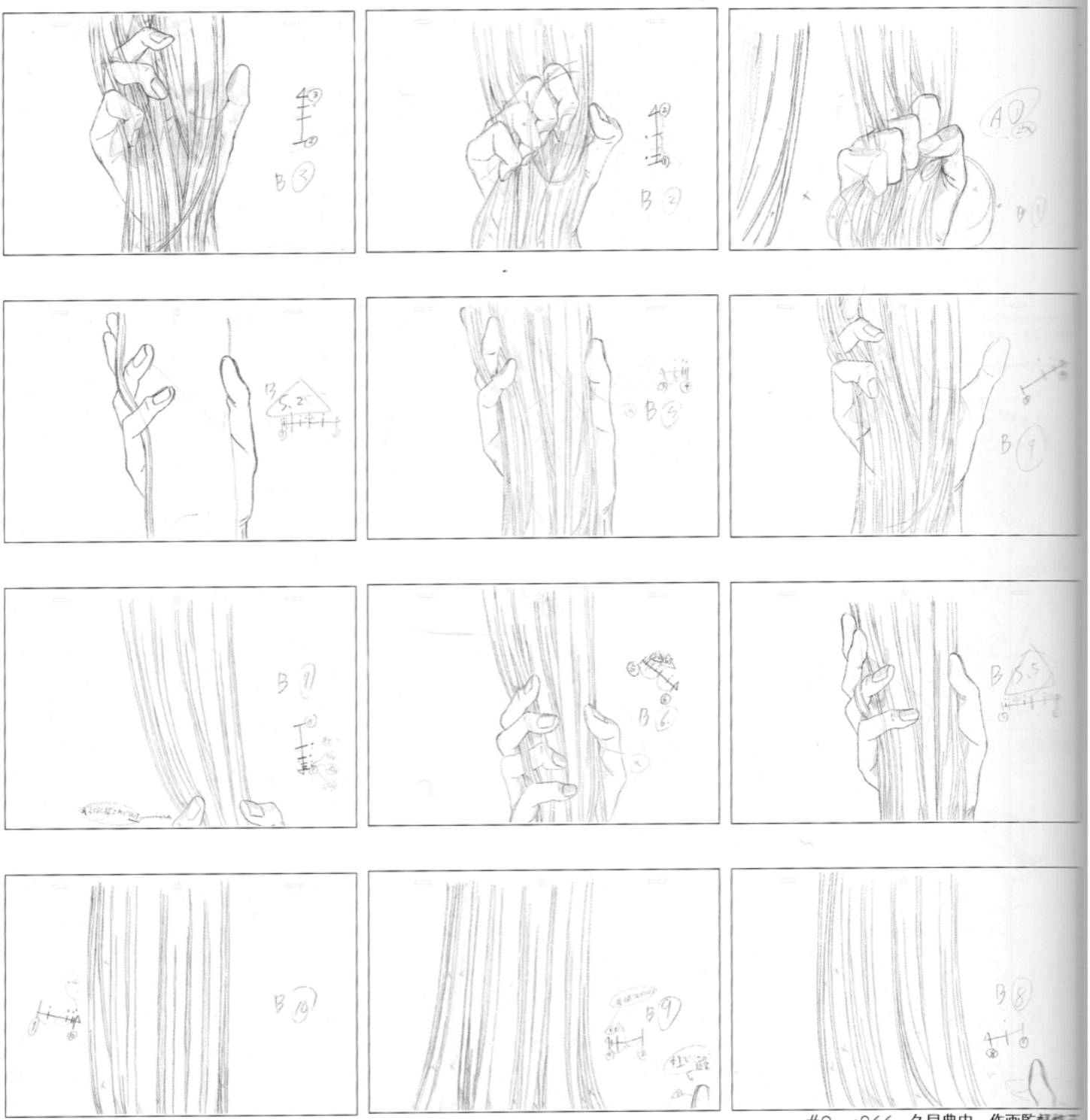
#9 cut264　久貝典史　作画監督修正





#9 cut263　久貝典史　作画監督修正

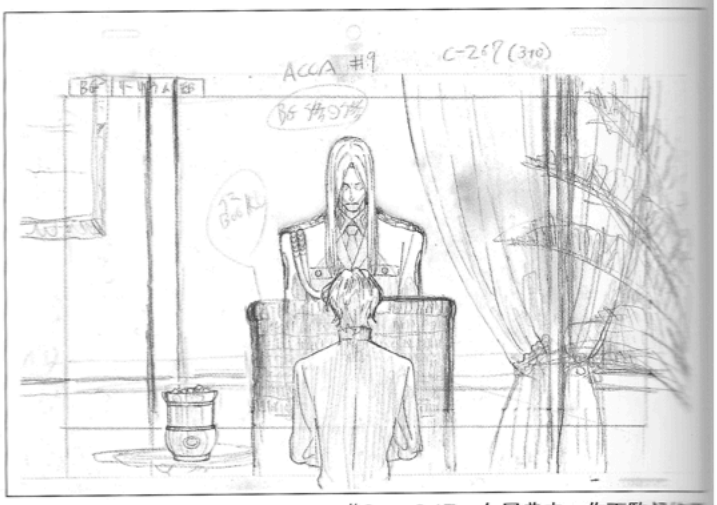




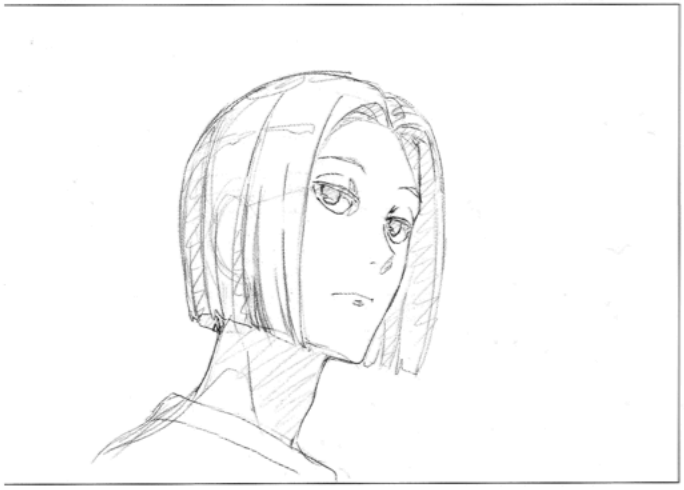
#9 cut266　久貝典史　作画監督修正



#9 cut268　久貝典史　作画監督修正



#9 cut267　久貝典史　作画監督修正



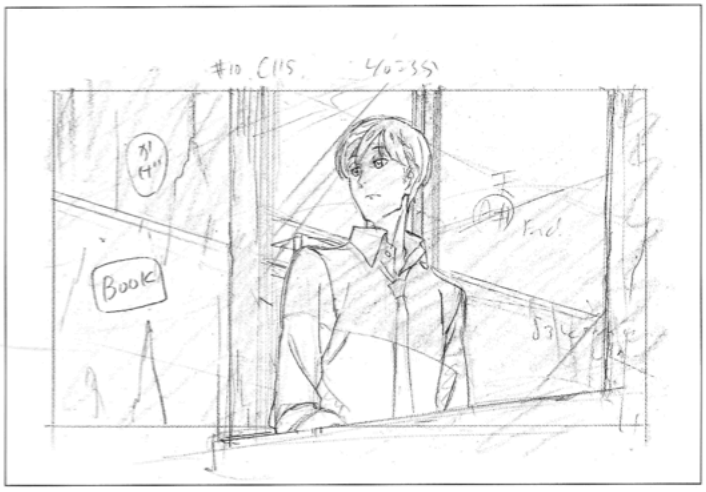
#10 cut080　吉田奏子　総作画監督修正



#10 cut017　久貝典史　総作画監督修正



#10 cut091　吉田奏子　総作画監督修正



#10 cut115　吉田奏子　総作画監督修正



#10 cut142　吉田奏子　総作画監督修正



#10 cut221　椿 久美子



#10 cut220　椿 久美子 原画　吉田奏子 総作画監督修正



#11 cut067　澤田英彦



#11 cut016　村上 泉



#11 cut073　澤田英彦



#11 cut072　澤田英彦



#11 cut076　澤田英彦



#11 cut074　澤田英彦



#11 cut086　長坂慶太　作画監督修正

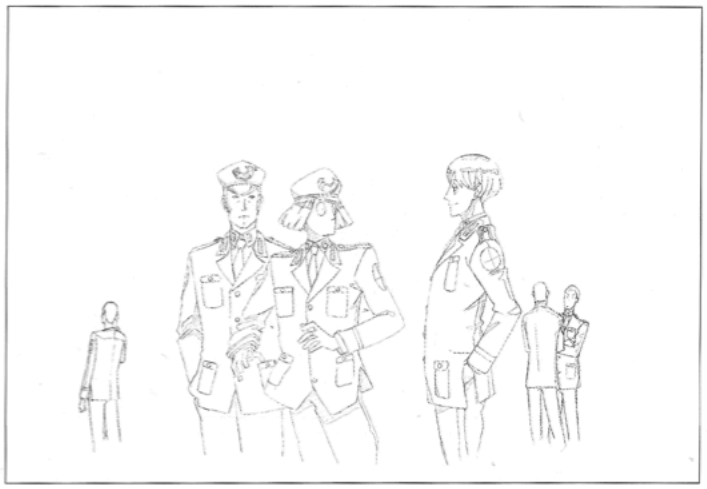


#11 cut083　小笠原 真

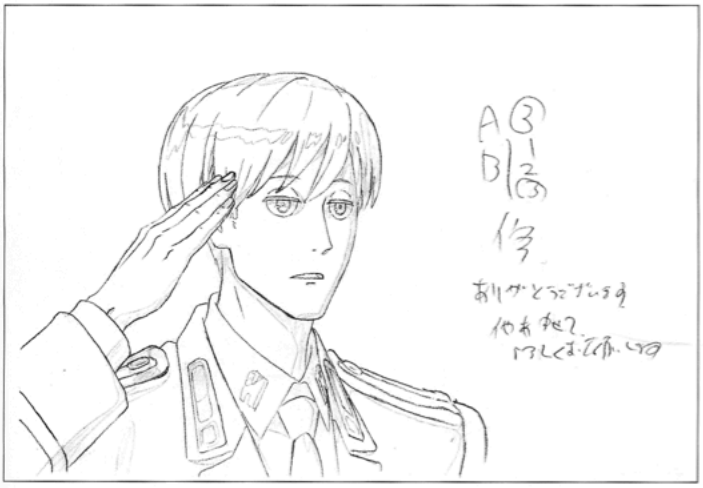




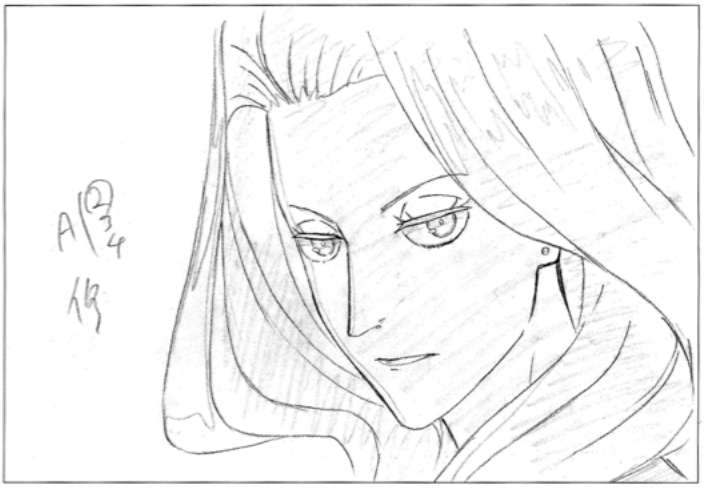
#11 cut144　八田洋介 レイアウト　伊藤優希 原画



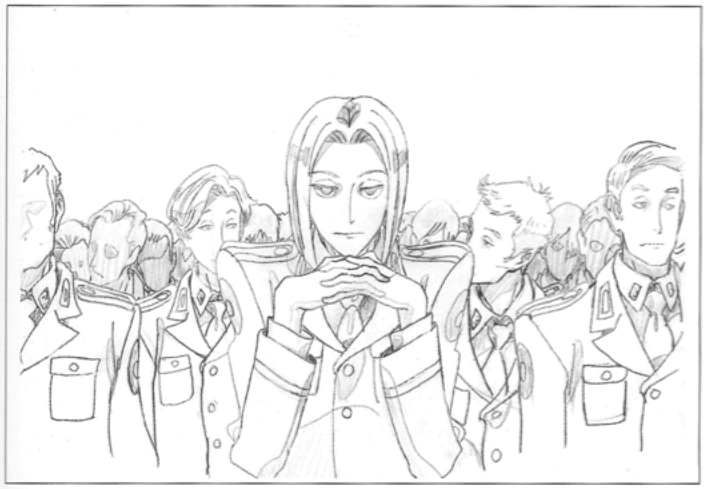
#11 cut130　佐藤利幸



#11 cut186　長坂慶太　作画監督修正



