

帰ってきた 動画バカの道

巻之巻 — クリナップ総合 —

① 原画はあくまで「ラフ」だ！ 何か信用するのにはなく、設定や前後の番号の原画等もよく見て、線割やパーツ分けなどを修正するのが「クリナップ」すなわち「清書」だ！！

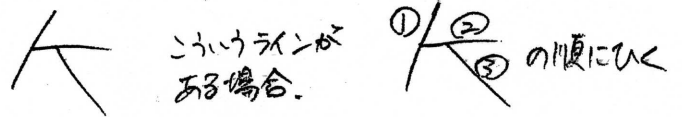
② そのためにはこの服が、このパーツがどうなってるのか設定を見て「理解」することが重要だ。その時はめんどくさいが、同じ作品を続けてやる際には結局一番効率がよく、設定を理解するまでのスピードも早くなるぞ！

③ しかし時には設定にあるパーツが話の中でたまたま外れているという場合もある。それを確かめるにはまず「%」をみて演出と原画、作監のやりとりのメモなどからそのカット内容を抜取りすることが重要だ！ あと、その話教担当の制作に電話して確認するのもより確実だ！
タイムシート上にもメモがある場合があるぞ！よく観察しよう！（将来原画になった時の練習として）

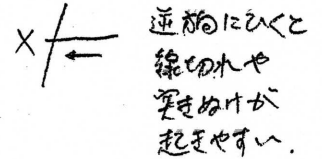
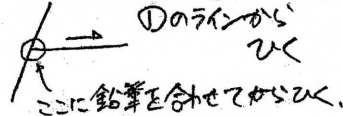
④ 線の太さは作監や原画の線に合わせていくのがよい（例外とあるが）、自分の線の太さや、そのカットのサイズ（UP↔DOWN）に応じて対処してほしい。濃さの違う鉛筆を使ったり、場合によっては2Bのセーパペンという「ウラ技」もアリだ！
一本の線で再現できない太い線は細い線でその両端をトとして間をBLウラ割として処理しよう！

⑤ あくまで「気分」程度としてだが、線の太さを外形線や空間の空いているパーツ分け部を⑩としたなら、空間のないパーツ分け部（縫い合わせや刈分け線など）を⑧くらいで描いてみよう！

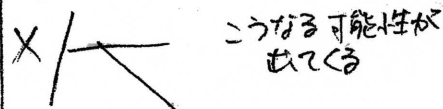
⑥ 「線切れ」は彩色の時困るうえに、なかなか目につまにくいので、極力減らすために例えは



①のラインのあと、②のライン



③②①の順にひくと



⑦ クリナップが雑だと、それを基準にして作る中割りがもっと雑になり、カット全体のクオリティも下がることになる。自分の持来のスキルアップのためにも常に「より速く」「より美しく」を念頭において作業しよう！

★ 主な表技、ウラ技

① 机の上の配置を決めて作業する！

ラフの紙、合成親、クリナップ済の原画、未の原画など機械的に手元に出せるようにすれば、検索の時間も省ける。

② ケシゴムは反対の手で！

これは慣れの問題だが、電動ケシゴムを新たに使うことがあるなら、いそその機会に練習してみるのもよい。

③ ミニ定規！

3~5cmくらいの定規があれば、Xカや小物などの直線部をひく時重宝するぞ！ 普通の定規の「横」



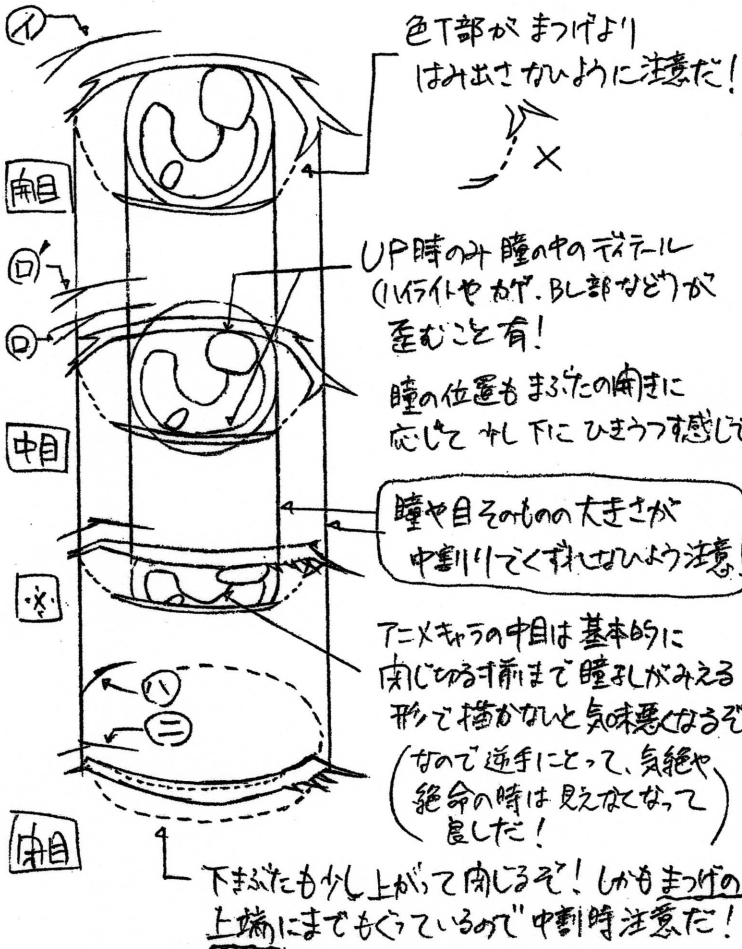
④ 暗記模写！

細い鉛筆や細い線など、動画の紙で見て見づらい所は紙をぬいて直接原画をみて目に焼きつけておかないと、うらに紙を戻して一気に描け！

帰ってきた 動画バカへの道

巻之参 目

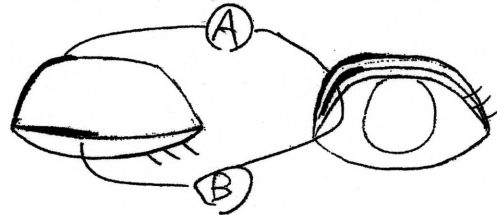
① 目はキャラの命! 特に丁寧なクリンナップと中割り
が求められるので要注意だ!



② 中目のツメは大体左図のかんじ。
中2枚で肉く時のかみ枚や、肉-肉の肉の
中1枚はこの辺、その他、場合に
よっては上図③のような肉目寄りの中目
も有。

③ まげは「アオリ」と「フカン」で厚さが
変わって見えるので肉目のまげが見た目
太くなる。その他 中目には設定を
見る以外にも、キャラの表情、芝居などから
か〜か〜かを使い分けるセンスが
重要だ! (目が乱厚画ならどうするか...
絵コンテがめんどくさいとは思わぬ)

④ 最近の描き方で「せ者」なのが「目の上のしわ」だ!
同一作品の中でも作監や原画によってとらえ方が
まちまちなのでこれまた要注意だ!



⑤ 上図の簡略図で示した A は「目の上が一番凹んでいる
所」にできるしわで、B はいわゆる「二重まぶた」である。
や、かいたアスは「肉目でA、肉目でB」のパターンだ!
よて中目でうっかり中割りすると中途半端なしわになる
ケースがある、ということだ! よて左図の例において、

1) 肉目で①のしわのみ有 → 中目②のしわ
2) " ① " → 中目③のしわ (A=Aの場合)
3) 肉目で①、②両方有 → 中目④のしわ
4) A=Bの場合、全てのケースで中目のしわは④

⑥ 尚、肉目の時しわが A か B が判別する1つの方法
として、(下からの光でない時において) しわの上に
少しだけかみがある時(下図 ⑦~⑧)は A。



⑦か⑧の時 B という解釈があるが、かみか
ない時等は「目との離れ具合」で判断してほしい!

⑧ UPとゆーくり(中枚数たふりに)肉じるor肉く
場合において「肉目でA、肉目でB」の時
は「中目」を基準に片方を消し、もう片方を出してこよう!