#11 cut182　長坂慶太　作画監督修正



#12 cut022　小田剛生



#11 cut209　長澤礼子



#12 cut054　長澤礼子



#12 cut050　長澤礼子



#12 cut061　久貝典史　作画監督修正



#12 cut061　久貝典史　作画監督修正



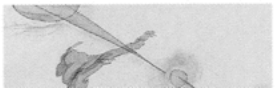
#12 cut065　長澤礼子



#12 cut064　長澤礼子



#12 cut079　久貝典史





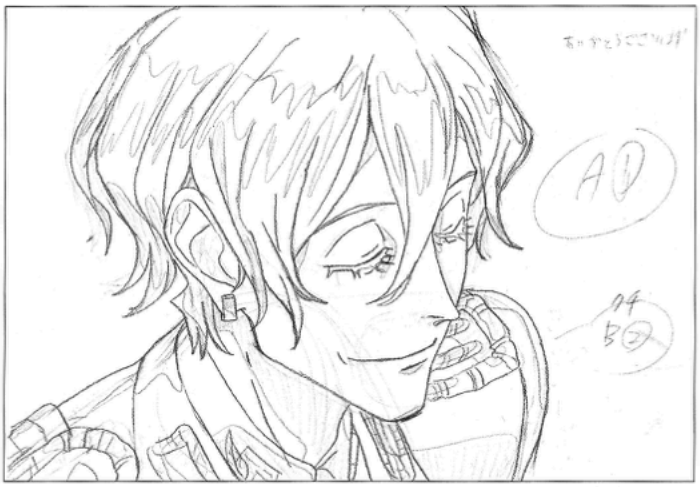
#12 cut097　久貝典史　作画監督修正



#12 cut081　久貝典史　作画監督修正



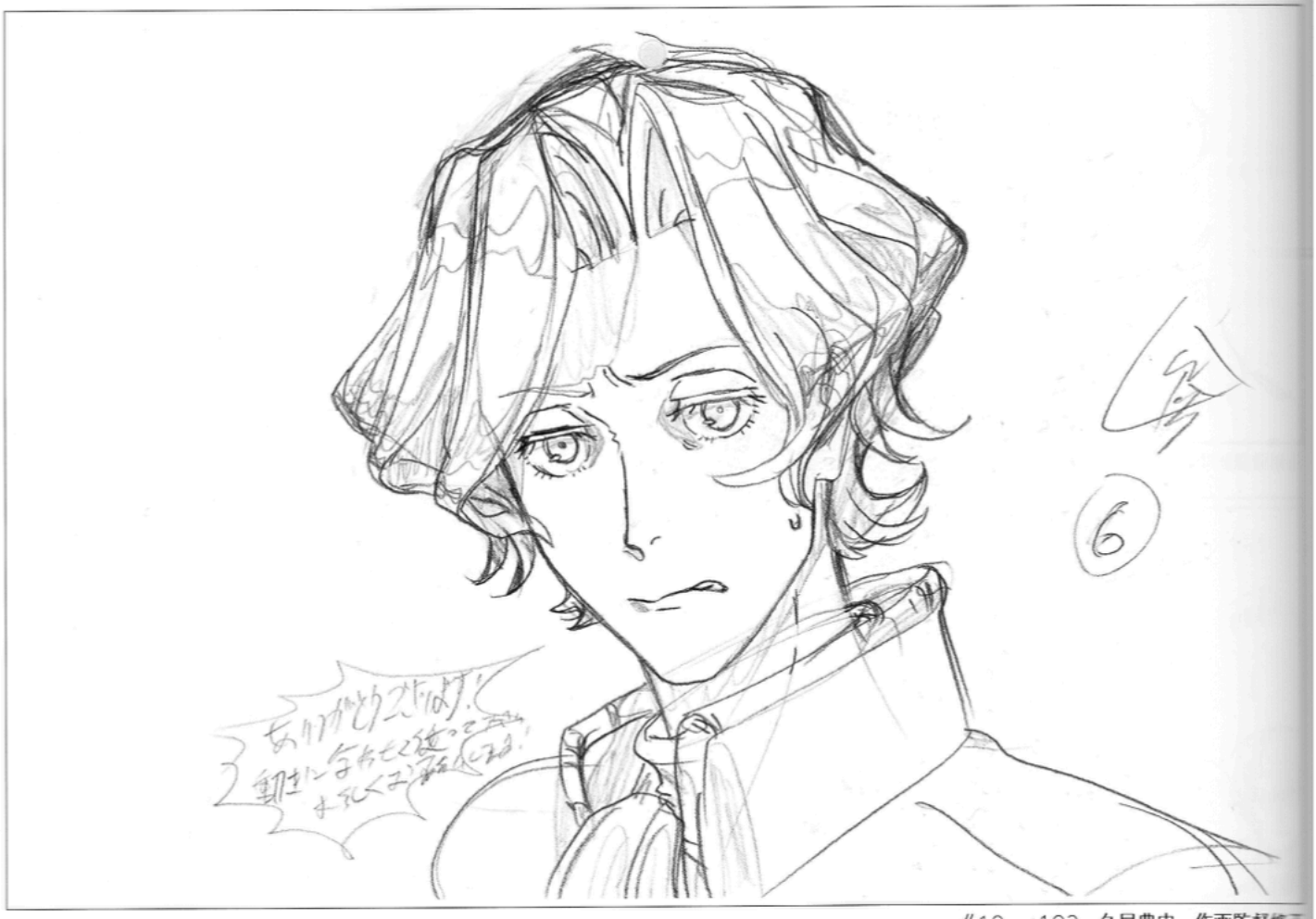
#12 cut109　久貝典史　作画監督修正



#12 cut099　久貝典史　作画監督修正



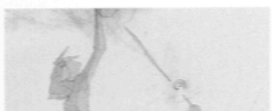
#12 cut094　久貝典史　作画監督修正



#12 cut103　久貝典史　作画監督修正



#12 cut117　久貝典史　作画監督修正





#12 cut122　久貝典史　作画監督修正



#12 cut119　久貝典史　作画監督修正



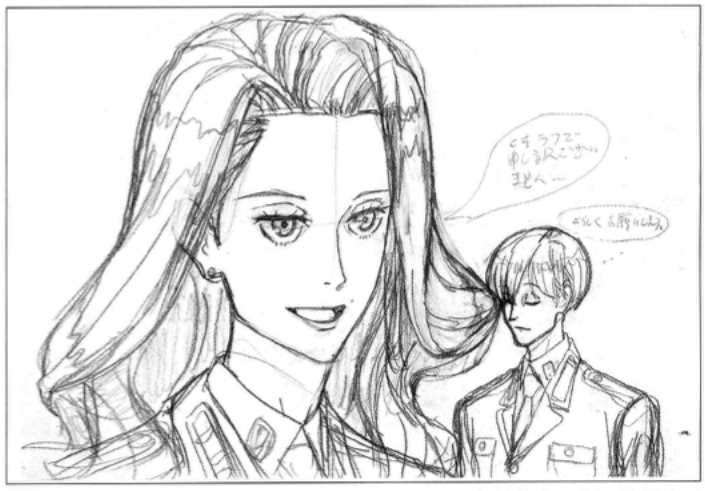
#12 cut134　久貝典史　作画監督修正



#12 cut130　澤田英彦



#12 cut138　久貝典史　作画監督修正



#12 cut135　久貝典史　作画監督修正



#12 cut142　澤田英彦



#12 cut142　澤田英彦



#12 cut149　久貝典史　作画監督修正



#12 cut147　久貝典史　作画監督修正



#12 cut156　久貝典史　作画監督修正



#12 cut154　久貝典史　作画監督修正