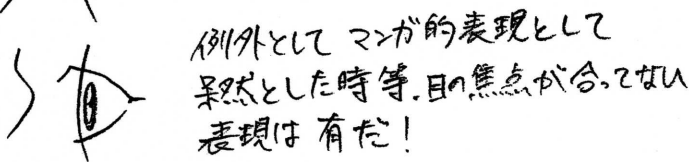
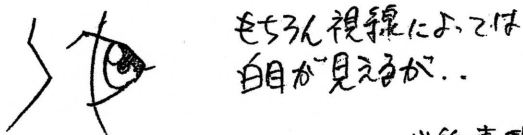
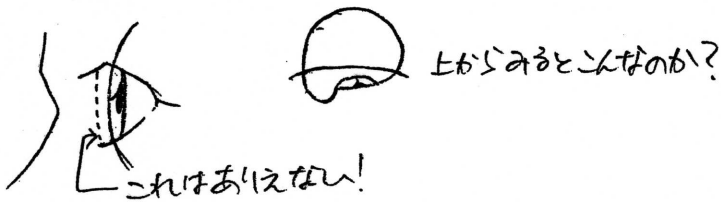
⑨ 瞳にオパーズがあるぞ! 細かいことだが配慮しよう!



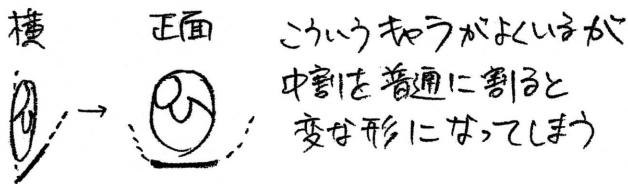
帰ってきた 動画バカへの道

巻之肆 — 瞳目と鼻 —

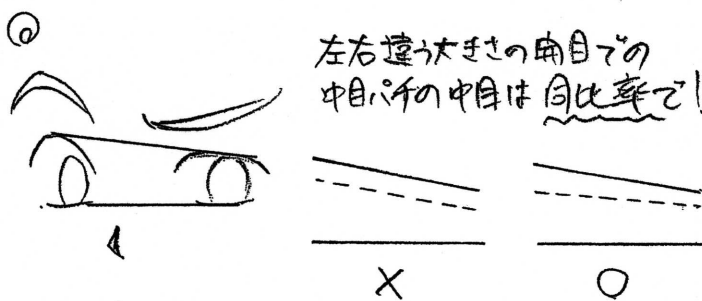
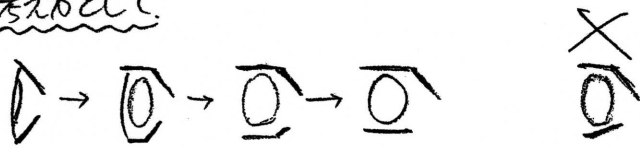
◎ あだりませたが 目玉は球なので、横向きでは瞳の向こうに白目はないぞ!



◎ 振り向き時の下まつげで、

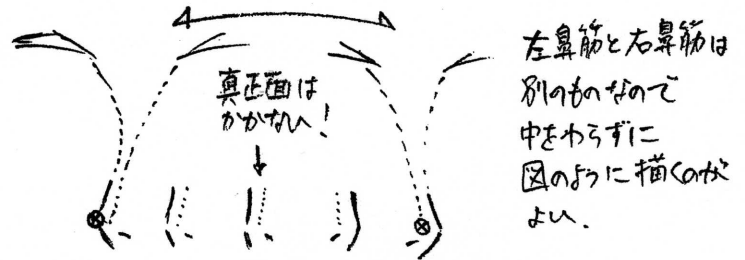


考え方として

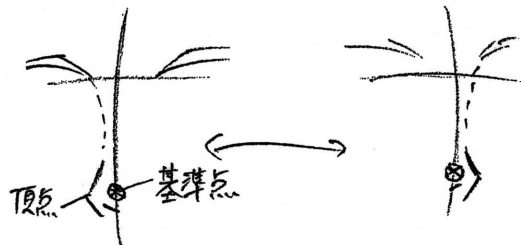


◎ 日常の振り向きに伴う視線の移動は基本的に (中心した動作など特殊な場合を除き) 中目汗で動かしてよし! 中目汗があればその前後で変えてはってよし! 1/4以外等の移動もそこぞうませよう!

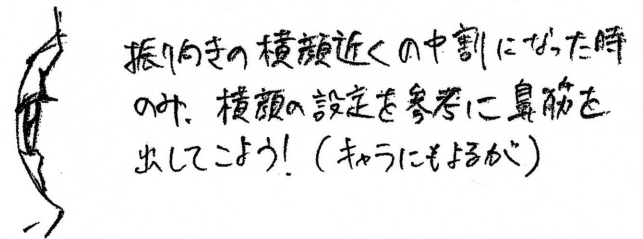
◎ 鼻は、普段省略されている鼻筋を想像して (ラフの紙が実際に描くよし) 中割りすると安全だ!



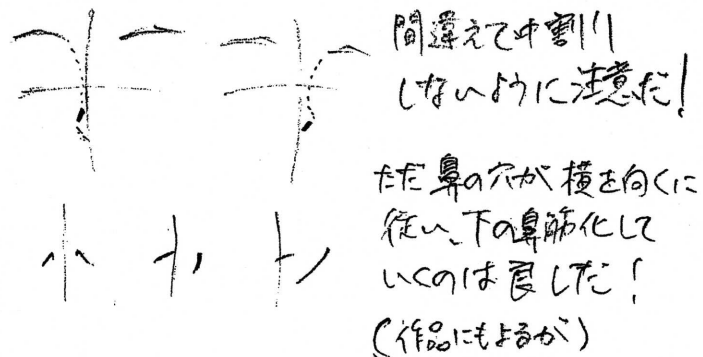
上図左の鼻の頂点◎点は反対を向くと頂点に当たらない!



更に鼻はその高さの分だけ振り向き時の基準点にはずれが生じる。あくまで鼻先の頂点は鼻そのものを割る時のみ使い、顔の他のパーツを決める手がかりには使わない!



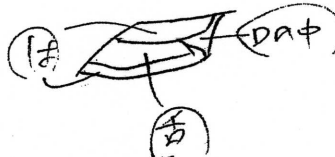
◎ 更に省略された、いわゆる「点鼻」は誤差が少ないのでそのまま割ってもテンションは少ないが、鼻の上側と下側を



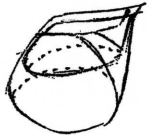
帰って来た 動画バカの道

巻之伍 — □ —


① 口の中は色バカし易いものの代表だ！左のような指定を常に入れておき、それぞれを違うカラーでぬり分けよう！




② 内口と中口では、リアルに考えると上の歯は同じだ！
ただ、内口で上の歯が見えて、その位置が動いている場合は中割りしよう！



← この切り線は深く考えなくてよい。



← 上の歯を同じにするとは微妙になる場合は見栄優先で見せるように作り直してOKだ！




③ 中割り指示は原画にないシートにある場合があるぞ！また、指示がなくてもそのまわがシート上で喋っている場合は合わせて適宜につけてあげよう！

(たまにMとかいてある場合は「モロー」の意味で口の喋りとか、回想シに合わせた喋りとかなのでロパクはなしだ！間違えるな！)


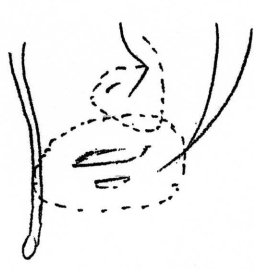
☆ 動画界を二分する「中口は内口寄りか内口寄りか」問題。各方面からの意見を照合したところ、内口寄りの意見が多かったため内口寄り(といえど内口=10とするは4:5くらい)としたいです。理由として、歯の見えない完全な内口の場合、セリフの途中では、中、内口に比べて使用頻度が低くなる都合上、内口寄りでは口の動きのメリハリが弱いということです。叫びなど大声のセリフの時など、内口の時より音があまりのをバランスをとるなど内口寄りの方がよいケースもありますが、僕自身も新人の頃混乱しました。ひい所は同じ会社に両タイプの動検2人がいてそれぞれ勝手にRを出す、という例もあるそうなので、基本は