#12 cut150　久貝典史　作画監督修正



#12 cut152　久貝典史　作画監督修正



#12 cut162　久貝典史　作画監督修正





#12 cut171　久貝典史　作画監督修正



#12 cut167　久貝典史　作画監督修正



#12 cut183　久貝典史　作画監督修正

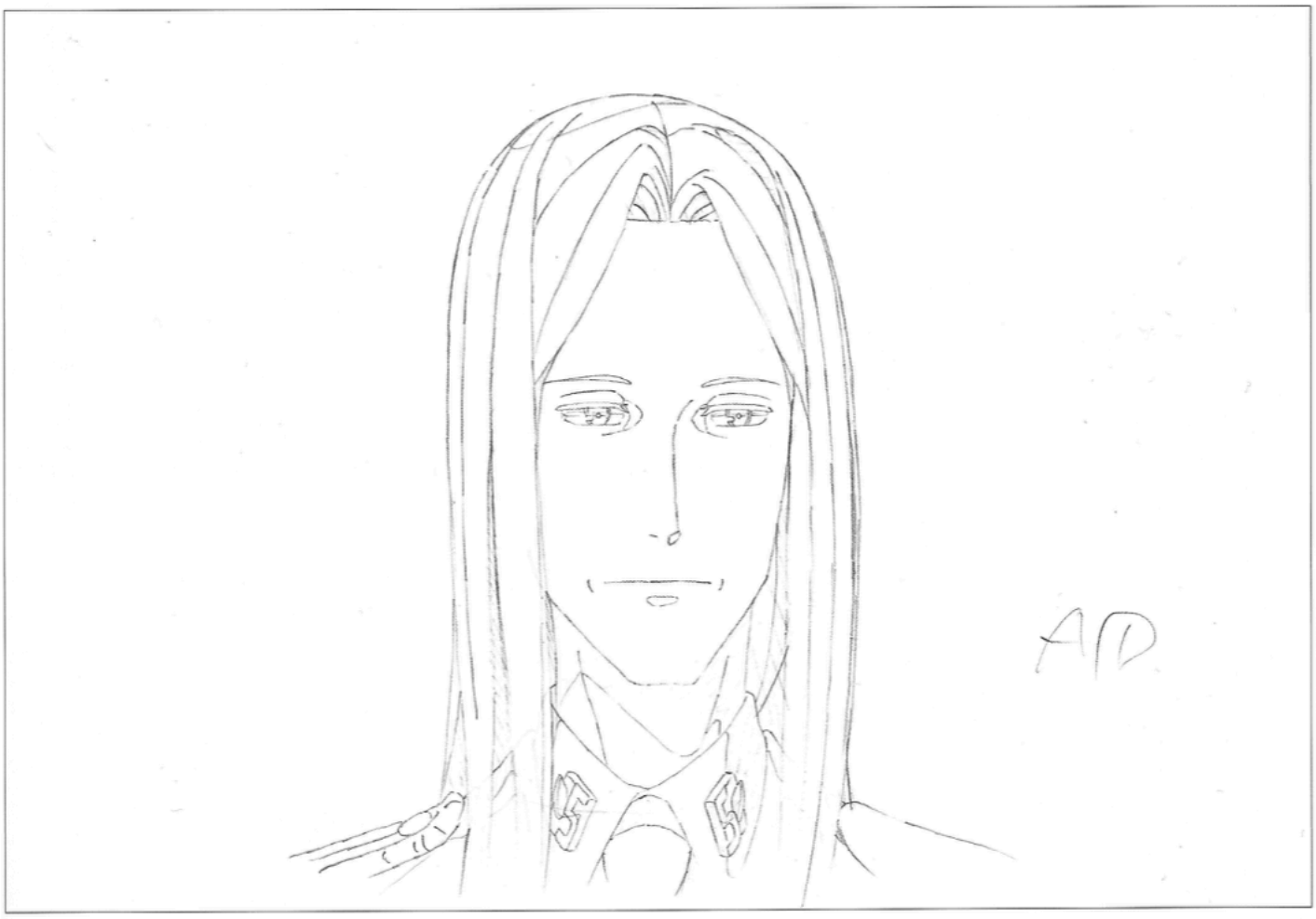


#12 cut178　久貝典史　作画監督修正



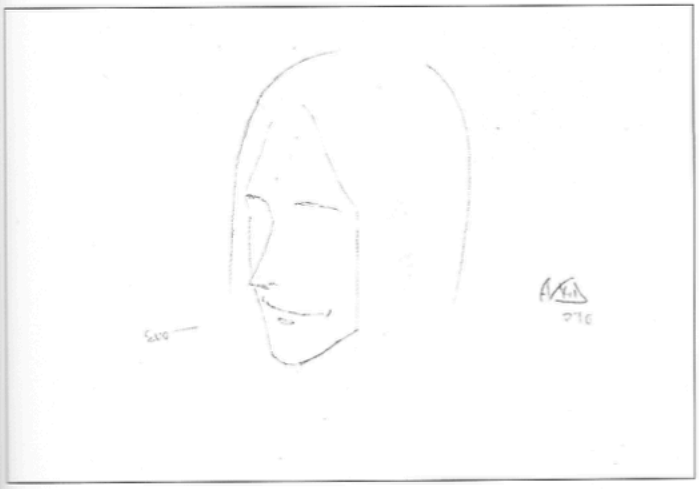
#12 cut181　久貝典史　作画監督修正

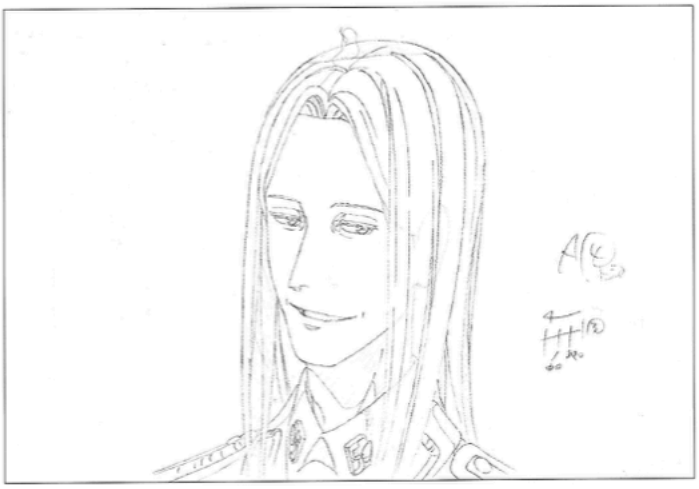








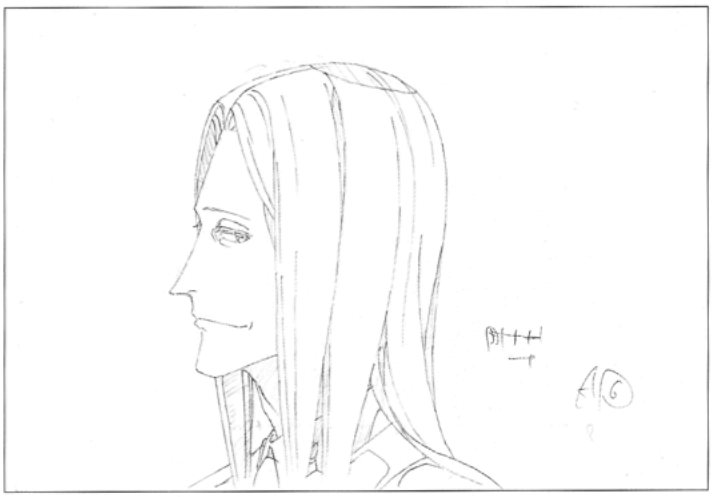




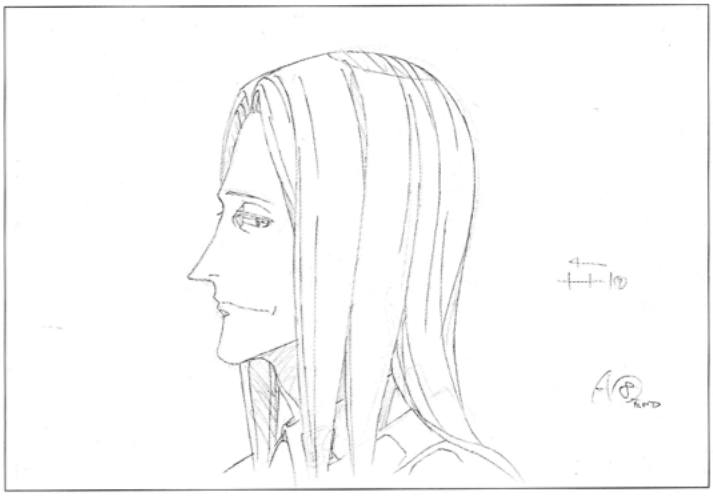
#12 cut216　篠田知宏















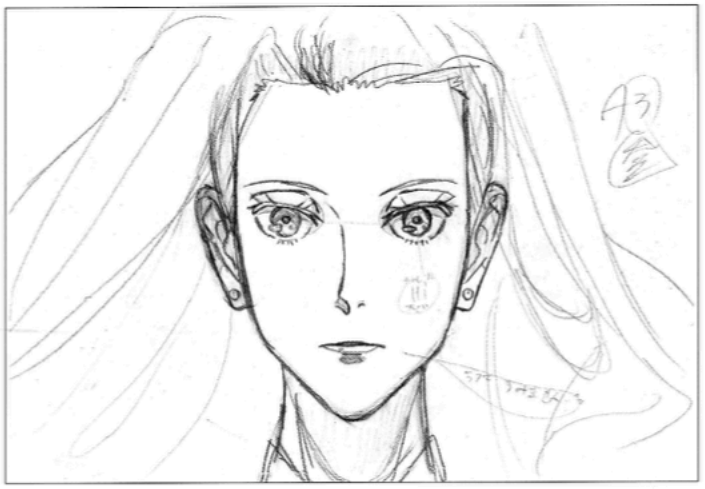
#12 cut198　久貝典史　作画監督修正



#12 cut196　久貝典史　作画監督修正



#12 cut211　久貝典史　作画監督修正



#12 cut210　久貝典史　作画監督修正



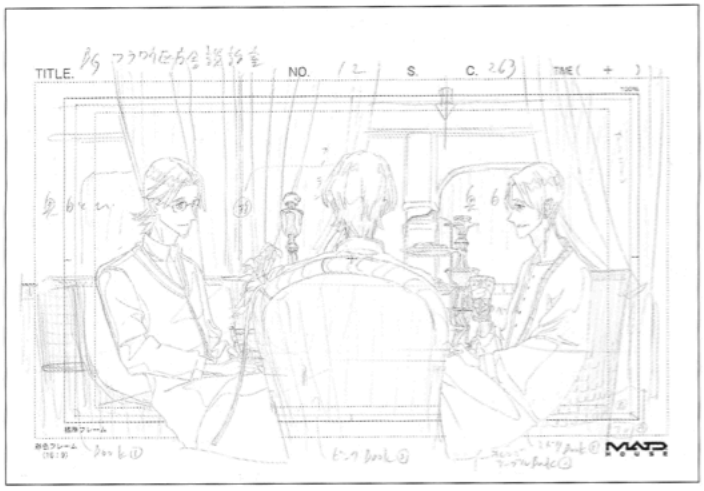
#12 cut213　久貝典史　作画監督修正



#12 cut293　村上 泉



#12 cut267　村上 泉



#12 cut263　夏目真悟



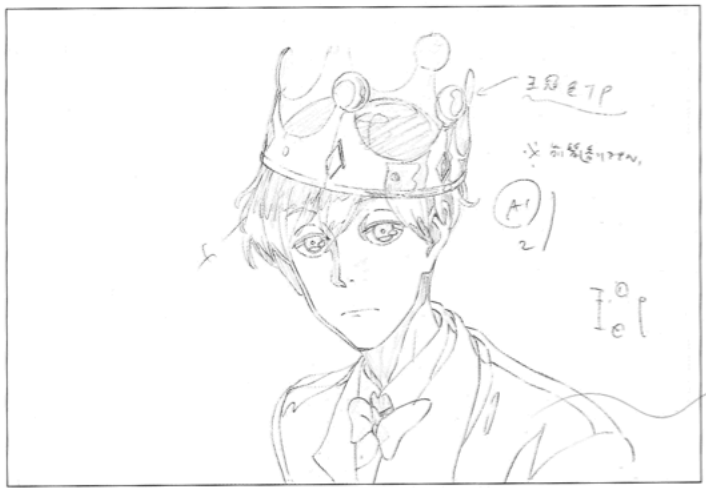
#12 cut238　吉田奏子



#12 cut332　村上 泉



#12 cut297　久貝典史　作画監督修正



#12 cut334　村上 泉



#12 cut299　武藤信宏