④ かつゼロパクの周りにつくる刈部分は内口の端や下唇の線、カゲなどを隠すためにある！そこを踏まえて必要な時に必要な分だけ考えてつけるべし！

中に内口が全て隠れる(下唇とその周りがあふれて)なら、刈部分は原画に描いてあっても不要だ！



また、中口でははみ出るが内口では完全に隠す場合は、刈部作成は中口のみでOKだ！

⑤ 刈部分が他のカゲや髪、涙などを消してしまわないか注意！(髪、涙がロパクより上のセルなら問題ないが、)

⑥ オヤジキャラなどしわがあるキャラのロパクは口の近くのしわも原画に指示がなくても同じスブレにしてあげた方がよい場合がある(ここが微妙なところだが) (箇所)



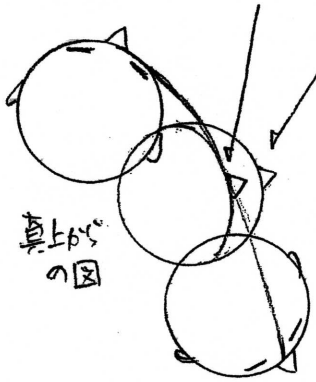
これもロパクは正面で動かないところが横顔になったとたん動くという辺りで矛盾点は出てくるので、ある程度の所で妥協せねばならない...

内口寄り一統する方向へご協力をお願いします。ある程度場数を踏んだ者ならともかく、新人にとってはかき他に勉強すべきことがほかにも多いので余計な混乱(はい話5さいの?)は避けてあげたいところです。

巻之漆 動画バカへの道

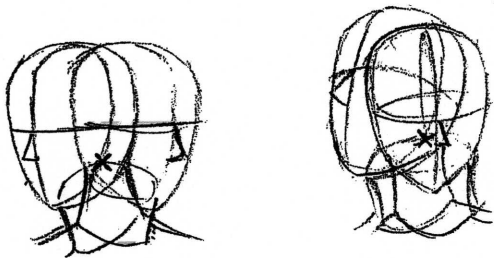
巻之漆 — 振り向き —

① 振り向きで顔のデッサンがどうにも崩れる要因として大きく2つのケースがある。その1つが実は前章の「ハンマー投げ」のポイントに当たる。つまり、「体が動きながら振り向く」動きを直接割ったがゆえ、デッサンがくらくらというものである!

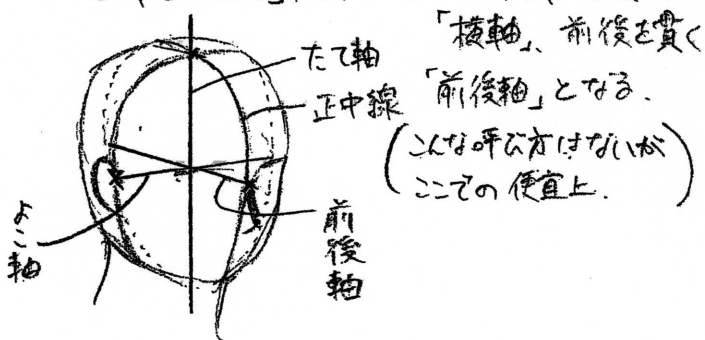


よって振り向きを割る時は「まず体を先に中割りして次に首→頭の順に割っていく」ことを忘れてはならない!

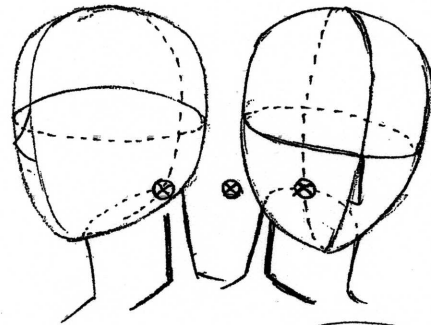
② 胴体がほとんど動かない振り向きは首のシルエットを合わせたタテ割りでもOKだが、胴体がかがれ動いたり、縦方向のズレが混ざったものは「延髄」を合わせたタテ割りにすべし!



③ 次にポイントとなるのは頭の中に上下に貫く「芯棒(たて軸)」だ!、続いて横中心を貫く「横軸、前後を貫く」



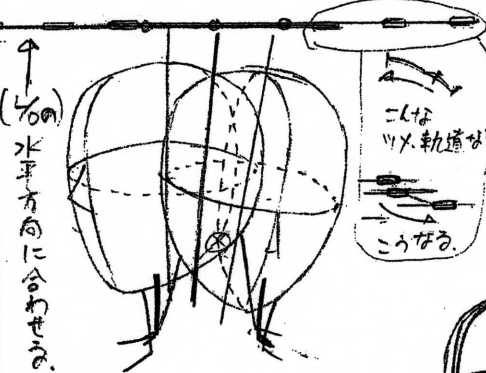
④ まず普通に胴体首まで中わりをいして、原画の



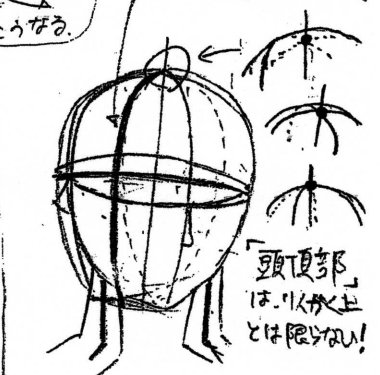
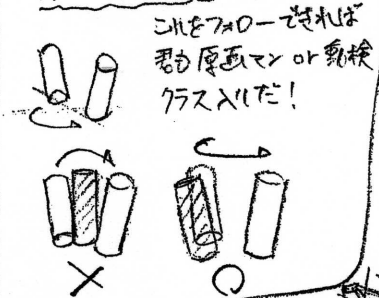
延髄道を見つけ。(④印) (正中線をそのまま後ろへまわるとみがかう) そこを基準にタテ割りしてたて軸を中割りする。

今度はたて軸を重ねて大体のりかなく(頭は完全な所解ではないので誤差があるのに注意!)と正中線をわる。

続けて横軸、横正中線をわる。



*上図において原画同士が「おじれの位置」にあたり、割りこむ振り向きの場合などはこの方法が通用しないことがあるので注意!(7中-かそれは原画が足りないわけだが)



ただ、厳密には左のような現象が微妙ながらあるので、中わりで顔や首のズレをみることがあるが、最終的には「見た目重視」で修正すべし!

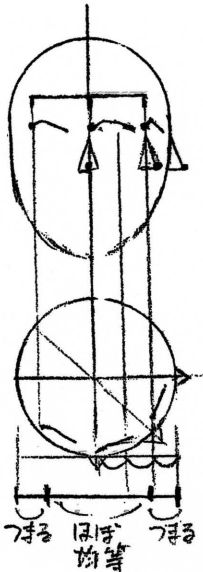


原画を外して、ポイントをつなぎ微調整して完成はかけたが微調整ポイントは次章にて(笑が長い...)

巻之捌 動画バカへの道

巻之捌 — 鏡・振り向き —

① ポイントをとる時に注意すべき点は、
「球面上の中刈、であるということである！」

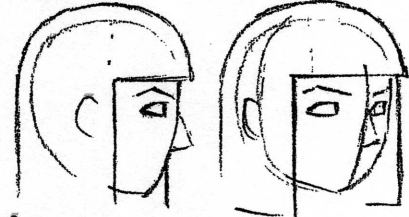
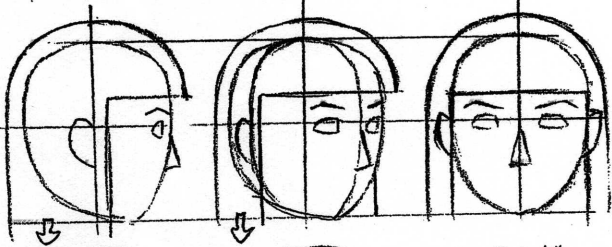


左図は頭の簡略図だが、
鼻を中刈すると正面からは
ほぼ1/2奥ツメになっている
ことがわかる。つまりポイントは
横位置に近いものほど「奥ツメ」を
意識して、遠いものほど、
(例図の眉尻) 均等割りに
近くなる、ということである。

あと、顔のパーツは左図のように
球面上にあるのではなく、微妙に
平面に近い形であるので(おろし)

その誤差も先程の「横軸」を
基準に「顔らしく」調整が必要。
球面よりも出っばいなので注意！
(おろし大サカにかいてます)

② そしてようやく、デッサンが崩れる2つ目のテストだが、
「横顔の理解」だ！ アニメは2次元のものなので、
現実の横顔よりもアニメの横顔は顔の各パーツを
「見せる」形をとっており、デッサン的に矛盾しているので、
中を割ろうとしてポイントをピタにとるほど「似なくなる」。



★ 横目を横にのばして
なみ、横顔で目立つ
このかみの幅をこまかく
★ 横髪的位置を前後に
ずらす等。

(でもこの方が上の例にあてはまり、見た目のずれが少ない。)

③ そして横顔の向う側の目がどんな角度で見えて
くるかが「読みとれないと、デッサンは崩れてしまう」。
この時大事なのは耳と目の関係だ！ キャラによって
多少上下はズレるが



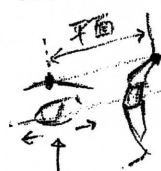
アゴもアキ、アキを
見極めるポイントだ！



作品によっては向う側の目も
鼻柱の奥から出してくることが
よいものもあるぞ！

平行に存在すること
たえ頭にあれば(眉も
ふくめて) 耳→目への
横正中線の延長上に
向うの目を出して
きて、眉も平行の
カーブに合わせておけば
ほぼ完成だ！

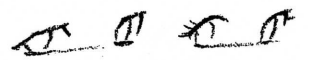
尚、このやり方だけだと、左図の例のように「球面」に近い
顔になるので、両目が見えてきてからは「横軸」と平行な
線上に両目、両眉が並ぶように「整えよう！」



あくまでもアニメは2次元のものだ！
見た目重視で整えるべし！

◎ この目の目は実際の横顔より
左か右に少しずらすと「決まる」
ことが多い。

◎ この目は思い切って
まつげの形を変えることも有



④ あごのラインも少しずらす奥まっていることに注意！
特に女の子はあごが出っばいとまっすぐなアゴが、



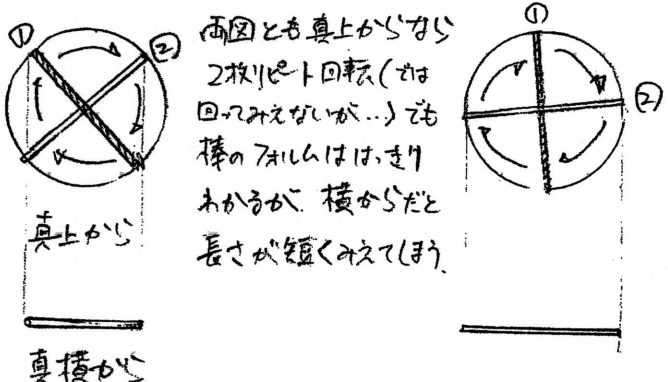
アニメの道 動画バカへの道

巻之玖 — 結ぶ・振り向き —

① 横顔に近い顔は一番微妙で似せにくい。更に中目ぱちの中目が入ると似ないことの上なだけ。中目ぱちの場合、面倒だが一旦閉目で中割ラフを作った上で閉目・中目を「前章目」で解れたやり方で行く。それほど顔はわらの命であり、顔さえなるとかなれば、素人目には「作画がいい」となるのだ！

② あと、真正面をこえる振り向きは、真正面の中割はできるだけ入れない方がよい。似せるのが難しい（鼻筋とか頬のりんかくとか）前回も述べたが所詮2次元のものなので向に正面顔が入ると違和感が生じる。（ただしボクなど一部のお子様向けヒーローなどは正面顔は重要な「記号」なので、入れた方がよいと思うのだが、作り手の多くにはまだ理解されてない...）

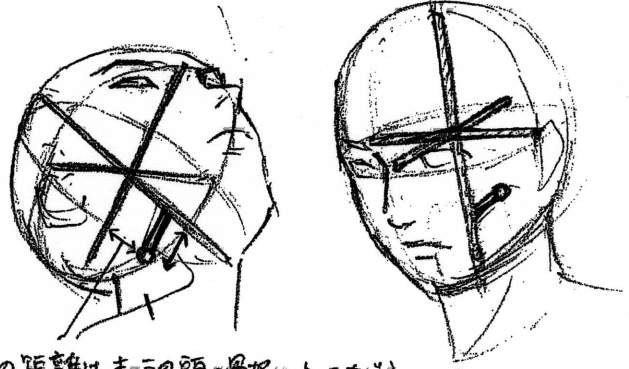
③ 逆に真横をこえる振り向きは真横の中割はできるだけ入れるべし！（というオマエのウチ真横、）なぜかという、棒の回転でたとえると、



振り向きだけに限らず回転軌道の中割は、その軌道の一番ふくらんだ所に中割を入れないと軌道を通ってみえないので注意だ！

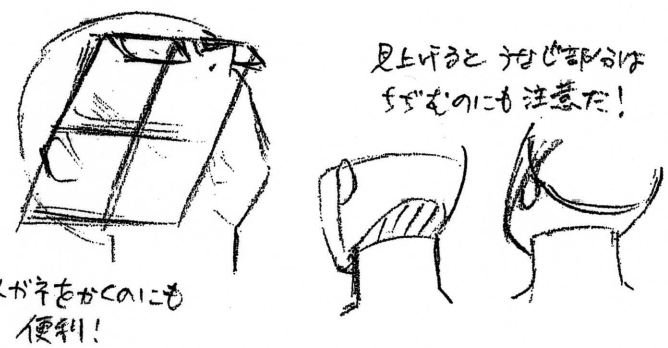
④ 見上げる・見下ろすといった「縦方向への振り向き」は、振り向きにおける「横軸」の役割を「前後軸」におきかえればよい。

⑤ 更にレベルの高いやり方として、下のような「軸棒セット」を中割りするというやり方もあるぞ！

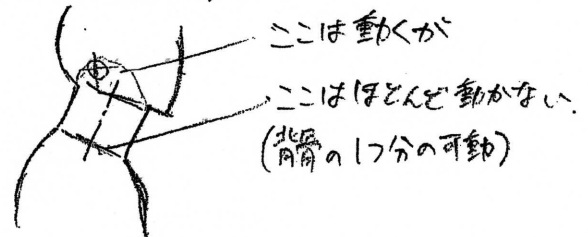


この距離はわらの頭の骨格によっても違う

⑥ 直方体の「箱」に例えて頭を中割りする方法もあるが、回転の中心がズレるので、軸でちゃんと中割した後、顔の各パーツを決める時の補助的役割として「棒」を使うくらいにとどめておくのがよいと思うぞ！



⑦ 尚、この章では便宜上垂直に描いている所があるが、「首」は胴体に対して斜めについているのが基本なので注意だ！

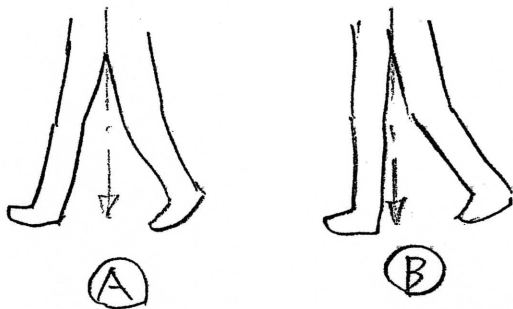


巻之拾 歩き 動画バカへの道

巻之拾 — 歩き —

① 歩きや走りは原画の出来によって動画もかなり左右されるので、ちゃんと中割りしても変な動きになることもあるが、出来ることを精一杯やろかな

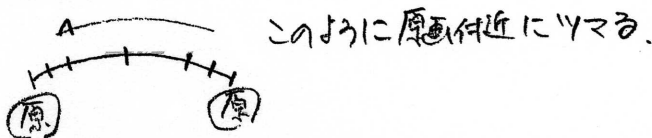
歩きの原画には、大きく分けて、次の2種類に分類される。(A)→(B)に近いほど歩く速さが速くなる。