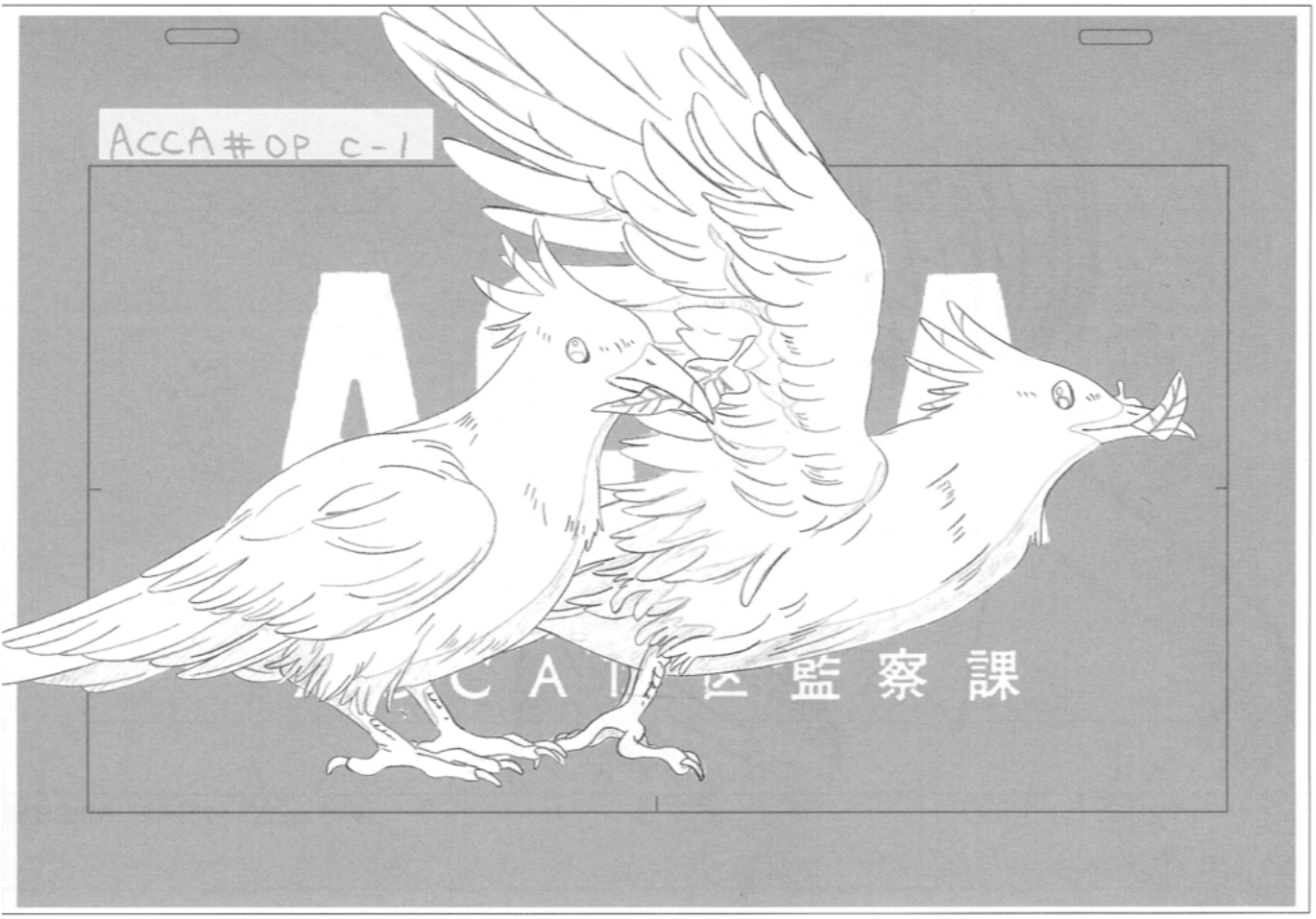
#12 cut335　村上 泉



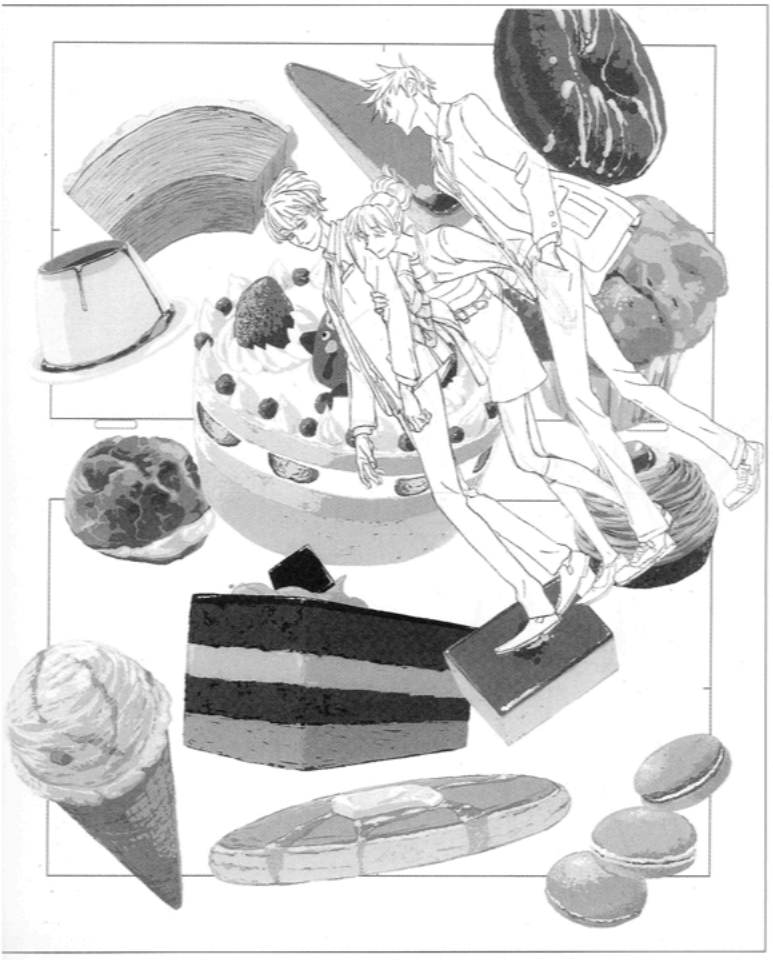
#12 cut337　久貝典史　作画監督修正



#12 cut338　久貝典史　作画監督修正



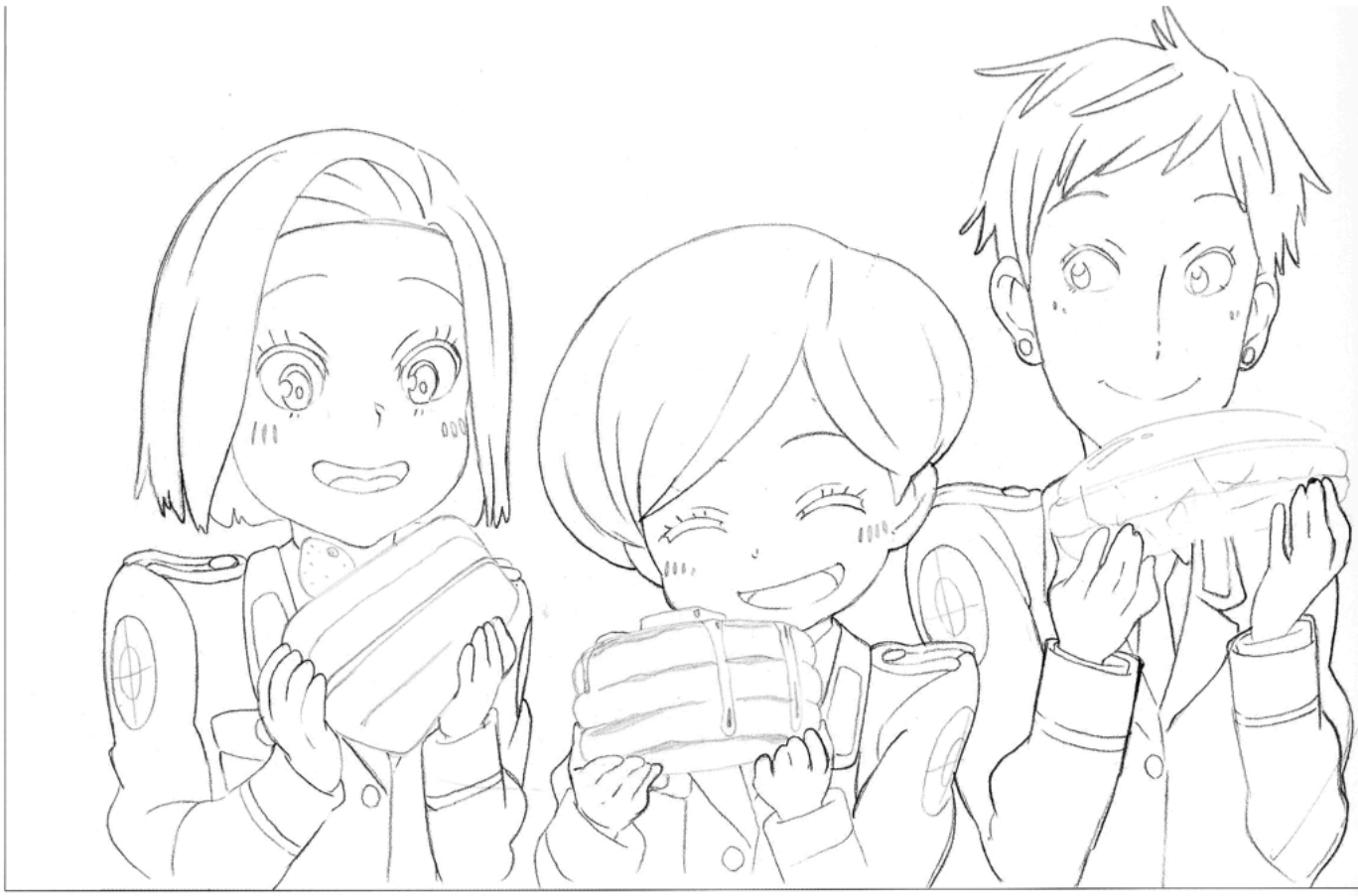
#OP cut001　亀澤 蘭



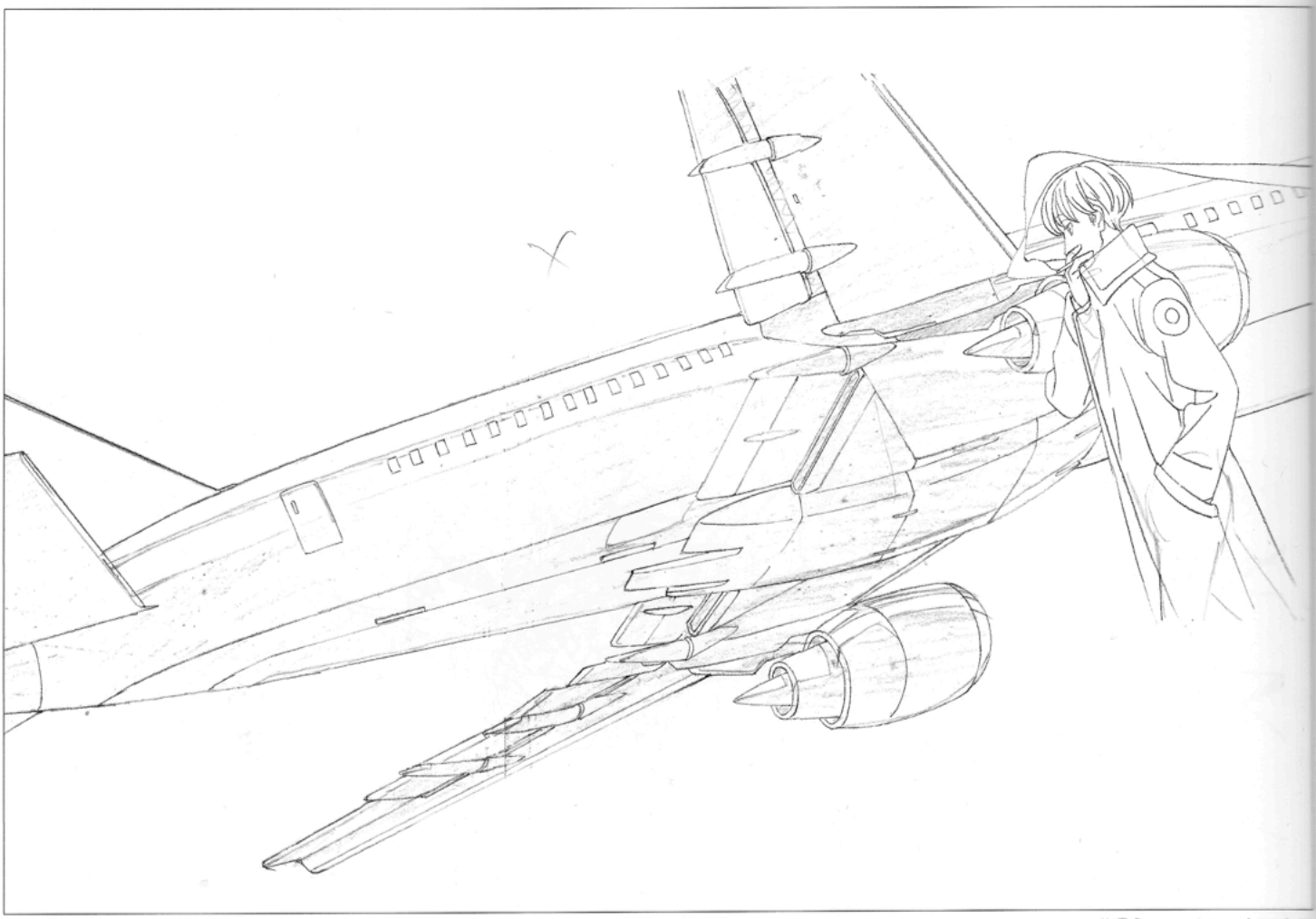
#OP cut003　佐藤利幸（お菓子）　久貝典史 作画監督修正



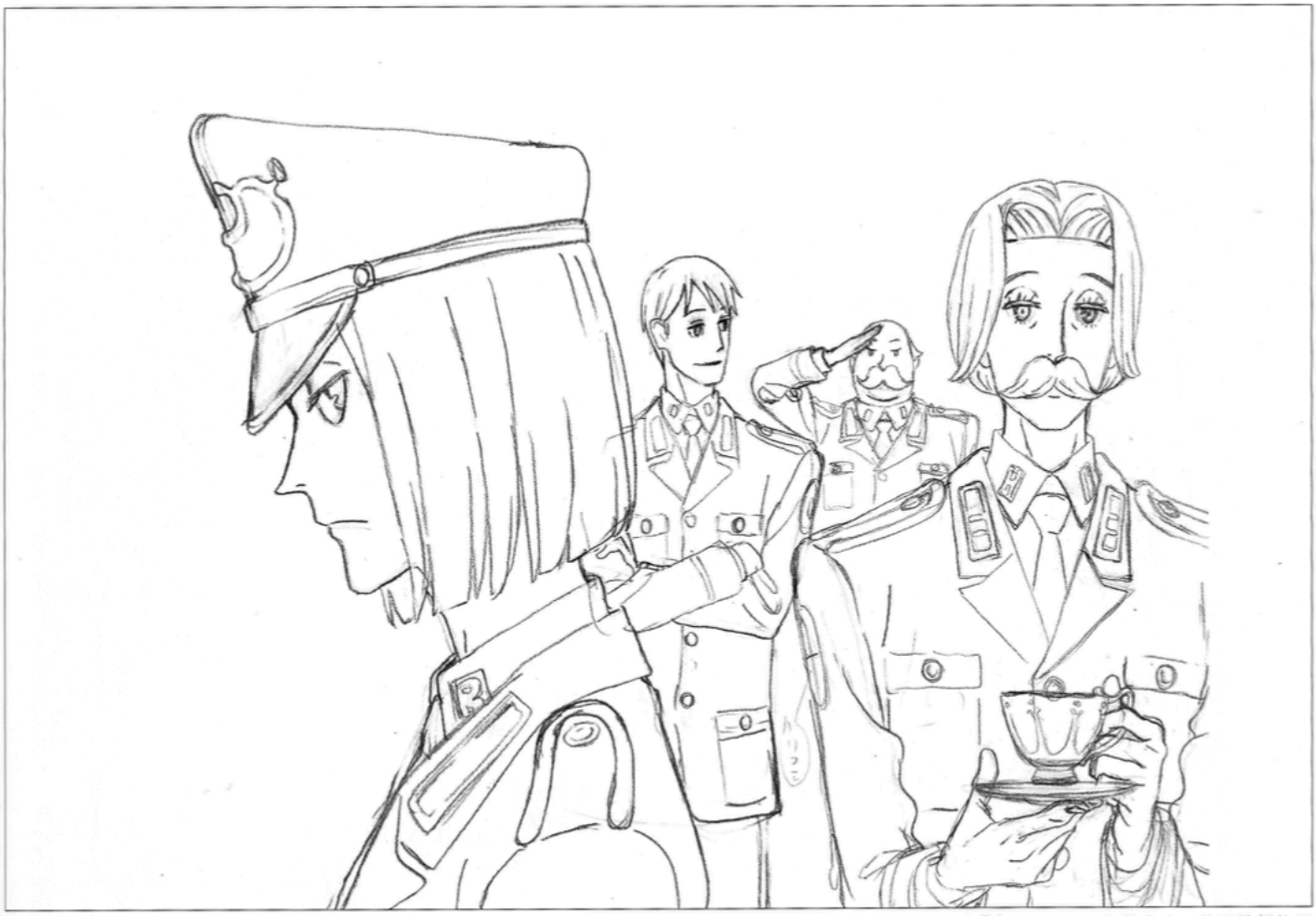
#OP cut002　亀澤 蘭



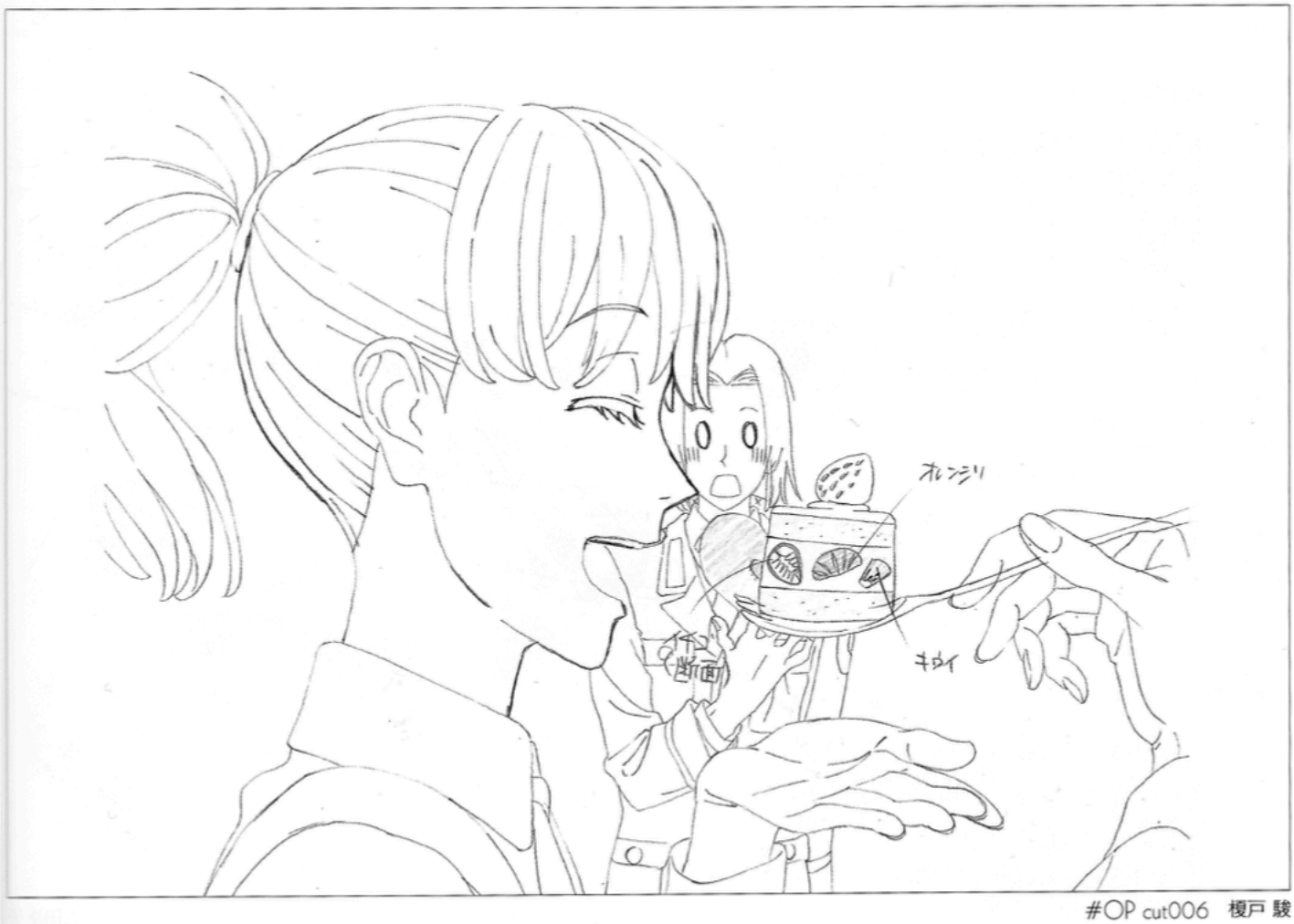
#OP cut004　佐藤利幸



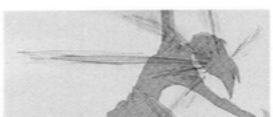
#OP cut005　吉田奏子

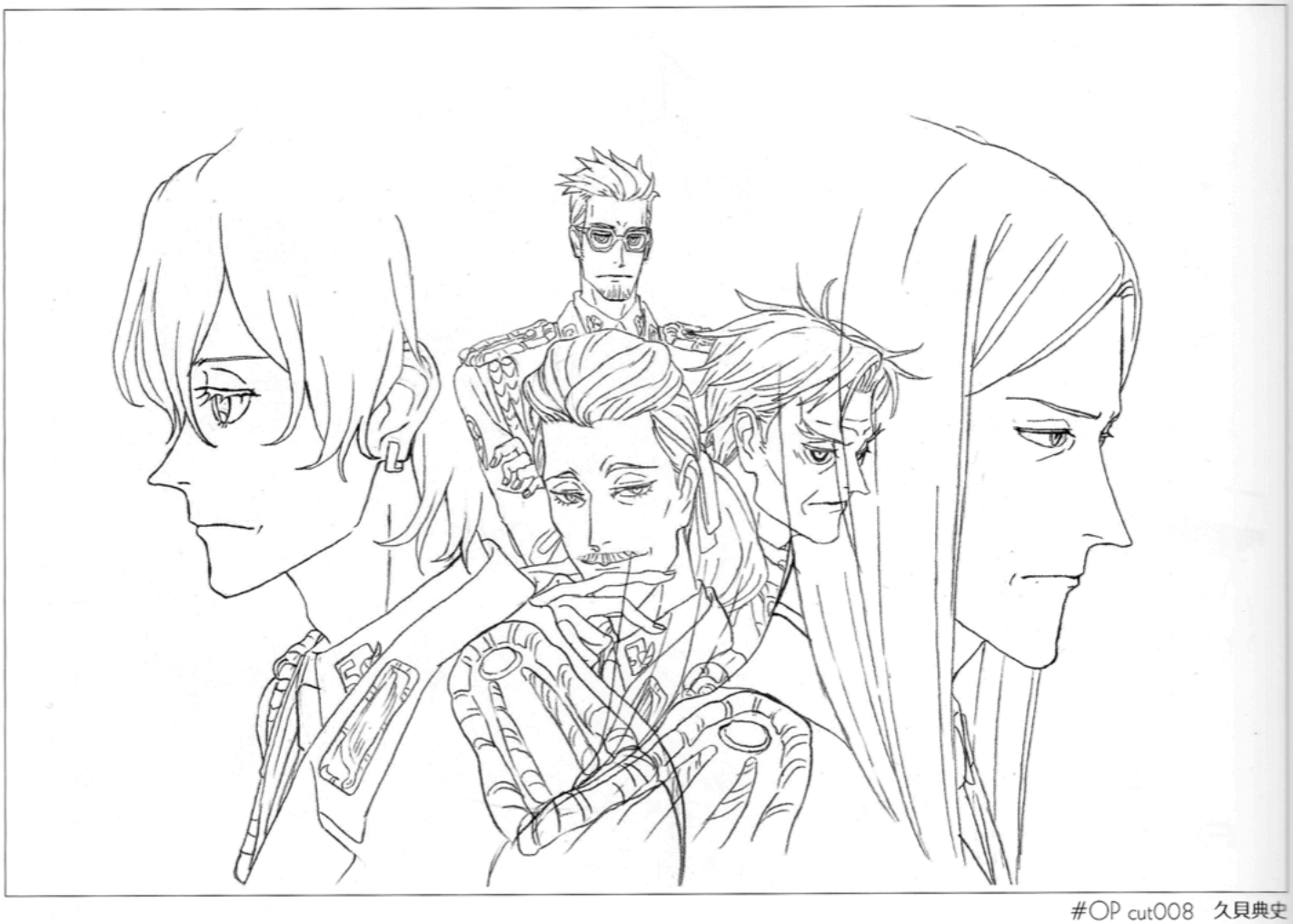


#OP cut006　久貝典史　作画監督修正



#OP cut006　榎戸 駿

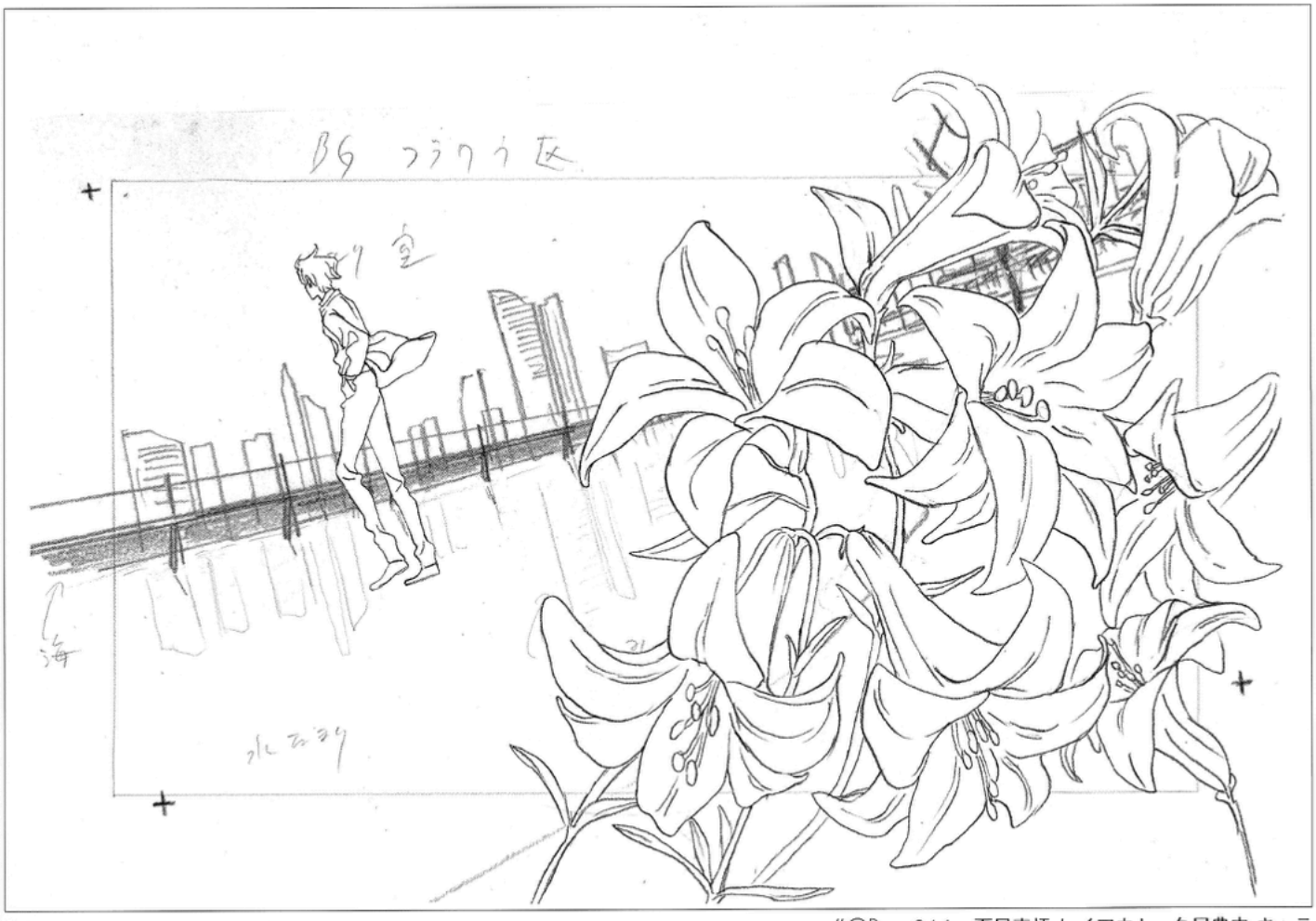




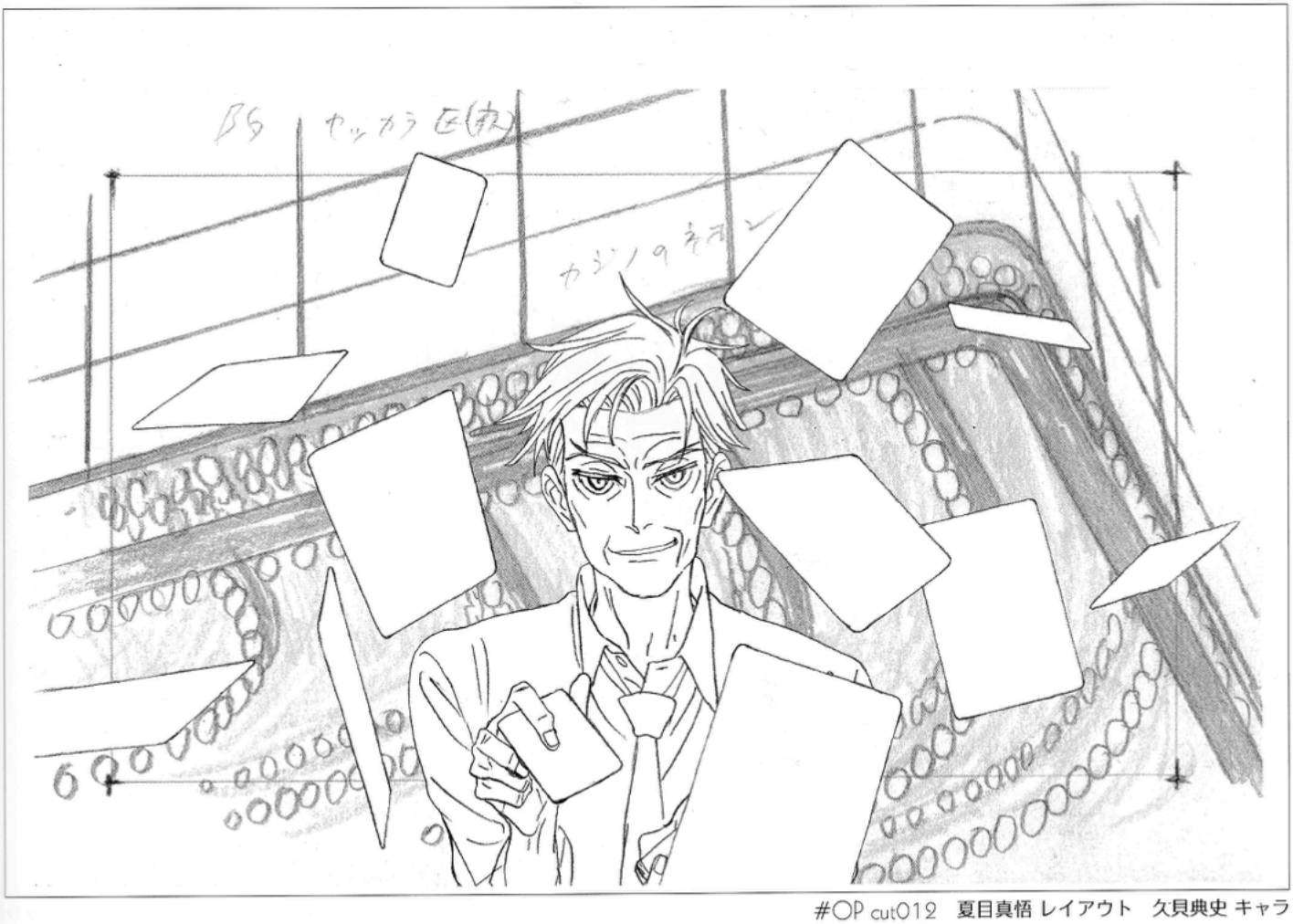
#OP cut008　久貝典史



#OP cut010　夏目真悟 レイアウト　久貝典史 キャラ

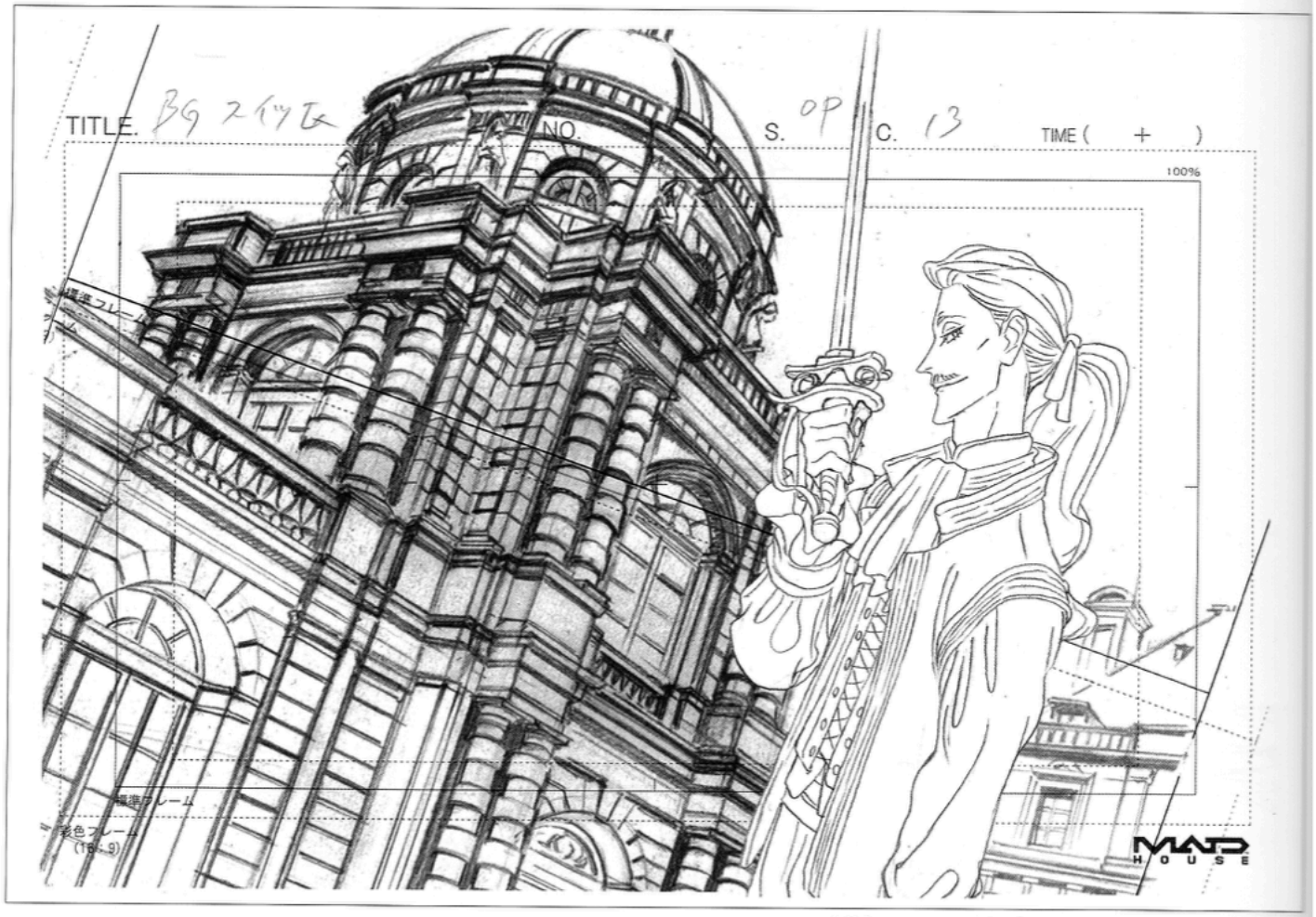


#OP cut011　夏目真悟 レイアウト　久貝典史 キャラ

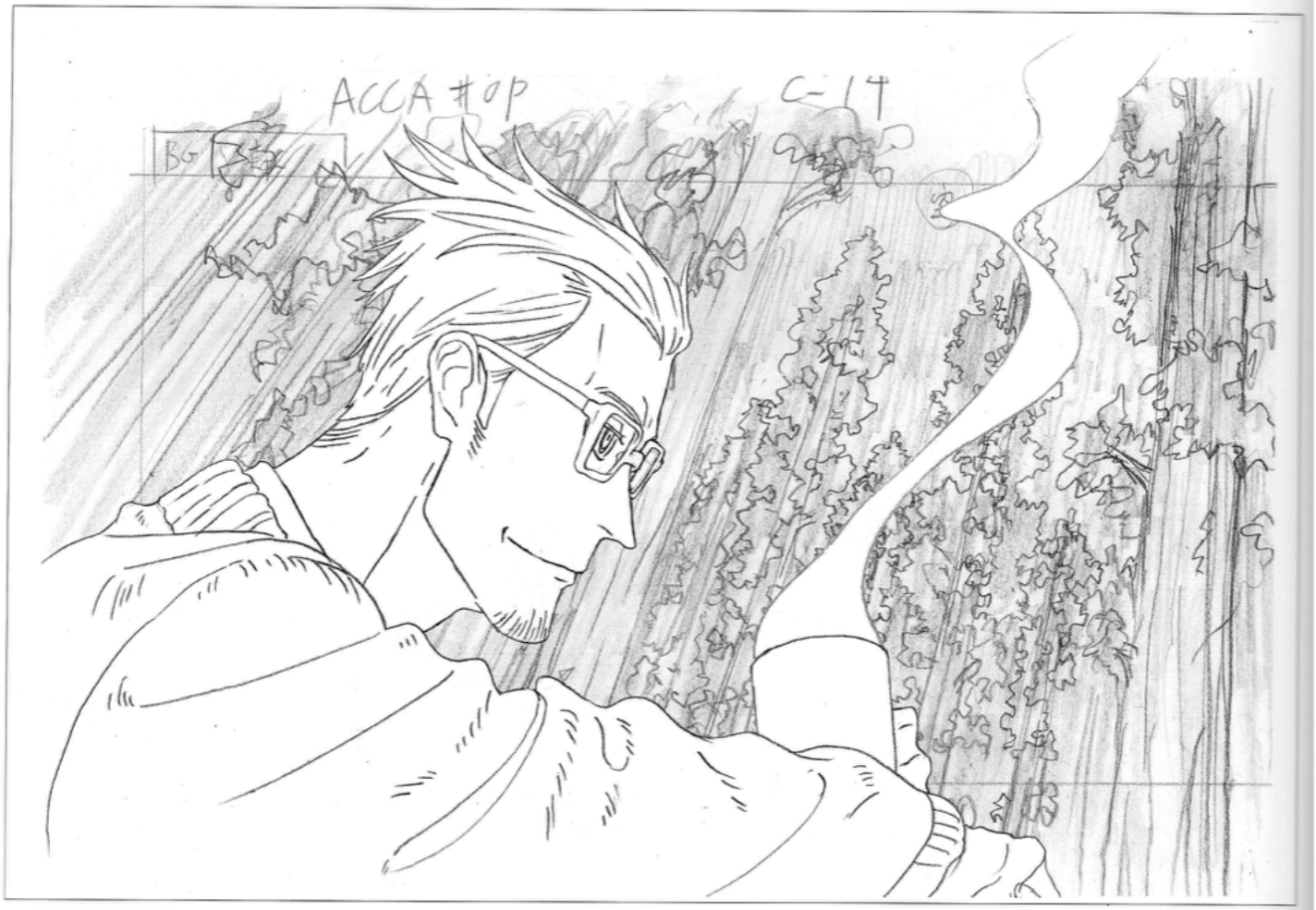


#OP cut012　夏目真悟 レイアウト　久貝典史 キャラ





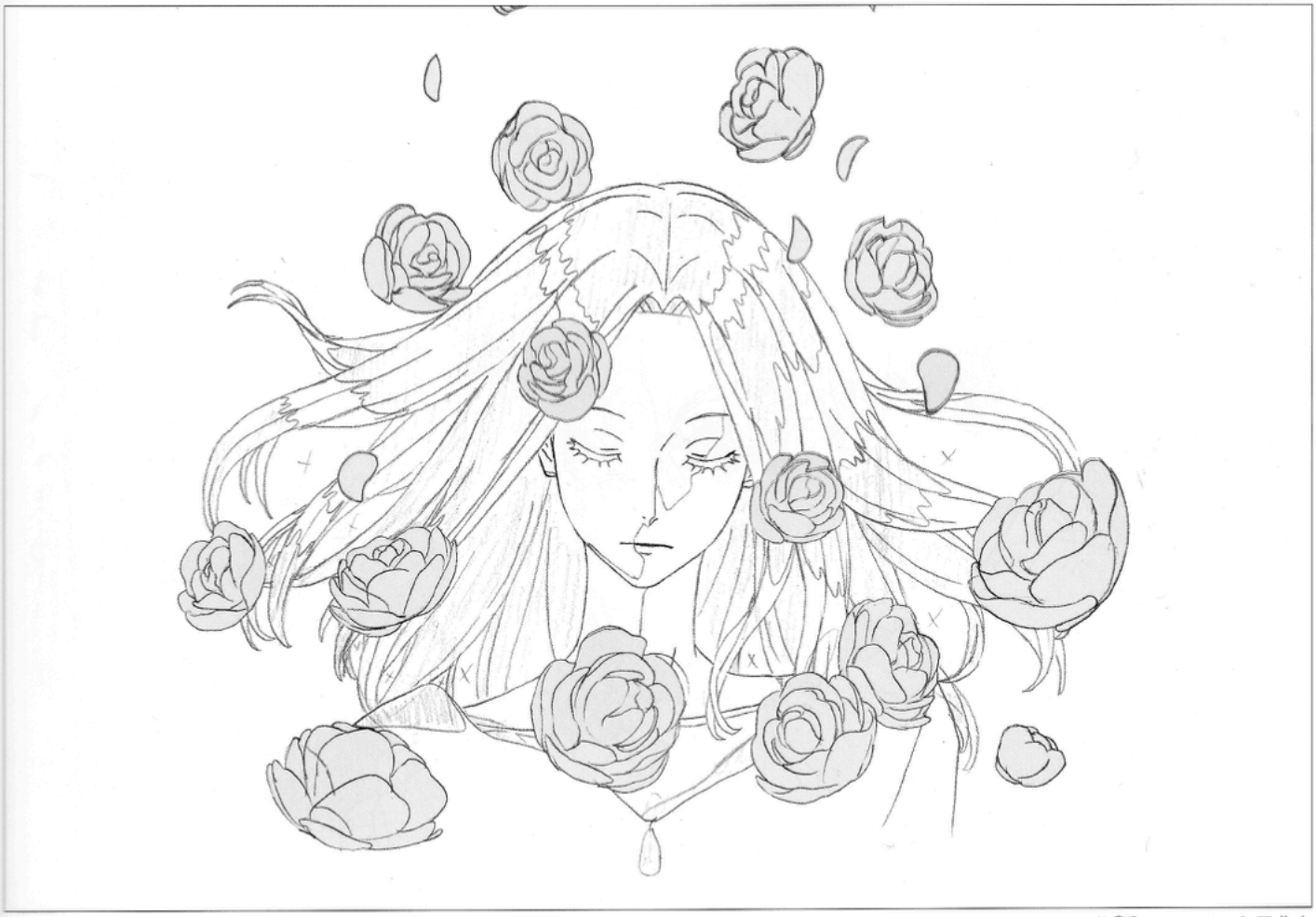
#OP cut013　吉岡誠子 レイアウト　久貝典史 キャラ