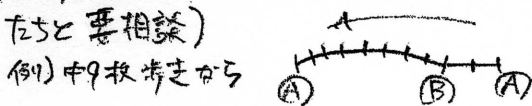
しかし、全ての原画がこの理屈を分かって使い分けているわけではなく、演出時にシートをいじられることもあるので、結果(A)で中3枚や(B)で中5枚の歩きも存在してしまう。

② (A)のようにゆっくりした歩き(といっても(A)の場合は速い歩きでも使用可だが)は「静歩行」といって、

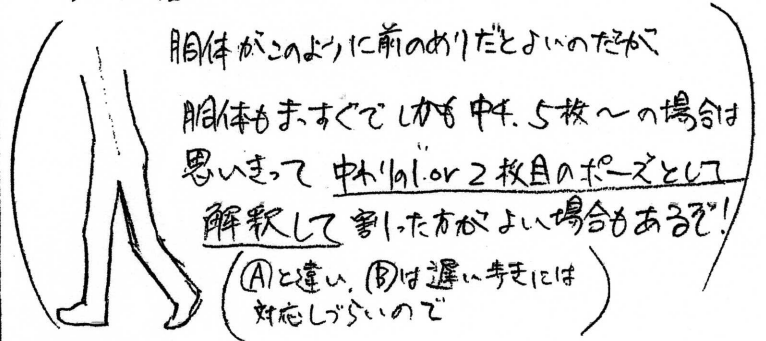
右足を前に出す → 右足をつく → 重心を左足から右足へうつ → 左足をあげる → 右足を前に出す。という順序をふんでいる。なので両足が地面についている瞬間、すなわち原画ポジションの辺りが、重心をうつす瞬間、の分最もスピードが遅くなる。よって



③ 更にゆっくりした(1秒以上のスパンの)歩きになると馬鹿正直に中をわらすに、(原画のポーズにもよるが)例えば原画が(A)からちょうど(B)のようなポーズを画に入れるのもいいのでよい。(使うかは制作、演出さんと要相談)



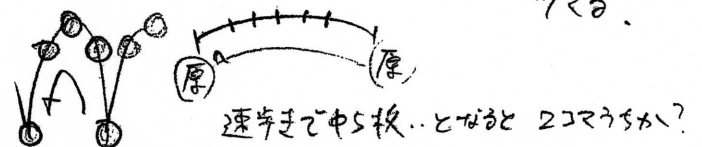
④ (B)の歩きは歩きの原画としては少数派だし中割も「決まりづらい」ので動画としても困るところだが「動歩行」のとらえ方として考えるしかない。



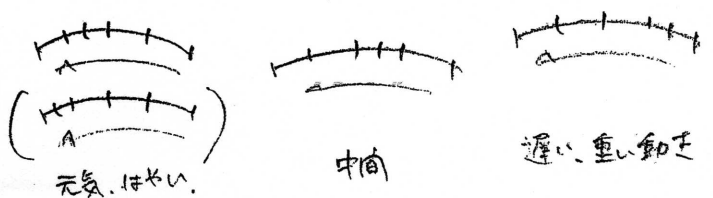
で、動歩行とは

胴体(重心)が前へ流れていく → のでそれを支えようとして右足を前に出して地面につく → 胴(重心)右足にのりが勢いがついてるので地面にはお返される形で再び前上方へ重心流れる。(←右足の押し上げ) → 胴につれる形で左足地面から離れる → 胴体(重心)を支えようと左足を前に出して地面につける。

と、走りも同じ理屈なのだが、着地 → ジャンプ → 着地の小さくなったもの、これが動歩行である。よってツマは「弾むボール」と同じで最高点近くにツマる。



④ 肉題は中4枚の歩きた、身近に、絵コンテがあれば、その場の心んまで元気な動歩行か、ゆっく静歩行かどっちがふさわしいか考えられるが、それは後なので。

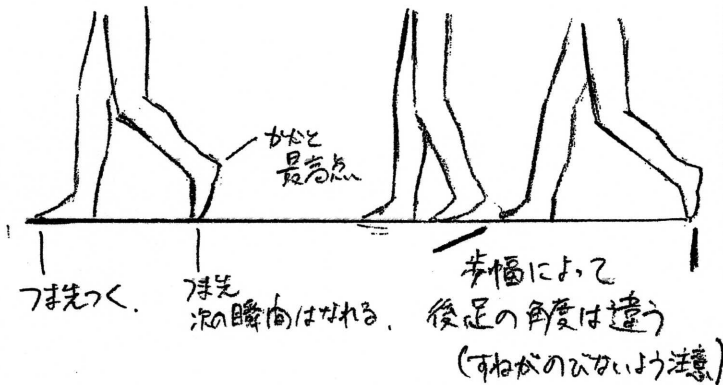


といった感じで使い分けられるのだが.....

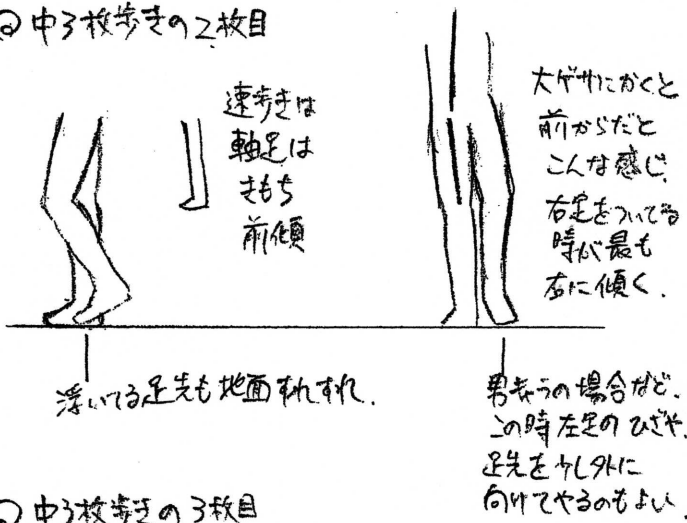
巻之巻 動画バカへの道

巻之拾巻 — 続・歩き —

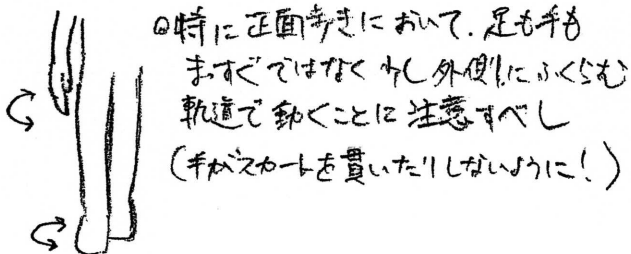
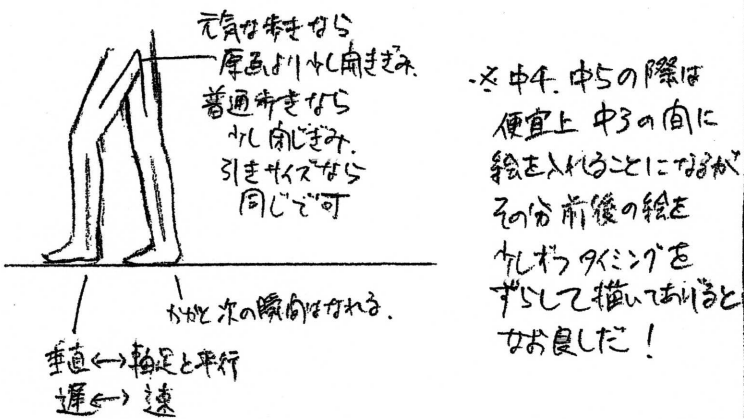
◎ 中3枚歩きの1枚目



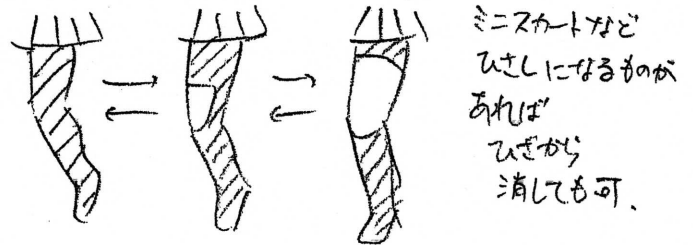
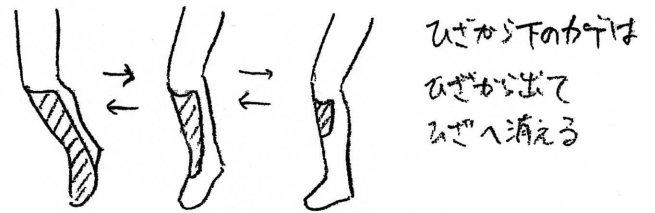
◎ 中3枚歩きの2枚目



◎ 中3枚歩きの3枚目

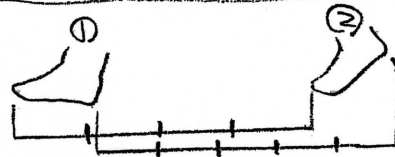


◎ カゲの出し方・消し方



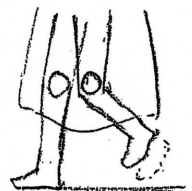
◎ 最近はリポート歩きを2歩分作ってデジタルで(拡大・縮小かけつ)引きうつすやり方が主流なので特に注意すべし。

つき足の送りには 1/4×指示とは関係なく常に均等に送るべし!



厚画①と②の同じ側の足のつま先(もしくはかかと)をものさしで正確に測り、中枚数で割ろう!

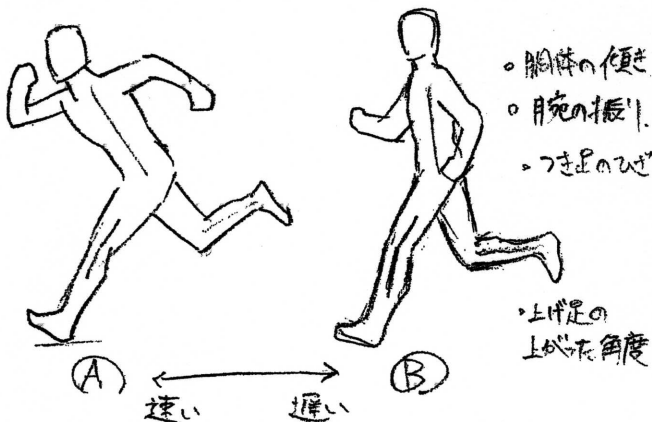
◎ ロングスカートやコートなどで脚が隠れているキャラの歩きも面倒がらずに中の脚を透かしてラフをたらないとテンションが崩れるぞ! そのためアニメキャラには超ミニスカが多いという説もあるとかないとか。



帰って来た 動画バカの道

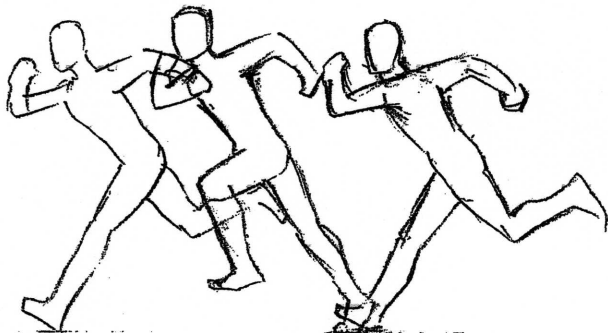
巻之拾貳 — 走り —

- ◎ 「歩き」の項で述べたが、走りは原画の出来により、動画の良し悪しがかなり左右される上に、キャラクターやその状況等でアングル以外にもバリエーションがあるので、かなり高いスキルを要求されるが、頑張ってほしい。
- ◎ 走りも歩き同様に、速度(原画作成後シートのいじりか)によるので、実際は速度というより「勢い」によって次の2種類に分けられる。



(実際の速さは、コマ数、枚数、歩幅で決まる)

- ◎ 中2枚割り (Aにおいて) の1枚目「伸び足」

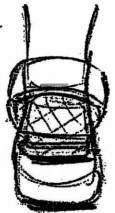


- ★ 先に「伸び足」の中割りを割る

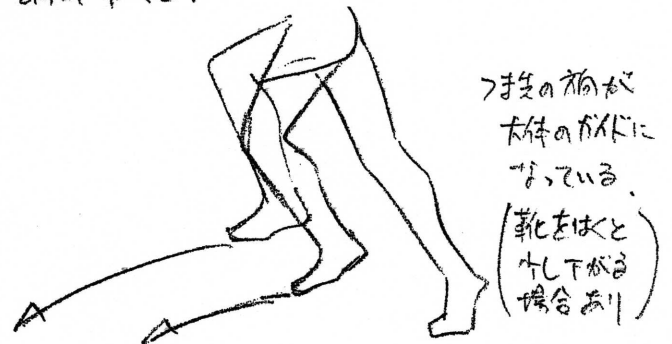
見てのとおり、 $\frac{1}{2}$ 歩幅より真ん中寄りに胴体があるので「踏み足」のポーズを先に中割りすると位置に誤差が生じやすいからである。

- ◎ (A)の走りの場合、腕の振りを原画より深く振った方がよいが、原画の腕のポーズが元々深く描かれている場合は、原画より浅く振った振りに変え!

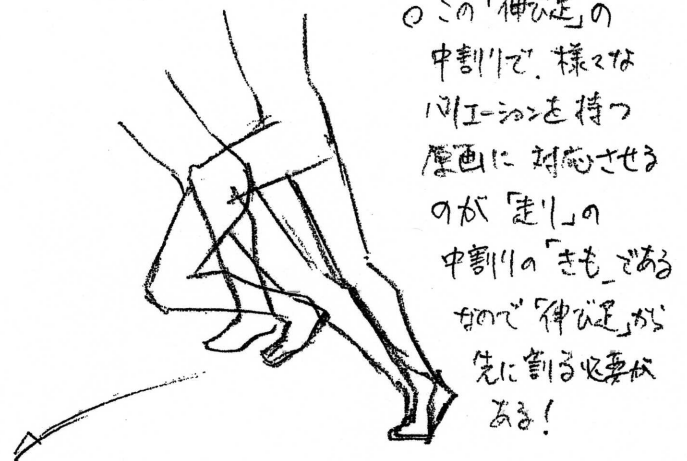
- 正面に近いアングルほど「かかと」と「つま先」の位置関係に注意!



- 振り出した足の角度は(胴体の傾きにも多少影響されるが)「歩幅」によって変わってくる。ポーズの「勢い」とは関係なく、歩幅に応じてひざの上がり具合を調節すべし!

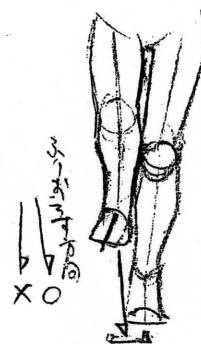


つま先の方向は大体の割合になっている。(靴をはくと少し下がる場合あり)



- この「伸び足」の中割りで、様々なバリエーションを持つ原画に対応させるのが「走り」の中割りの「きも」であるので「伸び足」が先に割る必要がある!

- 正面から見て、上げ足のふりかたは方向は少し内側になる。(原画がどう描いてないから仕方ない)



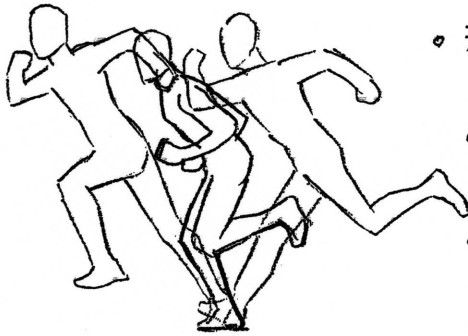
つま先は外側(特に男の場合、剣持びで外にむけるといい場合もある)



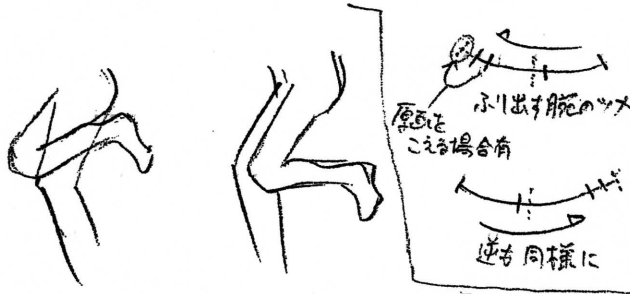
巻之拾参 動画バカへの道

巻之拾参 — 続・走り —

◎ 中2枚割りの2枚目「縮み」



- 若干原画寄りにマる。
- 上から見た両肩の初めはほぼ真横。
- 左右の腕の振りは対称形から少し原画寄りにずれた位置



- 歩幅の広い走りほど上げ足のびが深く曲がる(足先が高く上がる) フキ足のびが前に出ることもある。



- 左右の振り幅はこの「縮み足」の時が一番大きい。



- ◎ 胴体の傾きの激しい走りは原画が一番高い位置に頭がくるぞ!