#OP cut014　久貝典史

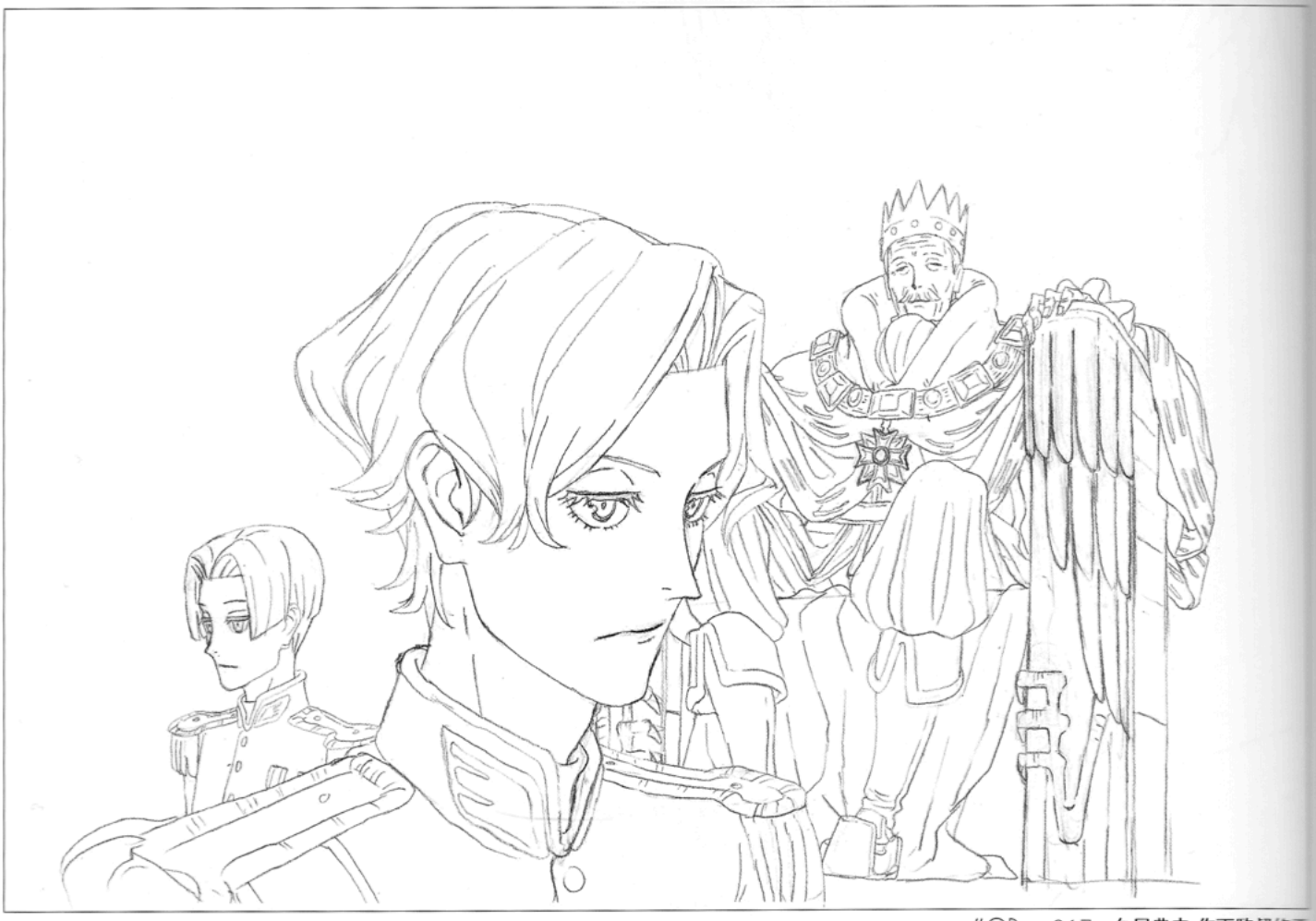


#OP cut015　久貝典史 作画監督修正



#OP cut016　久貝典史

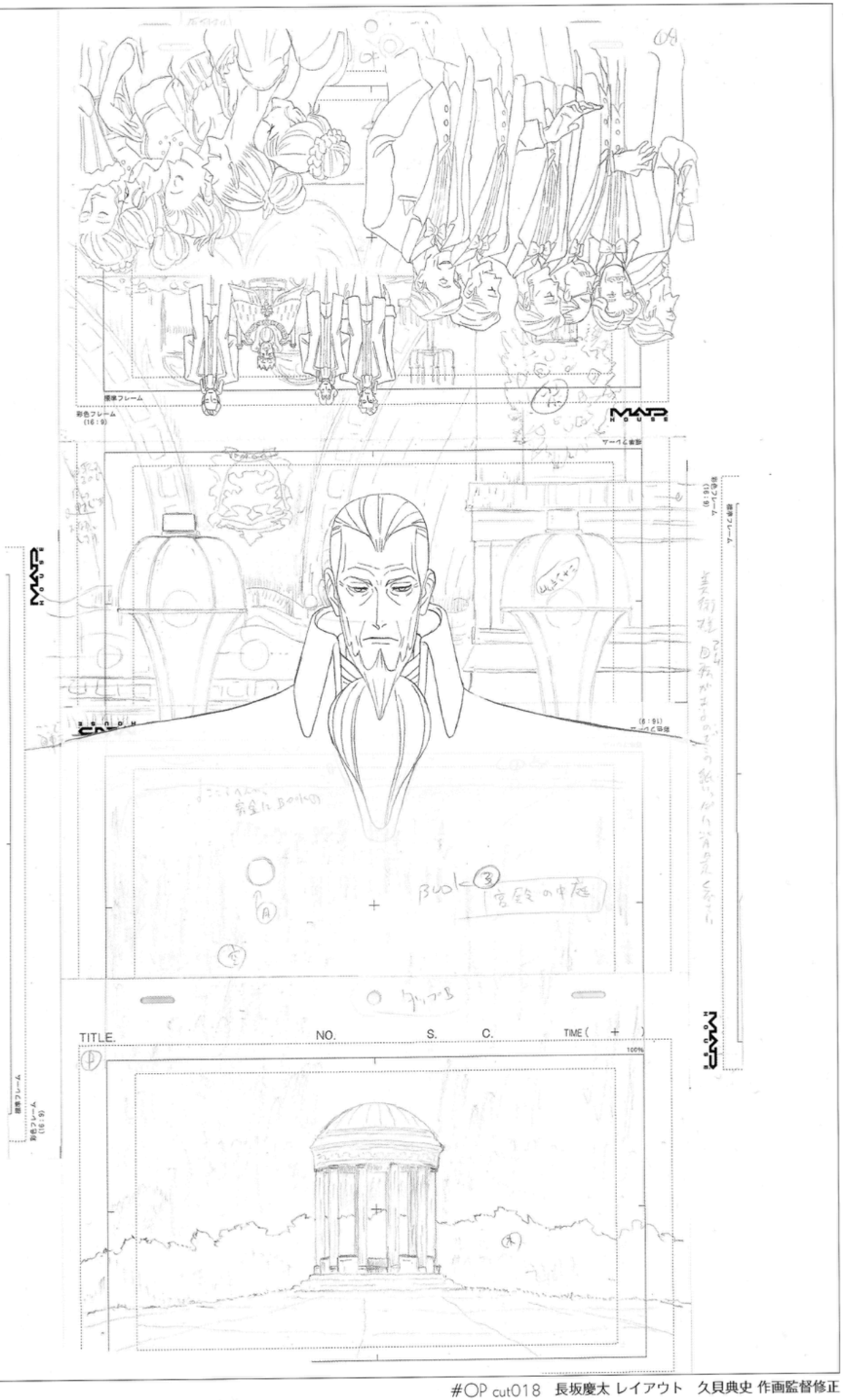




#OP cut017　久貝典史 作画監督修正

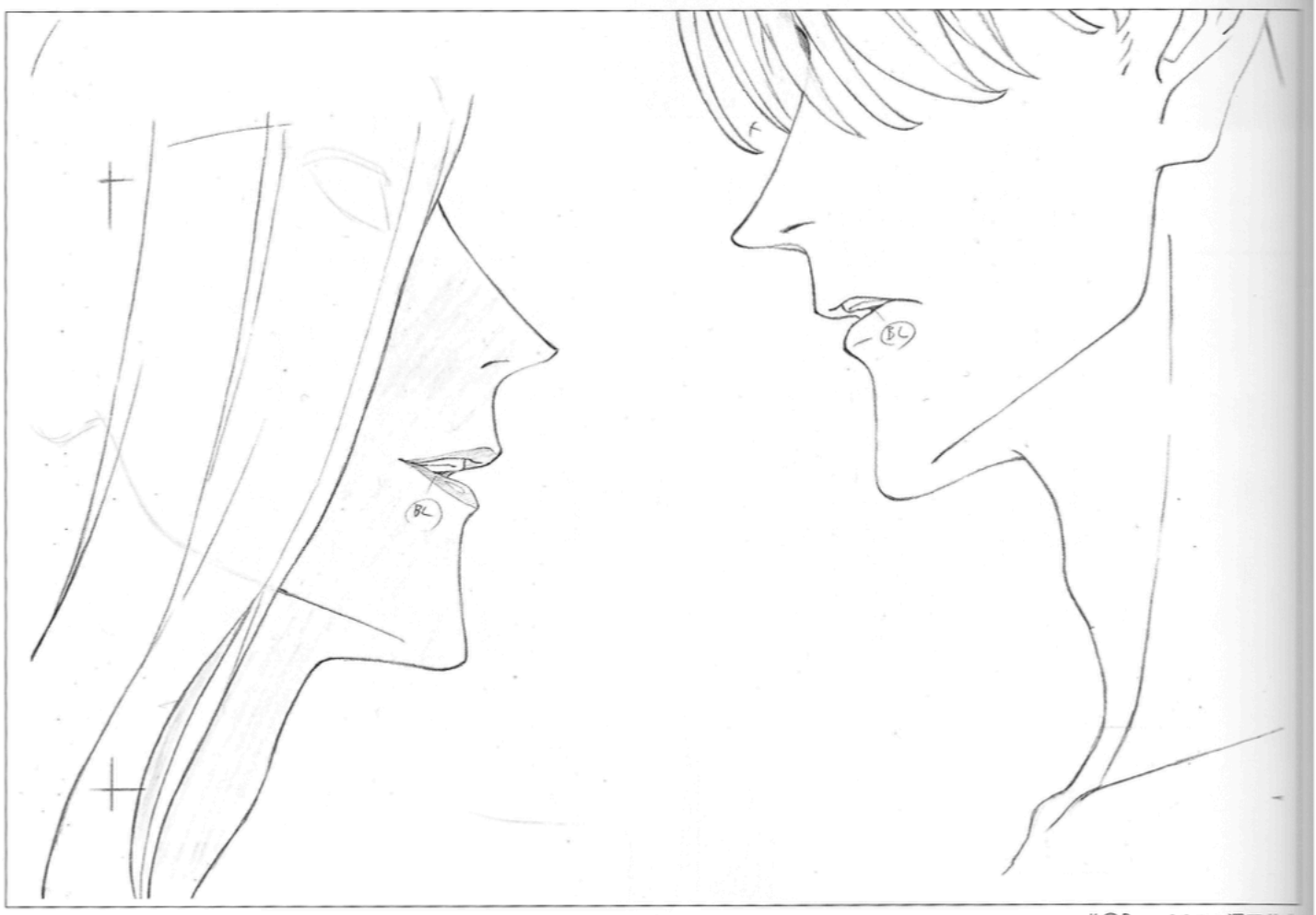


#OP cut019　久貝典史 作画監督修正



#OP cut018　長坂慶太 レイアウト　久貝典史 作画監督修正





#OP cut021　澤田英彦

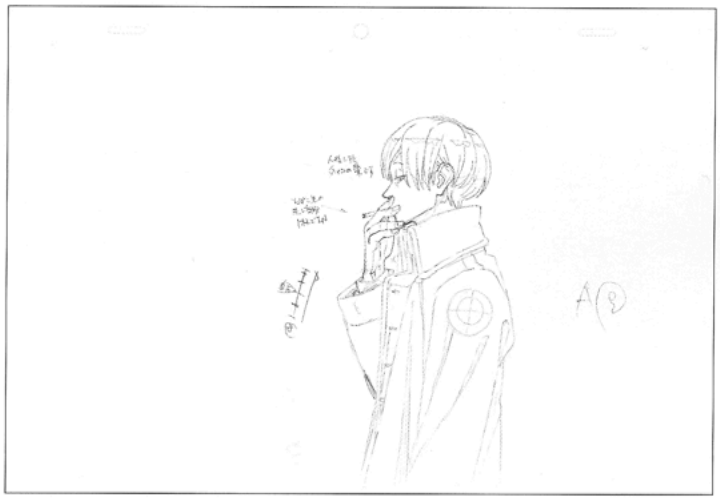


#OP cut023　小嶋慶祐



#OP cut031　長澤礼子 レイアウト　久貝典史 作画監督修正

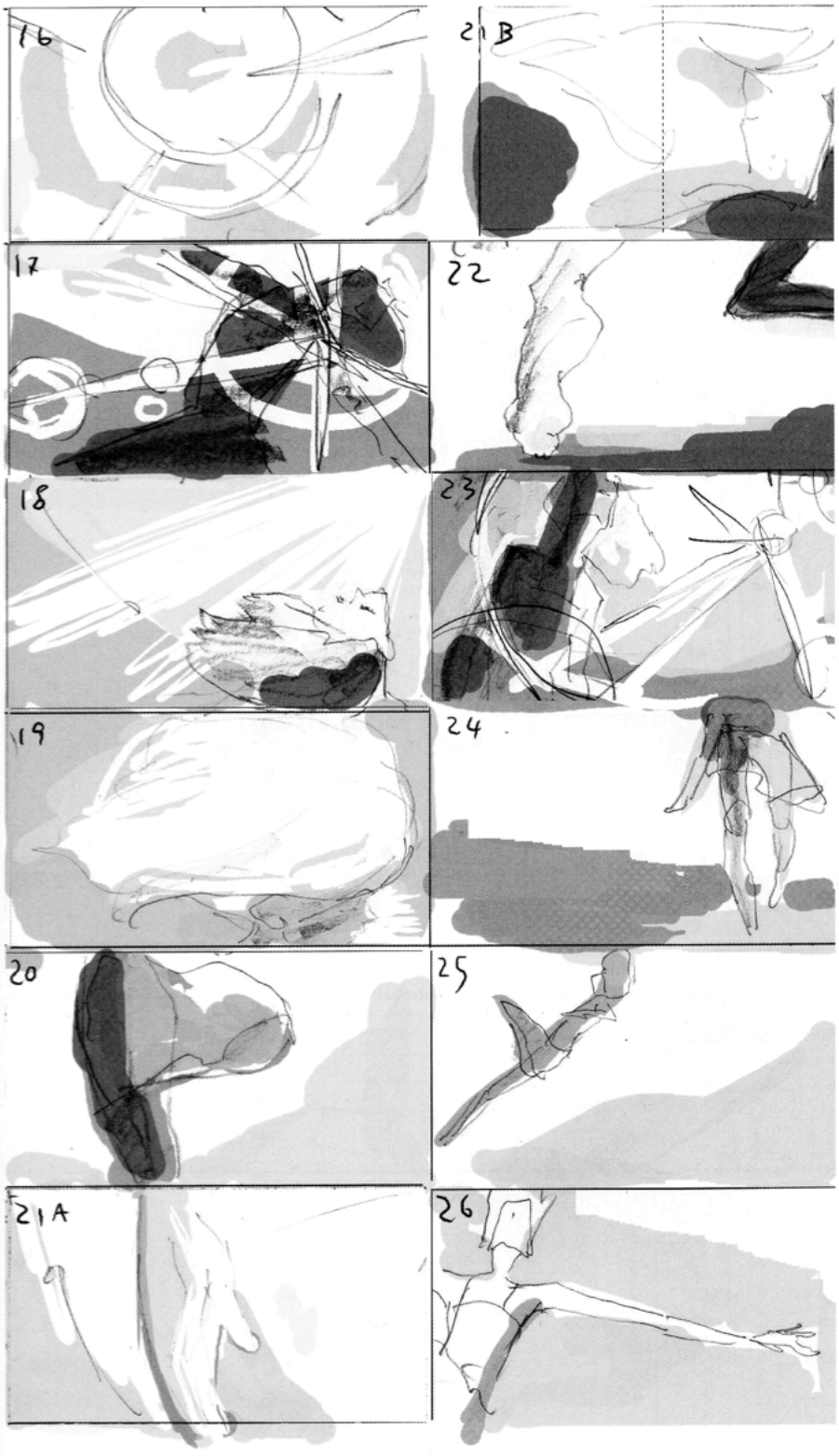


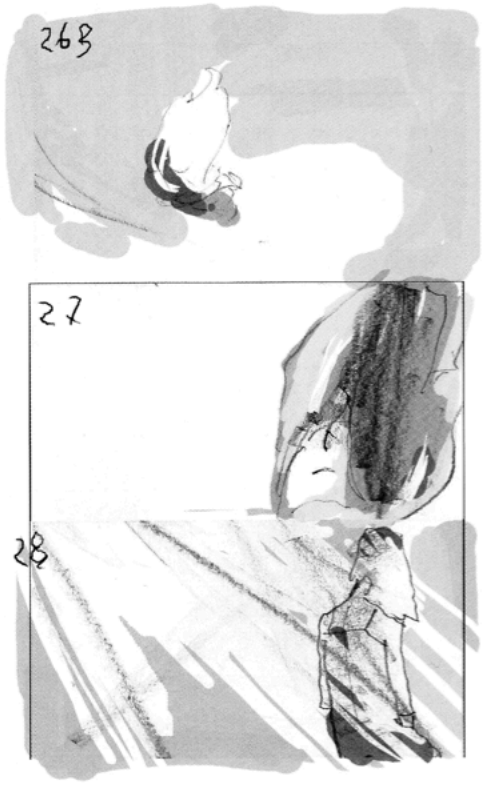




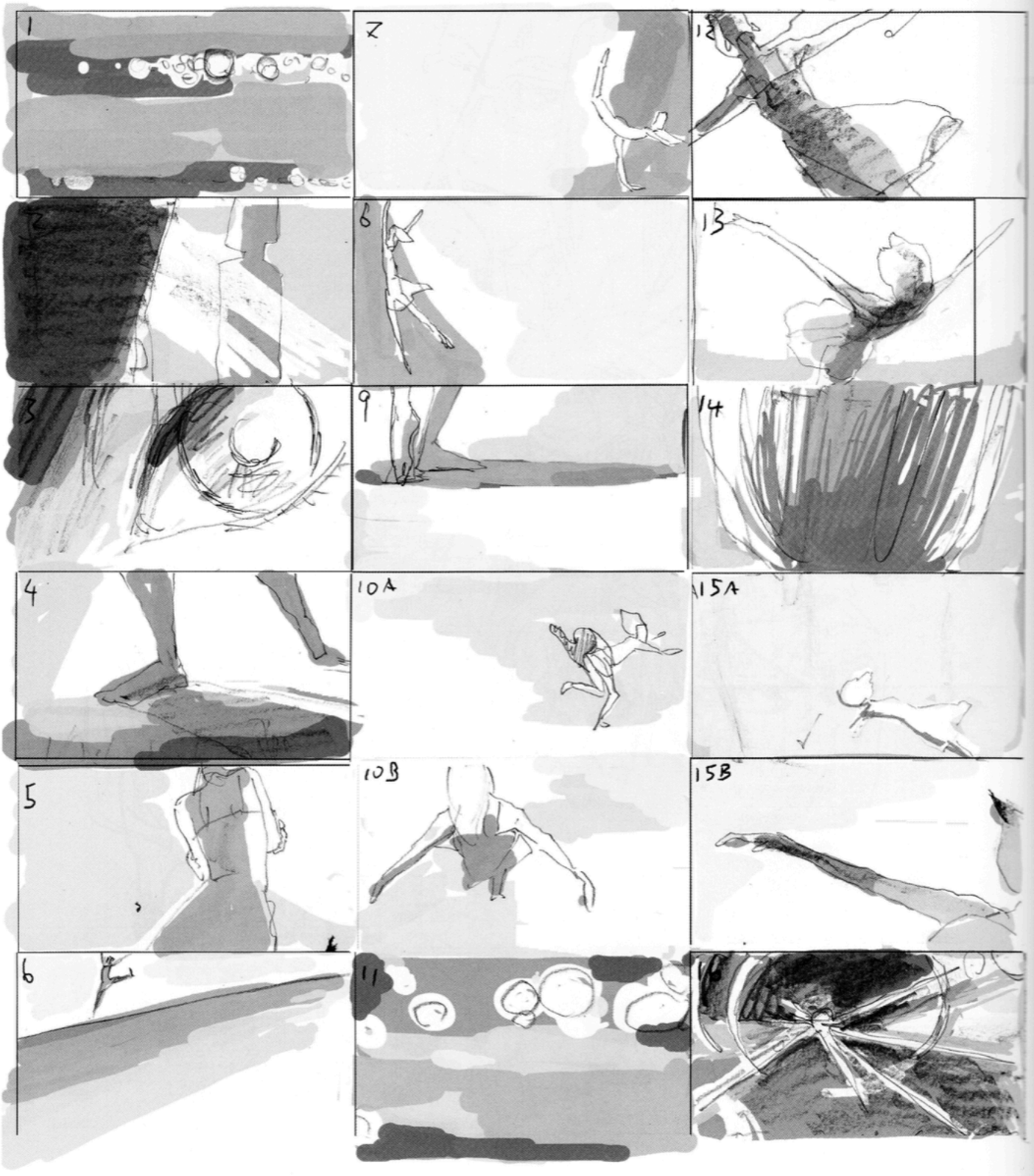
#PV cut002　篠田知宏

ED イメージボード　村上 泉








1
2
12
3
6
13
8
9
14
4
10A
15A
5
10B
15B
6
11
16



キービジュアル





ティザービジュアル



キャラクターデザイン 初期案 久貝典史

――本インタビューでは、このビジュアルブックに掲載されている資料に関することを中心にお話を伺えればと思います。まずはキャラクターデザインについてですが、久貝さんにオファーをかけたのは夏目さんだったそうですね。

夏目　はい。久貝君とは『スペース☆ダンディ』や『ワンパンマン』でずっと一緒にやっていましたから。まず絵が上手い。そしてセンスが凄くいいんです。自分の絵を持っていて、かつその絵がとても魅力的だったんですよ。