◎ 中3枚走りの3枚目

- 勢いの弱い走りの場合、原画の次、縮みの前に入る。
- 勢いの強い走りの場合、原画の前、伸びの後に入るのが一般的。腕の振りや振り出す側の足のポーズを多少中割り枚増える分ズラしてあげると親切だが、普通に中2走りをついたあとに中割りで描き加えるだけでも可だ!

◎ 空中採寸

実手の走りをスローで見るとかなり空中に浮いている時間成長いので、個人的に中3走りの3枚目は空中採寸にしたいところだが、作品(動検?)によっては不許可なところもあるようなので、確認の上で実行すべし!

◎ フキ足-走り

これも歩き同様、フキ足の送りも均等なので注意! 更に前巻でも述べたが「かかとどうつま」の位置関係も混同しないようにも注意だ!



頭の動きは大体こんな感じになるぞ!



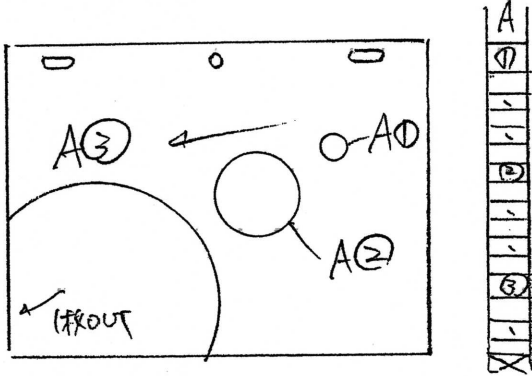
- ◎ 尻から先に横向きのバネしを加えると「中走り」っぽい中割りになるぞ!



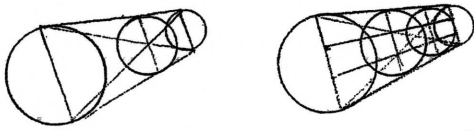
- ◎ 後ろ振り出す腕には手首の残しが入るぞ!
(逆方向へはにぎりこぶしにあり程度力が入るのでさほど残しを入れずともよい)

巻之拾肆 動画バカへの道

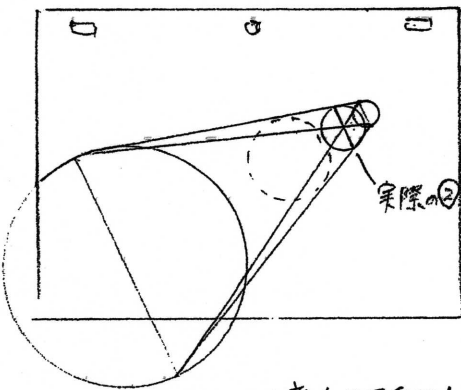
巻之拾肆 — 前への動き —



① 上のような原画とシートの場合。



こんな感じに割るように習っていると思うが、それだとこんなツメになっちゃう。なぜか？

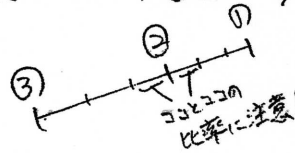


シート上で②は①と③の中間のはずだが、①と③の実際の中間は左図のようになるからである。では原画が向違っているのか？ 答えは否である。

たしかに原画マンにも新人や下手な人がいて、本気で間違っているのが演出・作監をズレしてやってくる時もあるが、こういう場合は「アニメならではのウリ」と考えるべき。

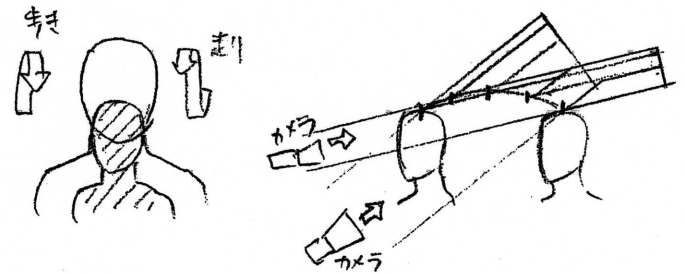
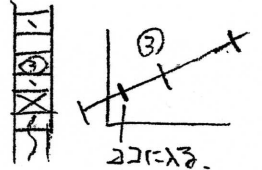
(ここでは丸で示しているものがカメラヤメか、芝居的に減速させてはいないが、ある程度アツアツになった時にそれが何かを視聴者にみせておきたい、という意図)

なので、①→②、②→③の全体の流れで目分量で中割りだ！

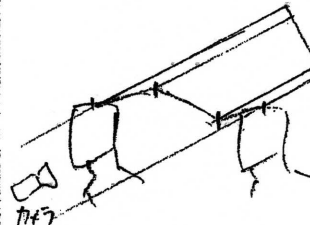


先程の流れで、③のあとに枚も同比率で中割りする必要があるので、場合によっては中2枚に増えたり、逆に中ナシでOUTになる。リチぎに中1枚入れてスピードをかえれば元も子もないぞ！一度制作(演出)に相談だ！

ただ、中ナシでOUTしそうな場合でも中1枚を半分の比率で中割してシートをいじることを使うことがあるぞ！



② 歩きや走りの軌道は立体的に考えるべし！

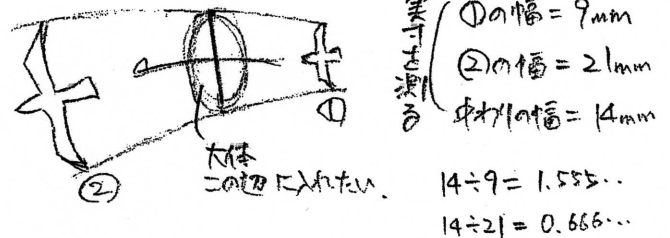


ただ、こういった日常的な動きに関しては左段の例の比率で前後にくるケースは少ないので(その場合はたいてい原画をぶやしてくれてるはず)

奥ヅメとか深く考えずに、軌道の位置分けて普通にアツアツ割りして問題なし。また中2枚を逆に楽して奥ヅメするのもアリだ(誤差が少なくて)。

③ 「奥への動き」はこれの逆なのであえて略！

④ コピーでそれぞれの原画を拡大、縮小したものを中割りすると精度が増す上に楽だ！



①を155%に拡大
②を67%に縮小
これらの任意の位置に重ねてアツアツ割りだ！
(コピー用紙だから9.4mmの変だぞ...)

(一例)
実寸を測る
①の幅 = 9mm
②の幅 = 21mm
中割りの幅 = 14mm
 $14 \div 9 = 1.555...$
 $14 \div 21 = 0.666...$

帰ってきた 動画バカの道

巻之拾伍 — 原画修正・その他 —

① 原画の中にはうがひなどで間違えたものもある。そこをアローするの動画の仕事だが、線や色バカ以外にも修正点はあるので注意だ!

② 自然現象などは特に不自然な動きは「あからさま」でなく限りは原画のミスだ!
↑ 時向が止まる。とかの表現でスローになるとか

① 雨つぶなどの水滴が
 一粒だけ加速 or 減速するのは
 自然現象的にもアニメ的演出としても
 おかしいよ。この水滴は原画であつた
 修正して正しい位置にしておけよう!

② 雨や雪のハイトホリは結構パーツがある
 のでこまめにタッ割りでチェックが
 必要だ! だが、特に雪は風の流れに
 影響を受け易いのである程度「ツキ」は
 あたはるべき!