――オノ・ナツメ先生の絵柄ともフィットしていたのでしょうか。

夏目　むしろ、フィットしていなくてもよいと考えていました。今回はバンダイビジュアルさんから、以前のオノ先生のアニメ化の傾向も鑑みた上で「絵の方向性は少し変えてみましょう」というご提案があったんです。であれば、自分が今後『ACCA』という世界観をどうアニメ化していきたいかが大事になってくる。その方向性で考えたからこそ、自分の絵をしっかり持っている久貝君に思い当たったんですね。

久貝　正直、最初は自分の方向性とはちょっと違うかなと思っていました。

――久貝さんが、本来自分の得意とする絵というのはどういうものなのでしょうか。

久貝　女の子が上手いと思っています。今となっては分からなくなってしまっていますが（笑）。

夏目　可愛い女の子の芝居も得意だと思います。ただ、最近の作品は男ばかりでしたね（笑）。

――久貝さんがこれまで携わった中で『ACCA』に影響があったとすればどの作品になりますか。

久貝　例えば、『ワンパンマン』はキャラクターデザインの久保田(誓)さんが耳にこだわっていたんですよ。村田(雄介)先生の描く漫画の耳の描き方をちゃんとやろうと。それで修正をもらっていたので、耳を描こうという意識は今回ありました。あと、久保田さんは、手をしっかり描いていて、それも当時気になったんですよ。

――『ACCA』も手にこだわりがあるように見えるのですが。

久貝　そうですね。女性に人気の原作でもありますので、手が顔と同じぐらい重要かなとは思っていました。

――手のセクシーさを意識されたということでしょうか。

久貝　「手だ！　首だ！」と様々な人からフェチズムの指導がありまして（笑）。手の芝居もしっかり見せていければと思ってやって









いました。

―― ちなみに他に今作のフェチ的なポイントはありましたか？

夏目　手や鎖骨、首筋、顎、えらにあたる部分のライン、毛の質感といった部分にはフェチズムがあるのではないかと意識しましたね。ただ結局自分は男性なんで……色気があるってどういうことなのかな、と想像しながらやっていました。

久貝　手の甲を長方形に描きつつ、指も長くしたんです。長方形を見せる方が色っぽいかなと。

夏目　そうすると立体感が出るんです。手の厚みや皺のできる感じなんかをセクシーにやったつもりです。

久貝『ワンパンマン』の時はグーパンができるかどうかだったんですけど、今回はグーが握れないような手にしました。キャラごとにも変えていますしね。特にパインの手はサイズ感が大変でした。タバコを摘んで取るシーンとか。加えて爪にも悩みましたね。きれいに切りそろえた清潔感のある爪にするべきか。マニキュアが塗れるような爪にするべきか。一応マニキュアが塗れる中性寄りの爪にしました。男性と女性との差もぼんやり付けています。ただ、カット内の差については原画・作監さんの味に拠るところも大きいかもしれません。

―― キャラクターデザインを手がける際に、初期案を描かれたかと思うのですが、気を付けた点などはどういったところでしょうか？

久貝　初キャラクターデザインなので張り切ってましたね（笑）。何とか自分のものにしようと。それでもオノ先生の掌の上を出られなかったですよ。お釈迦様の掌の上にいる孫悟空みたいでした。

―― 初期稿を拝見しますと、この時点から少しオノ先生のデザインとも違う気がします。

夏目　確かに。久貝君の色気も出つつ、意外とキャラがブレてないですよね。

―― この初期稿をあげるまでに夏目さんはどういうやり取りをされたのでしょうか。

久貝「身長を伸ばしてくれ」と言われた記憶があります。

夏目「『ワンパンマン』よりちょっと高くして」と言いましたね。あとは「皆スタイルを良くしましょう」と。モデル雑誌を見て勉強しました。海外のモデルさんって、頭身も手も長くて、筋張っていてセクシーじゃないですか。そのあたりは参考にしました。

―― 頭身が高いというのは、アニメーションとしては難しくなり







やすいのでしょうか？

夏目　頭身が高くなるとレイアウトの描き方も変わってくるんで、そのバランスが難しくなってきます。椅子に座っているだけでも頭身が高いと難しい人は難しかったりしますし。

久貝　よくある美少女頭身に慣れていると、頭の大きさでも苦労はしますね。

夏目　美少女ものだと、顔に対する手の大きさが、もっと小さくなりがちなんです。そこは『ＡＣＣＡ』とは対照的ですね。手が小さいとコップなんかの小物も小さくなっていくんですよ。でも総じて頭身が高い作品は、よりリアルに近付いていくと思っています。そうすると、キャラ表の頭身がこれだけ高いんだからと、建物や世界観もリアリティのある感じに自然となっていくんですよ。

――リアルという話がでましたが、この作品のリアルとファンタジーのバランスを、どのようにお考えでしたか？

夏目　そういうことを決め込むと余計複雑になるなと思って「漠然とリアル」という方向を目指しました。欧米的な絵作りだったり、建物も道も日本より広いといったことですね。雰囲気リアルを目指していましたね。かつ絵画的にしたいと。

――確かに、リアルでありながら、どこか絵画特有の雰囲気がありました。

夏目　ですから、実際にできた絵はそれほどリアルではないんですよ。背景含め、平面的なレイアウトも多いですし、レンズを意識した絵作りも少なかったですしね。ピンボケなんかも、ほぼ使ってなくてフラットなんです。最近のアニメは、手前にあるものは基本的にピンボケして、それで奥行き感を出すんです。でも、今回はあえてベタっと平面でやって、遠近は背景さんに描いていただきました。

――撮影処理で手前をボケさせているのではないのですか。

夏目　違うんです。ビル群であれば、奥の建物の情報量を美術側でどんどん減らしているんです。そういう意味でも絵画的なリアルを意識していましたね。ですから、今回は「空間ボケ」という処理が多かったんです。昔のセルアニメ時代はよく使っていたのですが、背景さんが水をバッと敷いて、絵の具をババっと塗って遠くに建物があるように見せる技術があるんです。

――今のアニメだと、背景そのものはしっかり描いて、それを撮影さん側でボカすのが主流ですよね。

夏目　今回『ＡＣＣＡ』の雰囲気では味気ないなと思ったんですよ。空間ボケを使うと、一枚描けば他のカットにもどんどん流用できたりするので、作業的にも効率化されて、絵作りも独特になる。最近珍しくなってきているので、目新しさも含めて挑戦しました。

久貝　最初聞いたときは不安でしたけどね。ここ十年くらい、空間ボケの手法は見たことがないので。本当にできるのかと……。全部背景さんにお任せしたのですが、凄くリアルなものがあがってきたんです。驚きました。

夏目　昔の背景会社なんて凄かったらしいじゃないですか。文字で「教会」と描いたら、凄いものがあがってきたなんて聞いたことがありますよ。今回美術をやっていただいたスタジオパブロさんは、そういう意味での昔ながらの会社と言いますか。プライドを持ってやっているんです。久貝君のキャラデザインと、そういう背景会社の絵が合わさって凄くはまりましたね。

久貝　感動的でしたね。

夏目　アニメってキャラクターより背景の面積の方が断然多いわけじゃないですか。押井守さんが言っていらしたんですが、「アニメのクオリティは背景がつくる」と。それもあるし、印象を作るのも背景だと思っているんです。例えば、パブロさんが描く空はそれだけで味わいがあるんですよ。最近のデジタルだと、グラデーションの空に普通のリアルな雲を描いてくる。別に悪いとは思わないのですが、『ＡＣＣＡ』は手描きの方向性が合うんじゃないかなと思ったんですね。

――この本には美設レイアウトが掲載されています。美設レイアウトとは聞き慣れない言葉ですが、どういったものなのでしょうか？

夏目　レイアウト兼美術設定ということです。

――レイアウトは通常、アニメーターが描くことが多いですが、それを美術監督が描くということですね。キャラも載っていたりするのですか。

夏目　そうです。それも美術監督の吉岡（誠子）さんに描いて頂きました。このやり方は作業・コスト的に効率的なんです。美設っていろんな角度から描いても結局使わなかったり、使わない角度が生まれてしまうものなのですが、「この角度で使うので、レイアウト込みで美設を描いてください」と発注することで、余計な手間がかからない。しかも、美監が描くわけだから、いい絵があがってくるじゃないですか。それを本編の映像で活かせるというのは無駄がな



いですよね。それに美監が描くと、こういう絵作りを目指しているんだ、という、アニメーターへの指針にもなるんです。

―― 『ACCA』はかなり美術の要素が大きいのですね。

夏目　大きいし、印象も強いと思うんですよね。今回は美術の輪郭を、漫画で使用したりするつけペンでやっていたりもします。そうすると塗りこぼしが発生したりするのですが、それが建物の存在感、力強さを際立たせて良い感じでしたね。

―― 塗りこぼしなどが出てくると、大分曖昧な感じになってしまうのではないですか？

夏目　いい意味で緩くしようというのは最初の指針としてもあったんです。脳内で補完する想像の余地が多くなってくればくるほど、様々な意味合いが出てくると思うので。

―― 久貝さんは今回の美設レイアウトについて、どのような感想を持たれましたか？

久貝　吉岡さんが基準を見せてくださるからやりやすいと思いました。

夏目　吉岡さんも久貝君の設定とかを見て凄く感化されていました。だいぶキャラクターの絵を意識してやっているのだろうという気がします。

久貝　吉岡さんは研究熱心な方で、オノ先生の漫画のエッセンスを深く解釈して描いていらっしゃって、僕も勉強になりました。例えば、「枝ぶりが対称的になるのは、リアルじゃないんですけど、オノ先生はあえてシンメトリーに描いているのではないでしょうか」というような話を聞いてよく見ているなあと。

―― オノ先生のエッセンスというのは例えばどういうところがキャラに反映されているのでしょう？

久貝　自分のフィルターを通してはいますが、基本的にはそのままのつもりなんです。ただモーヴは少し違っていて……。最初にモデルにした漫画のコマが、風が吹いているところだったんですよ。ですから、原作ではもうちょっとストンとした髪型なのですが、靡いているほうがデフォルトだと思い込んで、派手な感じになってしまったんです。

夏目　久貝君の絵は特徴を捉えているんですね。上手な似顔絵ってそういうものだと思うんです。ちょっとしたポージングだったり、気だるそうなジーンの表情だったり、口元だったり、そういう些細なことが大事なんだと思いますね。

久貝　最初にジーンとモーヴに手を出したあたりで、オノ先生の絵を見て描いた僕の絵の雛形ができたので、あとはそのルールに従って各キャラクターごとに変換を繰り返していきました。

―― キャラ数が相当多い作品でもあると思いますが、そういった意味でのご苦労はありましたか？

久貝　それはもうスケジュールが……。手がそんなに早くなかったもので。

―― キャラクターが横一列になっている対比表は壮観でしたね。

久貝　実は、他作品に比べて一人に対しての設定の枚数は少ないほうなんですよ。

夏目　それも自分がお願いしたことなんです。設定が多いとアニメーターは描きにくいんですよ。全身と表情がいくつかまとまったものが一枚あるだけのほうが分かりやすいと思うんです。

久貝　あとはアニメーションにライブ感があったほうがいいというか。

夏目　そうですね。表情や雰囲気が滲み出ていれば、そこまでかっちり設定絵に合わなくていいと思っているんです。

久貝　作監次第という部分もある作品だったかなと。

夏目　上手な人が多い現場だったので、そこも見越していました。

―― 設定に起こしてこそいないものの、ラフな設定が描かれているキャラもいるようですね。

夏目　本来はラフにしなくてもよいもの、作監さんがやったりする作業をあえて久貝君に描いてもらいました。

久貝　本当は設定を起こしたかったんですけど、時間がなくて……。でも、こちらの方が素の絵に近いかもしれません。

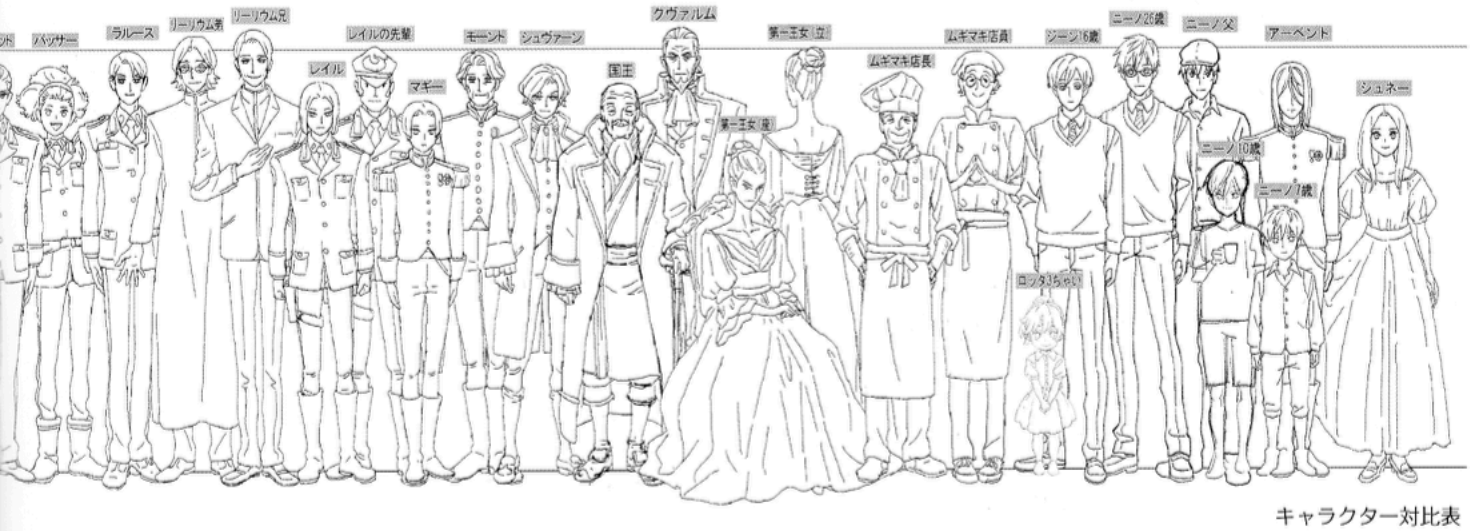
―― ここからは作品全般について伺えればと思います。本作について、全体的なビジュアルコンセプトのようなものはあったのでしょうか？

夏目　先程もお話した「絵画的でリアル」以外では、欧米的な乾いた感じの格好良さといった部分は意識していました。アメリカの60年代から70年代のハードボイルドな映画や、マフィアもののイメージですね。カラッとしたムードがあるんですよ。カットの割りもそんなに細かくない、レイアウト重視の感じ。そういう落ち着きがある絵作りにしたかったんです。







キャラクター対比表

―― 1話を拝見した際に、非常にどっしりした作品作りをされていると思いました。

夏目　ええ。そもそも原作自体もそういう内容でしたからね。（作画の）枚数を使わないことで、逆にそれが落ち着きになっていくと思いました。

―― 絵作り以外で落ち着きがあるムードを出そうとした部分もあるのでしょうか。

夏目　音楽も重要な要素になっていました。会話が長くて多いので、ただ喋っているだけのアニメだと退屈になりがちですが、音楽で雰囲気を作ってもらうことで会話劇の中に盛り上がりを出せたらと考えました。今回はジャズで、グルーヴ感や気持ちよさのあるものを意識して作ってもらいました。音楽は今回、高橋諒さんという方にやっていただいたのですが、良い曲がバンバン上がってきたんです。会話しているだけでも凄いことやっているような感じになりましたね（笑）。

―― 音という意味でいうと、キャストの方々の力も大きいのではと思うのですが。

夏目　キャストさんにも恵まれたと思います。豪華な方たちで、少しの言葉だけで雰囲気を作れるような、存在感があって、なおかつ一声だけでも、このキャラクターだと分かる。そういう個性を持った方々にやってもらえたのでありがたかったですね。今回は特に、耳で聴いての印象が重要だなとも思いました。視聴者の方により深く響くような作品作りができたかなと。

―― では少し質問を変えまして、制作の際、オノ先生のセンスというのは、どういうかたちで込めようとされましたか？

夏目　オノ先生の独特のセンスが好きな読者の方たちは、やっぱりオシャレだと思うんですよ。その方々に見てもらうのだから、生半可なものではいけないと。そこで、絵や色味、画面の雰囲気にこだわったんです。先程背景の話はしましたが、撮影処理ひとつとってもこだわっています。タバコの煙もただの煙処理ではなく、手で描いたような筆風のエッジを乗せてもらったりして、なおかつ絵画的なムラを加えてもらったりしています。

―― 今回は撮影処理も非常に面白いことをやっているように見えるのですが。

夏目　今話に出た煙のエッジの処理と一緒で、セルに対してのレンズボケについても機械的にではなく、タッチノイズという手描き感のある処理をしてもらっています。ジャギジャギとさせてムラも作ってもらっているんです。

久貝　撮影監督の伏原（あかね）さんの仕事ですね。

夏目　伏原さんはセンスがいい方で、これまで携わられた作品とは大分違ったスタイルだったのですが、上手く適応してくれました。『ACCA』では独自の処理アイデアを色々と出してくれたんです。

久貝　伏原さんとは『ワンパンマン』のときから一緒に組ませていただいてます。絵を作る意識が高い方ですね。

夏目　今回は料理などの特効も全部やってもらっています。普通にブラシを吹くだけじゃなくて、ノイズやテクスチャワークが上手で、ムラやランダム感も含めて雰囲気が表現できるんです。そういった処理がちゃんと背景に合っているのは、本人も手描きの背景を意識して特効を入れているからですね。作品の理解力がすごく高くて、頭がいい人です。

―― お菓子を含め、料理は『ACCA』にとって大事なファクターですからね。

夏目　そうです。美味しく見えないといけないし、作風にもあってないといけない。最初から料理はしっかり見せる予定だったので、しっかりと密度を持って描いていただくつもりでした。作画スタッフも意識してちゃんと描いてくれていました。作品にとってのアクセントにもなりますし、世界観の広がりも出ます。

―― 料理はストーリー面でも重要な役割を担ってますね。

夏目　ええ。りんごのケーキなんかはキーアイテムにもなっています。雪の玉もストーリーに絡みますが、この描き込みも素晴らしかった。

―― 様々なところに撮影処理が貢献しているんですね。

夏目　ええ。パッと見の撮影処理は薄いように見えると思うんですけど、でも実は凄く細かい調整をしてくれているんですよ。区ごとに処理も変えていますし、天候によっても実線の色を撮影面で調整したりしています。撮影テストでも、伏原さんが手を入れると全く違うんですよ。フィルム感の表現で、細かいところにノイズを入れてもらったり、セルの輪郭に色収差を入れたりもしましたね。

久貝　セルと背景だけよりも、撮影処理を入れたほうが映画っぽくなるんですよ。

―― 昔の映画を見ているようなフィルム感、粒子感があるような気がしました。





夏目　でも撮影でのピンボケは入れないという、このミスマッチが上手くいったと思っています。初期コンセプトである「欧米的な乾いた感じの格好良さ」といった部分は常に意識してもらいました。

久貝　セルのボカしも良かったですね。ロングの人物なんかは、絵の具で描いたようになっていて。

夏目　そうなんですよ、あれは画期的だなと思います。

――　レンズでボカしているようには見えない効果でしたが、あれは撮影でやっているんですね。

夏目　ええ。（絵の具的なボカシ処理をしたうえで）1話で汎用のキャラセルを作っていたので、モブキャラを足したいときはそれを流用して配置してもらっていました。

――　各キャラクターのファッションも、とてもいい感じだったと思うのですが。

久貝　キャラクターについては、制服だということに助けられました。正直、それだけを頼りに描いていました（笑）。私服については榎戸（駿）君にお願いしたんです。ご本人がおしゃれの塊みたいな人なので、やはり素晴らしいものを上げていただきました。

夏目　今回衣装デザインをまるっとやってもらったのですが、とにかく知識が豊富なんです。このキャラクターはコンサバ系とか、スタイルを意識してやってもらったので、ばらつきが生まれてよかったなと思います。

久貝　制服と私服でオンとオフもあってよかったなと。

夏目　もともとオノ先生のセンスが良いというのもあるのですが、その上でさらに榎戸君がまとめてくれたなあと。三人娘のパーティ服なんかも凄くかわいかったです。原作では部分的にしか見えていないところを、設定として成立させてくれました。

久貝　おしゃれを優先してくれたのがよかったです。アニメーターだと、ドレスなんかは大変で普通避けがちなんですよ。ダサくても楽なほうがよかろうと。

――　キャラクターの雰囲気を出すには影付けも重要と聞きますが。

夏目　今回凄くこだわりました。ちゃんと素材に合った影付けやハイライトの付け方を意識したんです。シルクなのかレザーなのか綿なのかでそれぞれ違うんですよ。

――　それは大変ですね。

夏目　キャラの髪質も意識してもらって、個別にハイライトをつけてもらったんですね。ぜひ、視聴者の方にもよく見ていただきたいですね。

久貝　わりとそれが混乱を呼んだんです（笑）。個別のルールが多すぎてしまったんです。

夏目　このキャラはこうなのにこっちは違うので、覚え辛いとか。

久貝君の一人歩きになっていたこともあったり（笑）。

久貝　後ろを向いたら誰もいない時も……（笑）。

夏目　でも、作品としてはできるところまでやろうと考えていました。

久貝　最初に描いたのは本部制服なんですよ。黒い制服なので、ハイライトの形とか大きさが普通の作品の服と少し違っているんです。そこから始めたので、その影響は作品全体にあるにはあります。ニーノのマットなTシャツとかタートルネックなど、ちょっと普通の影付けではないですね。素材感を出せればなと思いました。

夏目　影が立たない色なんです。だからハイライトを大きくしたり立体感で、ちょっと違う感じを出したんですね。

――　各種小物もセンスがある感じがしたのですが、このあたりはいかがでしょうか。

夏目　小物設定の五十嵐（海）さんは若手ながら面白かったです。

久貝　絵の趣味としては僕より10歳くらい上の方でしたね。

夏目　バイクもカメラもコップもちゃんとしていましたね。

久貝　本来はデフォルメだったりトリッキーな絵を描く方だと思うんですが、今回かっちりとした小物を作ってくれました。

夏目　アッカァ君のリアル着ぐるみの構造もやってくださいました。アッカァ君は本編では二回しか出ていませんが……。ライターの透ける箇所も細かく分かれています。ちびキャライラストと作品公式ツイッターの「おやつの時間」イラストを描いてくださった加藤ふみさんのことにも触れたいですね。アニメーターとしても凄く優秀な方です。今回はスケジュールが合わず本編には参加できなかったのですが、宣伝的に心強いお仕事をしてくれました。

――　キャラの色彩についてはいかがですか？

夏目　橋本賢さんにお願いしたのですが、色を決める時も、影やハイライトの色を軽くしたり重くしたり、面積プラス色幅でも調整したりと、色々やりましたね。

――　キャラの体数も着替えも色変えも、どれも多そうですよね（笑）。

夏目　大変だったと思います。自分はこういう無茶振りをいっぱいするわけなんですが、それを全部やってくれるのが橋本さんなんで



す。話数ごとに調整してくれて凄い苦労をかけたなと思います。

久貝　黒が多くて、「また黒なのか」と（笑）。黒のバリエーションを出すのも大変だったと思います。

夏目　背景の中にある黒を探してそれを基準にするとセルが負けてしまうんですよ。ですから『ＡＣＣＡ』はもう一息強い黒にしてキャラに主張をもたせました。

――色彩のトーンについてはどのようにお考えでしたか？

夏目　ちょっと渋いけど暗くならない感じを目指しましたね。ハードボイルドだと普通は色味が褪せていくんですけど、それは今回避けて色味は残しつつ渋いという、トンチみたいなお願いをしました。

久貝　軽くならないギリギリの彩度を出してもらいました。

夏目　髪の毛の金色一つとっても微妙なさじ加減で、彩度は高すぎず低すぎず。金髪でもいろいろな色で差をつけました。兄妹であるジーンとロッタでもロッタはオレンジ・赤みを少し入れています。レイル、シュヴァーン、オウルも全て金髪ではありますが、キャラに合わせて作りました。それと、色を決める際に基準になる吉岡さんの美術ボードが事前にあったのは助かりましたね。その美術ボードは、ＰＶ用に本編に先行して描いてもらったバードンの街並み、ＡＣＣＡ本部外観でした。橋本さんには微妙な色加減について、そのボードを基準に作っていってもらっていたんです。それで影のコントラストや、影の中に色味を入れるかといったことを決めていきました。

久貝　吉岡さんはカラースクリプトみたいなものを持っていましたね。全13区に使用する色のパネルが付いていて、「こういう色味で行きたいです」というイメージを伝えることができるものでした。それを夏目さんと二人で一緒に調整していましたね。

夏目　話数作業に入る前の段階で、全13区の配色を決めたいと吉岡さんが言っていたんです。それでずらっと13区それぞれのイメージボードを描いてもらいましたね。色の地図みたいなもので、凄く参考になりました。橋本さんもそれでイメージがつきやすくなったと思います。そのあたりは、パブロさんから発売される背景美術画集をご覧になってみてください（笑）。

――ここからは主にキャラクターの芝居面についてうかがえればと思います。

夏目　今回は芝居というよりはポージングが大事だと思っていました。コンテもそれを意識して描いています。立って、座って、ものを取って……って描くの大変なんですよ。『ＡＣＣＡ』でもやってはいるのですが、足元が見えているとか、手前から奥に歩いていくといった芝居は大変なので、そこに労力を使うのなら、別の所に充てようとしていました。

――久貝さんもそのあたりを意識されていたのでしょうか。

久貝　ええっと……たまに忘れてましたね（笑）。

夏目　久貝君は動かすのが好きなんですよね（笑）。でも、ちょっとした演技を足してくれるのは凄く助かるんですよ。後ろにいるモブキャラの表情変化だったり、そういうのを細かくやってくれるんです。例えば1話の三人娘のカット（ｃｕｔ０２６）。コンテだとモズとジーンが喋っているだけなのですが、後ろのキャラの表情変化が凄くいいんです。しかもちゃんと内容に沿っているんですね。ロールケーキを持ってどれにしようと選んでる、そういう膨らませが得意で。

久貝　寄り道は得意なんです（笑）。

夏目　もはやテレビのクオリティではない、劇場クオリティの寄り道……それが久貝君の持ち味です。こういうことを想像することができる人がやったから、バリエーションのあるキャラクター設定にもなったと思います。

久貝　一応コンテ通りですけどね。

夏目　12話の各区の局員達のカット（ｃｕｔ２１３）でも、手前のキャラが飲みに誘っていて、断られていたり、くどいていたりとかしているんですよ（笑）。

久貝　いろんな区が横に並んでいるので、そういうこともあるかなと。

夏目　良いアニメーターはそういう「膨らませ」が上手な印象がありますね。

――そんな久貝さんがご自身で何度か作監をやられていますが、気をつけていたことはありますか？

久貝　キャラクターデザインでもありますので、僕の絵が一番の参考になりますし、頼りにされているはずだ、という意識がありました。肩肘張ってちゃんと描こうとしていました。良いプレッシャーでしたね。

夏目　それと、作画に関して言うと、拡大作画はあまり推奨していなかったです。全くやっていないということではないのですが、元の絵を無理やり小さくするとデジタルっぽくなってしまうので、そこは避けられたらと思いました。

久貝　あと、縮小して線が細くなって弱くなってしまうのはもったいないなというのもありました。

夏目　線を活かしたかったんですよね。

――では、各話の主に作画について印象的だった部分をお聞きしていければと思います。

夏目　まずはＰＶですね。

久貝　ＰＶは篠田（知宏）さんが描いてくださいました。それに僕が作監を入れるかたちです。篠田さんは何にしてもクオリティの高いものが上がってくるので、作品における「上の方のハードル」を作ってもらえたらなと。勝手に周りがそれを指標にしてくれたら嬉しいと。

夏目　でも、実際は真似が出来ない（笑）。抑えめで自然な演技が素晴らしかったですね。あの時初めてタバコを描いたんですけど、煙も参考には出来なかったですね。ライターの火の処理とかも凄く複雑だったんです。

久貝　一点ものになってしまいましたね。そういう意味でもスペシャルなＰＶになりました。

夏目　オープニングにも流用しましたね。

――そのオープニングについても伺わせてください。夏目さんの絵コンテ演出ですが、意識されたのはどんなところでしょうか。

夏目　かっこよさですね。結構『（カウボーイ）ビバップ』を意識したんですよ。定番もののアニメやドラマは、本編に対してオープニングが印象的だと思っているんです。ですから、パッと見て分かるキャッチーさは意識しましたね。『ビバップ』の渡辺信一郎監督が「視覚的に格好いいものは誰でも作れるんだ」とおっしゃっていたんです。それは中身が重要だという話をする時の枕詞なのですが、実際やってみたら確かに意外と簡単だったかもしれません（笑）。結果、デザイン的でグラフィカルな感じになりました。絵自体はリアルでありながら、カラーリングはざっくりと色をつけることで印象に残りやすく、かっこよくしたつもりです。ボブ・ピークという有名な映画ポスターを描いていたイラストレーターを参考にしましたね。イラストは写実的なのですが配色が斬新で、肌を背景と同色にしていたり、ヌキの部分を作っているんですね。ひと目でかっこいいんですよ。

久貝　キービジュアルもそこからイメージを膨らませて描きました。



夏目　ちなみに、オープニングはエンディングの半分くらいの動画枚数でした。

久貝　途中、色がつく前はエンディングに負けちゃうんじゃないかと心配でした（笑）。

――　確かにあまり動きませんが、ジーンが走るところはいきなりパッと動く感じでしたね。

夏目　あそこも1コマで良く動いていました。

久貝　赤坂（俊士）さんの原画カットですね。

夏目　カメラワークも複雑にして、なるべく変な間が生まれないようにしました。セルが動かなくても変化は付けられるので、編集点を意識しましたね。色味を変えたりカメラワークで回転を入れたりと、止め絵が多くても止まって見えないようにしたいと思っていました。

久貝　ちなみに出だしの鳥のカットは亀澤（蘭）さんです。動物が大変上手な方で、流石でした。

夏目　次カットも亀澤さんです。影絵のレイアウトがかっこいいです。オープニングの影絵は、影絵作家の大家である藤城清治さんを意識しました。

久貝　次カットは佐藤利幸さんで、ケーキはセルなんですよ。凄い緻密なセルで、原画作業時にデータで上がってきました。

――　オープニングでは夏目さんも原画をやられてますが、どのあたりを担当されているのでしょうか。

夏目　5長官が出て来るところですね。

――　凄く決まっていますよね。クヴァルムのカットは、回転するカメラワークが面白いですよね。

久貝　最初にコンテを見た時理解できなかったです。「どうなるんだろう」って。完成時はダイナミックな感じで、凄く良かったですね。

夏目　意味合い的に、クヴァルムの中にドーワー王家が納まっているという部分を意識しました。

――　ある意味ミスリードな狙いもあったのでしょうか？

夏目　そうですね。今回ミスリードは意識しました。シリーズを見ていくと徐々に分かっていくような狙いがありました。

――　クヴァルムは意外といい人でしたよね（笑）。

夏目　最終的にはいい人ですから。

久貝　悪人面でしたからね。

――　シルエット的になっている男女のカットも印象的でしたが、こちらはどなたのご担当なのですか？

夏目　澤田（英彦）さんです。歌とリップシンクしているんです。

久貝　澤田さんから合わせた方がいいんじゃないかという提言がありましたよね。

――　では1話から印象的に残った芝居など教えていただけますでしょうか。

夏目　印象的なのは先程お話した澤田さんのモーヴの初登場のところですね。雰囲気があって良かったですね。ＡＣＣＡバードン支部の中でジーンとグルスがいて、部下を引き連れて颯爽と現れるところですね。そのシーンではジーンたちも細かく動くんですが、そこは全部澤田さんの仕事ですね。

久貝　澤田さんは本当に上手い方で、数枚修正を入れると完璧に合わせて動かしてくれるんです。非常に心強いアニメーターです。

夏目　モーヴが歩いて髪の毛がフワッとするところも、凄く大変なカットなのですが、凄く自然に、なおかつ雰囲気も出してやってくれました。それと、グルスが可愛かったですよね。ジーンの後ろでグルスが敬礼するあたり。あれ、汗が色トレスじゃなくて実線なんです。

久貝　そうですね。リアルめな作品だと色トレスでやったりするんですが、あえて実線にしているんです。偉い人が現れてもジーンは気にしないけど、普通の人はビビるということがちゃんと視聴者に伝わるようになっているかと。あとは箕輪豊さん。5長官を描いていただきました！

――　凄く濃い絵でした（笑）。ＢＤ＆ＤＶＤパッケージの特典でも5長官の回が箕輪さんの担当ですよね？

久貝　箕輪さん自身がオノ・ナツメ先生の漫画をお好きだそうで、原作のニュアンスも出してくれている感じがしました。

夏目　1話は、久貝君の作監としての仕事が目立ちました。いい表情がいっぱいあったし、先ほどにも出た遊びをいっぱい入れてくれました。久貝君のアレンジで膨らんでいったカットもいくつかあったので凄く助かりました。

――　中抜きの芝居が結構あった印象でしたが、あれは久貝さんの傾向なのですか。

久貝　それは僕のせいかもしれないです……（笑）。

夏目　自分も4、5、6コマ打ちが好きなんです。久貝君も良く使いますしね。

久貝　そうですね。本当はもっと使わないはずだったんですけど。

夏目　上手くいってましたよ。

――　それもあって、コミカルな感じが出てるところがけっこう1話はありましたよね。

久貝　コミカルといえば、1話はレイルの走りが特にコミカルでしたね。

夏目　地下鉄の出口のところで、ジーンにレイルが絡んでくるシーンですね。先輩に呼ばれてレイルが去って行くのですが、そこの走りですね。

久貝　そこは1話の作監が気合入れて描いた結果、コミカルな走りになっちゃいました（笑）。彼のメッキがいきなりはがれてました。

夏目　でも評判は良かったですよね。レイルは漫画に比べるとさらに可愛げが出ましたね。純粋さや、真っ直ぐさがあるな、と。周りが雰囲気あるキャラクターなので、こういうキャラクターが一人いると広がりますしね。

――　あとは、屋上でタバコを吸うシーンも印象的でした。

夏目　久貝君の修正が効いてますね。髪のなびきとか。

久貝　プロデューサーから厳命があって（笑）。原作でも人気のある絵でしたし、かっこ良くしないといけないところだったんです。

――　では、2話ではいかがでしょうか？

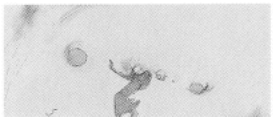
夏目　村上泉さんがレイアウト修正を手伝ってくれた、ジーンとニーノのレストランのシーンですね。食べ物も描き込んでくれて、空いたグラスに泡が残っているなど、細かく描いてくれました。会話もあって長いシーンで、良かったです。村上さんと最初から最後まで一緒にやるのは今回初めてだったんですけど、凄くセンスが良くて、小物やセルの処理が上手でした。手が早くてクオリティも高くて万能なアニメーターだと思いました。

久貝　凄すぎて、自分的にはかなり敗北感を感じました。

夏目　動きのイメージもオリジナリティがあるというか、想像力が豊かでした。そのあたりが、あのエンディングになってくるのかなという印象ですね。

――　せっかく話に出ましたので、その村上さんが手がけられたエンディングについても少し伺わせてください。

夏目　あれはもう「好きにやっていいよ」とだけ言って作ってもらいました。動画まで含めてほとんど村上さん一人でやってます。背景も描いてますね。線と色の部分を分けて作画しているんです。



久貝　仕事への姿勢も素晴らしいですね。

――　監督からの発注段階では、指示なんかはあったのでしょうか？

夏目　そんなにないですね。逆に発注されました。どういったものをやりたいか聞いたら、踊っている姿を描きたいと。それでロッタがバレエをしているという展開を決めて、その後に曲の発注をしました。絵コンテのイメージボードがあって、それもイメージ豊かで良かったです。これから注目を浴びるアニメーターですね。

――　ロッタの淡い想いが表現されてましたよね。

久貝　ちょっと大人な「みんなのうた」、みたいな感じで。

――　では3話についてお話をお願いできますか。

夏目　演出の八田（洋介）さんがよく頑張ったなあと。ここのレイアウトは全部調整したり描いてくれたりしています。八田さんは制作出身なのですが、絵もちゃんと描けて、キャラクターも動きも見られる人なんです。演出修正の段階でも大分寄せて描いてくれて、凄く似ていますよね。なおかつ演出としてもレベルが高いんです。コンテも自らやってくれて。（3話の演出修正をみて）しかもこの勢いで結構全カットに手を入れてくれていたりするんです。

久貝　画面のクオリティはもう最低限それくらいが保障されるという意味で、信頼できる演出家さんです。

夏目　作監の長坂（慶太）君もすごく上手で、今回ローテーションに入ってもらいました。

3話をやってもらったのですが、どんどんよくなっていきました。7話も手伝ってもらって、そのあとの11話が凄く良かった。

久貝　11話は総作監が入っていなかったんですよ。僕は自分と二人の総監督に続き「第四の男」だと勝手に思っていました（笑）。11話は最終話の直前でリソース的にも12話に割かなければいけない中、一人で踏ん張ってくれて。

夏目　頑張ってくれて、クオリティもあがってという感じでしたね。また澤田さんの、最後でリーリウムとジーンが夜風に吹かれる会話シーンがよくて。

久貝　ずっと靡いているところです。靡きすぎて苦情が（笑）。

夏目　なおかつタバコの煙が作画なんですよ。普段は撮影処理だけだったりするんですけど、風があるので描いてもらいました。

久貝　リーリウムが胡散臭く近寄ってくるところも凄く良くて。こいつは悪いやつだって。このフレンドリーさは何かあるなって思わせましたね。

――　怪しさはありますけど（笑）。煙は基本撮影処理なんですか。

夏目　作画で描くこともありますが、基本は撮影ですね。煙の芝居があるときは作画でお願いしてます。

久貝　他にはお城が出てくるのがポイントです。リッチ感が半端ないですよ。

夏目　背景の作業量が多かったのですが、3話は本当に素晴らしかったです。

久貝　シリーズ最初の山場だと言われていましたね。

夏目　シャンデリアは背景で描いています。あまりに大変なので3Dモデルを作って、それを配置してはいますが、そこから手描きにしています。

久貝　あと、総作監の吉田（奏子）さんとは初めて仕事したのですが、作品と良くマッチしていたんです。

夏目　吉田さんとは自分も今回初めてだったんですけどね。芝居も上手いんですよ。

久貝　本来は動きを作るのも上手な方なので、総作監としては窮屈そうでした。「動きを直したいんだろうな」、「レイアウトから全部、自分で原画を描きたいんだろうな」という感じの仕事っぷりでした。

夏目　久貝君は自分の絵と比べてどうでしたか？

久貝　僕よりも立体感があると思いました。尖った感じではなくて丸みのある印象がありました。

夏目　確かに立体感は素晴らしいですね。顔のアップ一つとっても頭蓋骨への意識がある。平面ではないんですよ。今回、総作監は二人いて、それぞれタイプが違ったなと思いました。もう一人の総作監である小田（剛生）さんはどうでしたか？

久貝　小田さんは独特でした。線というか。リズムがある絵を描かれる方だと思います。本来はもっと動きのある内容を描かれるんですけど、そこが絵としてにじみ出ているような気がしました。線の流れに小田さん自身のリズムがあるんです。

夏目　動線を意識して描いているんですよね。生粋のアクションアニメーターなので、動きを感じさせるんです。「次にこっちに動くんだ」というのが見ていて分かるんですよ。

久貝　今回のビジュアルブックの寄稿イラストのリーリウムの足の皺なんかもですね。

夏目　動きの途中の絵が得意なんです。

久貝　スピード感もあって、吉田さんとはまた違う持ち味を持っているんです。そういう意味で『ACCA』はバリエーションがありました。

夏目　二人とも高いレベルでキャラ似せはできているので、その先の見せ方の違いがあって面白かったですよね。

――　次に4話についてはいかがでしょうか。

夏目　見ごたえのある話数になったと思います。

久貝　印象的というと村上さんのプールとパスティスのバーでのシーンです。プールが活き活きしてるなと思いました。

夏目　パスティスのポージングや角度のつけ方とかも凄く上手ですよね。

久貝　あと、ビスキュイが演説風に周りに訴えかけるシーンで、赤坂さんが芝居を凝った感じで作ってくれました。髪が乱れるというのはアドリブなんですか？

夏目　あれはアドリブなんですよ

久貝　よかったですよね。冷静と情熱の間みたいな感じで。

夏目　色気があって、キャラも凄く似ていて上手ですよね。

久貝　あと、ウォーブラーがアジトに駆け込んでくるところは澤田さんがやってくれました。ラッシュで見ていて、このあたりの澤田さんパートから一息付くんです（笑）。しばらくは油断してよいな、と。よいものを上げてくださるので安心感があります。

夏目　それと、演出の武藤（信宏）さんが良い仕事をしてくれましたね。レイアウトもちゃんと成立するように一通り直してくださって。もちろん良いものはそのまま通すのですが、絵作りという意味で凄く貢献してくださいました。武藤さんは作監ができるくらい絵が上手で、そういう人が見てくれると、絵も似るし雰囲気もよくなるんです。

――　この4話から連続してコンテが川尻（善昭）さんになりますね。

夏目　川尻さんは、手が早いのももちろんなのですが、凄く達者な方でした。シナリオ内容の再現力も凄いし、コンテがしっかりしているので、絵を想像しやすいんです。やはり演出家として上手（うわて）という印象ですね。

久貝　次の5話ですが、作監を担当された原田峰文さんは上手な方でしたね。

夏目　最後の雪山でニーノがジーンにばれて二人で話すシーンなど、自身で原画も描かれていたんですよ。それと吉田さんも凄かっ



たです。この頃になると、こなれてきた感じがありますね。

久貝　そうですね。キャラ表を超えかかっていたような感じがありました。特に表情が良かったですね。

夏目　総作監でありながら、結構演出的な見方もしてくれて、キャラクターを作ってくれて。演出の葛谷（直行）さんも凄い安定感がありました。カッティングもスムーズでしたね。6話は、パーティーだったり、物量も描くべきことが多かったので、そういう意味での大変さはありましたが、演出の吉川（志我津）さんが頑張ってくれました。

久貝　画面内に人がいっぱい出てきましたからね。

夏目　そういうところは久貝君にも総作監のヘルプもしてもらいました。

久貝　僕はBパートで板井（寛樹）さんという方が描いてくれた、三人娘が奥から手前に2コマで動くところがインパクトありました。このカットは演出の吉川さんのローリング指示もきめ細かく描いてくださって、凄い併せ技でしたね。

夏目　榎戸さんの衣装デザインも印象的でした。小田さんも画面内に人がいっぱい出てきて大変なところを結構細かく入れてくれたりして凄く頑張ってくれました。

――　7話についてはいかがでしょうか。

夏目　7話は八田さん演出で、作監はメインで榎戸さん、フォローで長坂君にお願いしました。八田さんは（3話に次いで）二度目でしたし、大分雰囲気もつかんでいて良い感じでした。

久貝　八田さんは、今回は3話、7話、11話と3話数のローテーションで絵コンテ・演出をやってくれました。

夏目　7話は、皆頑張ってくれましたが、やはりこの話数も澤田さんが活躍してくれました。コロレーでのジーンとモーヴのシーンがすばらしかったです。

久貝　僕は坂詰（嵩仁）さんのお仕事が印象的でした。坂詰さんのシーンは凄く動きそうな味になっていて、うまい方ならではという感じがしました。あとは、榎戸君もすごい忙しい中、粘ってくれてゾンビみたいでしたが（笑）。7話は若手が多く活躍してくれました。

夏目　それを八田さんがまとめてくれたんです。音楽の入れどころも凄く良くて、全体的に『ACCA』はこれだという感じになったと思います。原画の小笠原（真）君もたくさんレイアウトや原画をやってくれて活躍してくれました。

久貝　本来は動きが素晴らしいんですが、『ACCA』は止めの絵でも頑張ってくれました。

――　8話はスペシャル回でしたね。

久貝　小嶋（慶祐）君が勝手にスペシャルにしてくれました（笑）。

夏目　回想話数なので絵的にも変化をつけたいと思い、背景の色味にもこだわりました。小嶋君はこの話数ではキャラクターデザイン的な仕事もしてくれて、ニーノのお父さんや、ニーノの子供時代、幼少のロッタ等を描いてくれました。

久貝　これまで出てきたドーワーの人達も過去風にリファインもされていますね。

夏目　良く見ると、クヴァルムや国王様の皺が少なくなっているんです。33年前ですからね。

久貝　小嶋君は、ニーノのお父さんの皺など、経年変化をこだわったみたいです。

夏目　ニーノがどんどん大きくなっていくところに、凄い神経を遣っていました。

久貝　子供時代のニーノを見て「俺よりうまい！」と思いました（笑）。小嶋君の特徴はさらっとまとめるところですね。くどくならないんです。スマートでアーバンな感じがします。

夏目　本人はいつも悩んでるようですが、絵は安定してるんです。8話で使われた写真素材も全部小嶋君が描いてくれました。

――　2話と高校時代の色味が近い気がしたのですが。

夏目　元々8話を回想処理をやるということで模索していて、そのうえで2話の色味が決まったんです。

久貝　高校生時代のシーンは亀澤さんがやってくれました。カーテンでノートが捲れてペンが落ちて拾うというシーンです。凄く上手でした。

夏目　ちなみに4話の馬車のシーンも亀澤さんでした。

久貝　やはり馬車ですからね。

夏目　亀澤さんのキャラもかわいかったです。くりんとして。それでいてレイアウトが決まるんです。

――　ニーノのお父さんが亡くなった時の、ショックを受けているニーノあたりのシーンは衝撃的でしたね。

夏目　小嶋君がこだわったところで、背景の指示も真っ暗にしてました。シーンごとに背景も凝っていて、室内でも朝・夕・晩の影付けも変わっていて情緒が出るんです。

久貝　あと、ニーノがお父さんの背より高くなったということをレイアウトで表現するために錯視について調べていたりとか、色々と細かい画面つくりをしてました。

夏目　演出としても優秀でしたね。

久貝　しかもこれやりながら、ニーノのフィギュア作ってましたから。

夏目　公式に申請して「ワンフェス（ワンダーフェスティバル）」に出品していました。出来も凄く良いんですよ。机の裏にまわってフィギュアを複製して、乾かしてる間に作監やるというバイタリティです。

久貝　引越しもしてましたし（笑）、パッケージの特典も担当してくれました。

夏目　それと、アーベントとシュネーの別れのシーンですね。ここをやってくれたのは長澤（礼子）さんです。長澤さんはマッドハウスの生え抜きで、去年くらいから原画に上がったばかりですが凄く上手でした。1話ではBパートでレイルがジーンのところから走り去るところをやってくれました。

久貝　僕が張り切って台無しにしてしまったんですけど……（笑）。凄い才能がある方だなと思いました。

夏目　4話の最後、ジーンがタバコをふかして帰っていくところも長澤さんです。凄くキャラが美しいんです。

久貝　新人とは思えないですね。

――　パッケージ3巻の特典も長澤さんですね。

夏目　最近の人って器用だなあって。キャラ似せもできるし、それぞれが自分のカラーを持っている。そしてそのカラーのセンスが良い。今回の描き下ろしのイラストも良いですね。これからが楽しみな方です。

――　9話についてはいかがでしょうか。

久貝　演出の重原（克也）さんが非常に器用な方なんですよ。

夏目　処理の仕事も早くて、元あった素材を使いながら画面のクオリティアップをしてくれました。タイミングのつけ方に優れていて、クイックチェッカー（アニメの動きを確認するツール）に入れてないのですが、体感でタイミングを直せる方でした。アニメーター出身で、バランスを見る力がある方でした。

――　リーリウムがグロッシュラーの髪を引っ張るカットはかなり印象的でした。

夏目　このあたりは久貝君が自分で描いてくれました。

久貝　『ACCA』の中で一番絵を描けていたのはこの頃ですかね（笑）。グロッシュラーはこの時が一番極まっていました。

夏目　徐々に上がってきた時期ですね。

久貝　グロッシュラーを描く時は、ボブ・ピークと同時代のグリューオーのイメージも意識しました。

――どういったところにグリューオーのイメージを反映したのでしょう。

久貝　レイアウトのアウトラインですね。例えば、OPや最終話のレイアウトでは、キャラの並びで頂点と頂点を合わせるように整理して、普通バラけさせるところを、なめらかに線が繋がるように配置してみました。リアルな角度でありながら、滑らかなシルエットを作るように。奥行きという意味では平面的な感じになりますね。9話のこのグロッシュラーとリーリウムの一連のシーンでは、滑らかで流れるようなシルエットになりやすいところだったので、でこぼこやれるところでもあえてやらないという感じでした。

夏目　凄い良いシーンになったなと。原作中でも屈指のシーンでしたし、漫画に負けない迫力でした。髪を梳くカットも良かったです。束感や手で梳く感じとか。

久貝　一番大変なカットでしたね。

――10話についてはいかがでしたか？

夏目　印象的なのは、ロクステッラです。キャラ表が結構面白かったです。小物も含めてこの子は原作からアレンジして作ってもらいました。

久貝　唯一アウトドア感があったキャラで、画面には出ないんですけど、キャラ表には靴底なんかも描いたりしました。

夏目　10話でも吉田さんが良い仕事をしてくれました。安定感、色気が出てきました。要所要所でよい顔がたくさんあります。あと、5話に引き続き演出の葛谷さんも作監の原田さんも安定していました。

久貝　次の11話は最終話と平行して大変でしたね。

夏目　八田さんがもう3ローテーション目で安定していたので大分任せっきりでした。

久貝　長坂さんも最初から参加していたので二人に任せていました。

夏目　長坂君も絵が安定してきて、11話は総作監なしで一人でいけると。でも人がたくさん出てくるしリーダーも集合して、相当大変だったと思います。

久貝　内容は相当ヘビーでした。澤田さんの、ニーノが撃たれるアクションシーンもよかったです。

夏目　ここは『ACCA』の中で唯一といっていいアクションシーンでした。

久貝　黄金銃みたいなディテールも凄かったですね。「え、これ動かすんですか？」みたいな。動画も大変でした。

夏目　ディテールを崩さず動いて王家の象徴的なものになりました。あと、ジーンの唖然とした表情や、乱れた感じなどもよかったです。

久貝　病室のシーンは小笠原君でした。個性のある良い絵で、小田さんがニーノの首のたるんだ感じとかを褒めていました。

夏目　長尺で、しかも難しい角度なのにうまく描いてくれて。

久貝　小笠原君はわりと自分の絵があるから、『ACCA』では悩んだと思います。

夏目　もともと頭身の低いキャラが得意なんですけど、今回苦労したと思います。

久貝　ポップなデフォルメの絵の方が得意だと思うんですが、今回はディテールのほうも頑張ってくれました。

――そして最終話となる12話ですが。

夏目　12話は、個性のある方々に参加してもらったこともありますが、独特な作り方をしているんです。久貝さんがAパートの式典のところを、それ以外の作監を小田さんにやってもらったので、見る人が見たら絵の違いはあるかもと思いますが、絵の上手な方が多かったので、それほど直す必要がなかったというのはあります。

久貝　話数を重ねてきて、皆、『ACCA』の絵が上手くなっていましたしね。

夏目　割り振りも内容にあった人を割り当てていったので、そういう意味でも外すことはなかったという印象でした。演出的に意識したのは、シリーズをやってきて大分キャラの表情や良い絵を描くなっていうのがあったので、止め絵の顔のアップを増やしました。そこで表情や色気を見せられたらと。全体的にはそんなに動いていないんです。でも、そういう絵のバリエーションとか、久貝君も大分脂がのっていて、良い感じだったのでそれを活かせるようなコンテにしました。

久貝　そのコンテが凄かったです。背景が全部赤だったり思い切ったカットもありました。

夏目　背景をシンプルな構成にしました。青空だったら空一枚。『ACCA』の旗を背負っているのであれば、旗の赤だけで空間ボケで濁すとか。寄り絵の時はそういうのが多かったです。

久貝　情報量のコントロールが凄く大胆で、明るくするところと暗くするところのリズムが独特でした。

夏目　壇上で進むシーンは真面目にやったら凄い大変なんですけど、良い意味での「逃げ」の演出を試みました。効率を考えて、無駄なところで努力するのではなく、『ACCA』ではそれが演出意図として生まれてくる。背景をあえて見せない。その代わり、引き絵できちんと見せるところはきちんと描いてもらう。

久貝　真面目に立ち位置を固定して、カメラ位置を振ると映ってしまうような人達にも、映らない間に移動してもらったりしていました。

夏目　モブが凄くよいですよね。設定がないものは、久貝君に一からレイアウトで描いてもらいました。

久貝　監察課は僕がやって、民衆や、台詞のないモブは亀澤さんに手伝ってもらいました。

――この話数では目の省略の仕方も独特でしたよね。

久貝　当初はシリーズでの決まり事にしていたのですが、しばらく忘れてました（笑）。

夏目　意外と皆、きちんと描いてくれて、上手な人が描いてくれると消すのはもったいないからそのまま活かそうと。12話では、むしろ表情が見えなくてもよいキャラの表情を描かないことで、意味合いや意図ができて面白くなったなと思います。

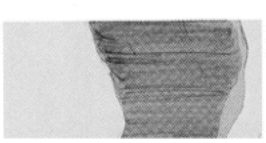
久貝　情報量のコントロールがうまかったなと思います。

――演出的にはモーヴが「静粛に」と言うカットが印象に残っています。

夏目　あそこはイマジナリーラインを超えているんです。自分はよくやる手法で、超えるタイミングがあるんですね。たとえば場の空気が変わる時に、あえてラインを超してあげると、切り替えしができる。ここからはモーヴの時間、モーヴが支配する時間になるということを表現できるんですよ。

久貝　そういうことだったんですね（笑）。

夏目　12話は上手な方の総力戦でした。グロッシュラーとジーンのカット等、吉田さんも原画で参加してくれたりしました。長澤さんの王子がクッション抱いていじけるところや、クッションの描き込み、表情付けも素晴らしかったです。ジーンがタバコを吸ってるところ、ニーノがホテルで朝電話しているところもやってくれました。



髪の毛がふさっとなるのは、シートを見た時失敗すると思ったけど、ラッシュをみたらよい感じでしたね。あと、レイルが会議しているところなんかバッチリでした。小田さんは原画もやってくださいました。それと式典のシーンは、まるまる120～30カットをほぼ四人だけでやっているんです。篠田さん、澤田さん、カラーの原科（大樹）さんですね。吉川（真一）さんもお手伝いしてくださり。上手な方がたくさん入ってくれたから、久貝君にはキャラクターに集中してもらえました。また、篠田さんがびっくりするぐらいたくさんやってくれましたね。別働隊がぐわって走ってくるところとか。それと、グロッシュラーの「ありがとう」のカットは、久貝君の修正もよかったですが、篠田さんの原画も素晴らしかったです。澤田さんはマギーが王子を守ろうとかけつけてくるところを、Bパートでは小嶋君がシュヴァーンとジーンとロッタのところをやってくれました。

久貝　Aパートの式典時のロッタ周りも小嶋君でしたね。Bパートの駐在員リーダーのところは吉田さんが原画を描いてくれました。

夏目　リーダー達はほぼ初めて描いたと思うのですが、よかったです。

久貝　僕もほとんど描いた事がないですね（笑）。あと、自分がニーノを描いたのは、最終話がほぼ初めてだったんですよ。

夏目　ローテの都合でね。これは盲点だったなと。

――　夏目さんも原画をやられたのですか？

夏目　回想、エピローグのところをやりました。最終話は他話数に比べてカット数が多くなってしまったんです。特殊エンディングでオープニング・エンディングもなかったので。自分の後は村上さんと武藤さんが二人でまるっと、40カットずつくらいやってくれました。村上さんは、プロムの王冠をかぶったジーン、ニーノとオウルが話すところ、バイクを走らせるところ、ラストのジーンがライターを拾うところもやってくださいました。武藤さんは回想明けの続きです。敬礼するジーンと見送るグロッシュラー、モーヴ達といったところですね。戸田（麻衣）さんは、8話と12話で、いずれも王様とクヴァルムのシーンをやってくれました。

――　BD&DVDの特典についても伺いたいですね。

夏目　5話目のむきむきのニーノは、手伝ってくれた澤田さんが描きました。

久貝　そもそも夏目さんがニーノは筋肉質だってことを話し出したのが悪いですね。

夏目　細マッチョなんですよ。

久貝　マッチョって検索したらああいう感じの画像が出たんですよね。

夏目　筋張った、というか。

久貝　そういうのをガリマッチョっていうらしいですよ。

夏目　『ワンパンマン』の感じがしましたね。

久貝　確かに……あと、戸田さんが凄くうまくて、センスを感じましたね。

夏目　セクシーですよね、戸田さんのニーノ。

久貝　単純な線で描かれてるんですけどね。シーツをかぶって寝るという芝居があるのですが、凄く上手くてアニメーターとしての能力が高いなと思わされました。

――　さて、今回のビジュアルブックの目玉である描き下ろしについても一言いただけますとありがたいです。まず、表紙イラストについてですが。

久貝　最終話でニーノとジーンの二人が酒場で合流した後、談笑してるシーンがよいとプロデューサーから提案があり、その場でまとめました。小田さんには、煙が焼き鳥屋さんみたいって言われましたけど。

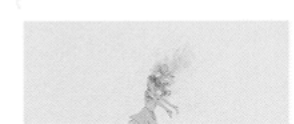
――　（笑）。アニメーターの方たちの寄稿イラストはいかがでしょうか。

夏目　良い意味でみんなバラバラですよね。それぞれの個性が息付いています。

久貝　篠田さんは忙しい中、自主リテイクで、ペン入れして塗ったものをもう一回線画を起こしてましたし、凄い情熱でしたね。長坂さんは、周りの個性の強い人たちのイラストに苦しんだみたいなのですが、素晴らしいイラストになりました。澤田さんは、本編では三人娘を一回も描いてないのですが、このイラストで描いてくれました。戸田さんは切り絵っぽくなっていますが、実はこれ、修正用紙の色だけで作られているそうで……凝っていますよね。佐藤さんのも凄く異色ですよね。生頼範義先生風で行くという話を聞いていて、不安しかなかったですけど、的中という感じで（笑）。凄く面白いものが来ました。他にもここでは言い切れないぐらい素晴らしいです。

夏目　オノ先生も素敵なイラストを描いてくださいましたしね！

この描き下ろしを見ると、個性を持った人たちが一つの作品に向けて頑張った感じがしますよね。やはりスタッフに恵まれた作品だったなと、改めて思います。



ACCA

ACCA Jusan-ku Kansatsu-ka

ACCA13区監察課

ビジュアルブック

表紙イラスト	久貝典史	編集・構成	マッドハウス
描き下ろしイラスト	夏目真悟 五十嵐 海 榎戸 駿 小笠原 真 小田剛生 加藤ふみ 亀澤 蘭 小嶋慶祐 佐藤利幸 澤田英彦 篠田知宏 戸田麻衣 長坂慶太 長澤礼子 八田洋介 箕輪 豊 武藤信宏 村上 泉 吉田奏子 オノ・ナツメ （掲載順）	インタビュー記事	尾上やすよ
		デザイン・印刷・製本	IDEA CREATE
		発行	株式会社マッドハウス
協力	ACCA製作委員会		

書籍、TVアニメ本編の制作に携わった全てのスタッフに感謝の気持ちを込めて

企画・制作：マッドハウス

2017年7月28日　初版発行

一部アニメーション本編、原作コミックスとの表記・内容とは異なる物がございますが、
資料的価値を鑑み、制作当時の状態のままで収録しております。
本書の内容に関するお問い合わせは、一切受け付けておりません。
本書の一部または全部を無断転載・複写（コピー）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ます。
商品に関するお問い合わせ：info@madhouse.co.jp

© オノ・ナツメ/SQUARE ENIX・ACCA製作委員会