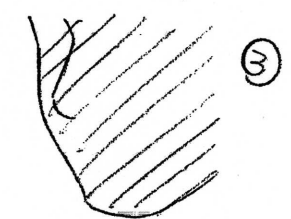
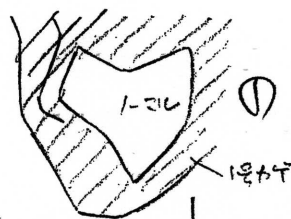
③ 飛びゆく岩片が
 途中で小さくしたり
 大きくなるのも不自然だ
 この場合は、

* ②を①、③と同じように修正する。
 * ①→②で砕けたと解釈し、③を更に細かく砕く。
 (あるいは③で消す)

このどちらかケースによって使いわけよう!

④ 以上のようなケース以外で原画に変な箇所が
 あた場合は念のためその話教の担当制作に
 TELして相談。質問をした方がよい。うがひに
 変なことをやると変手向になるよりは確認だ!

⑤ カゲの出し入れ

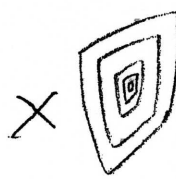
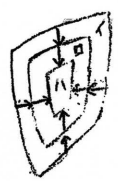


右図のような原画で
 それぞれ中5枚中割と
 いうものがあつたとする



②は、おろしに引くが
 立体を考えた消し方を
 考えねばならない!

③は
 場合によっては②と同じに引く



① 仮にこういったペースで消えていくかが
 あるとしたら、四方から同じ長さ分
 消えていっているので、11の次で消える。

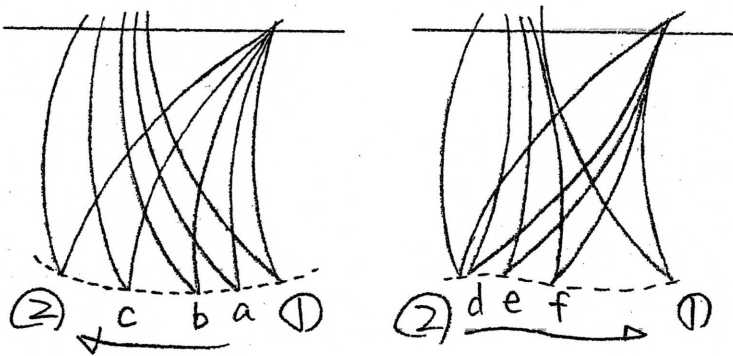
中枚数があるからといって
 全部使って消さなければならぬ
 わけではない。他の動きが
 ツマなるわけでもないのにカゲのみ
 ツマなるのはかえって不自然だ!

長々とほざいてまいりましたが、一応今日で動画バカは
 一応の完結です。水・火・煙・動物などはその特殊性ゆえ、
 すていば手元に資料があることと思ひ、割愛して頂きました。
 最後になつて何ですが、各スタジオ、各動検、各作品において
 様々な方法論が動画にはあります。これはそれらを否定
 するものではありません。ただ、その多様性ゆえ、今まであまり
 成されなかつた『方法論の意見交換』を活発にし、より
 くりくりの、高い動画を効率よく生み出すための『たまたま』
 として活用して頂ければ幸いに存じます。

髪を揺らす 動画バカへの道

巻之拾漆 — (短い髪の揺らぎ) —

① 原画で向き(形)が同じ場合

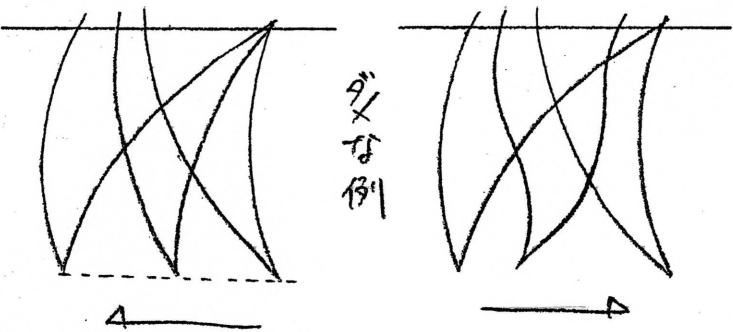


①→②は、動き幅が小さいなどの場合は均等割りでもOKだが「意識として」頭ツメだ!

②→①は ②からd、fから①の形の変化と、各々の話柄具合に着目して欲しい!

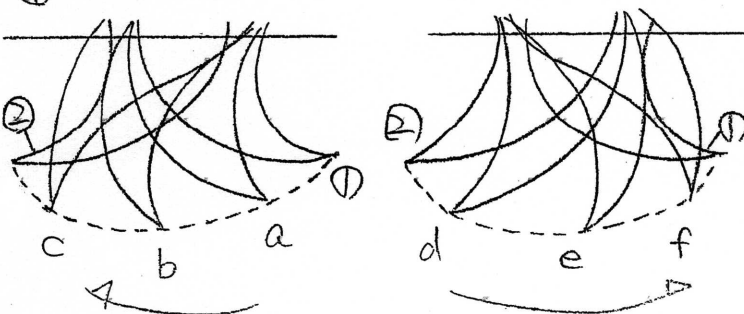
揺れ幅が小さく、逆シフトになっている時は

a, b, c を均等割った! (逆向きにならない)

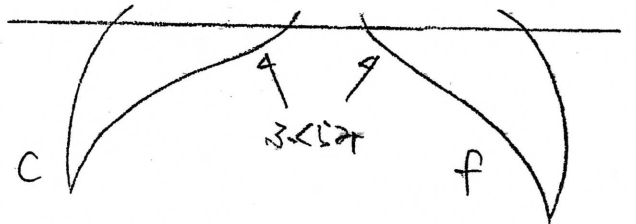


髪の毛先の軌道が直線になたり、残しを入れようとムリにS字になたりしてはダメだ!

② 原画で向き(形)が逆の場合

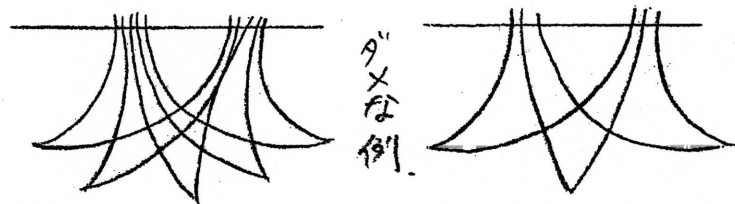


cとfの形と位置に注意して見てほしい。



髪の毛の内側のカーブの根元が逆にふくらみかけてきている(波おりの次の波が生まれてきている)のと、外側のカーブが原画を越えていることがポイントだ! しかし先は原画を越えてはいけぬ!

② 尚、向きが同じ場合と違う場合では、原画の髪の毛のカーブの大きさを覚えておき、それに合わせて中割りの軌道のカーブも変わっていることにも注目だつまり、髪の毛のカーブの大きさや軌道のカーブの大きさは比例するということだ!



右図の例は論外として、左図の例は一見OKに見えるが、髪の毛は「軽く、軟らかい」ので不可だ!

つまり、草花茎、触手? など似たものでも

この例が通用する場合としない場合がある。

「何でも均等割り」「何でも例にならぬ」と考えずに各自でも研究して欲しい。

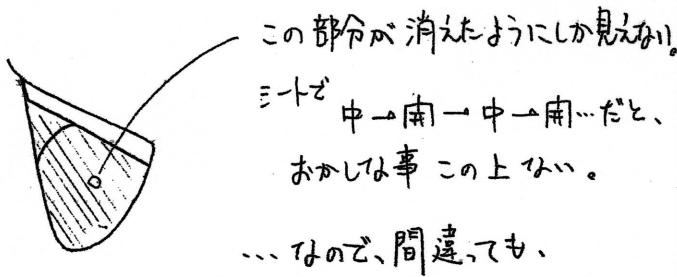
帰って来た 動画バカの道 正月版

～ロバ7 補足～

○ 歯口について。

「中口は閉じロツXの方向で～」については
前回は参照して頂くとして、
今回はその中口について。

閉じロツXの中口で、よく活躍してゐるのが、
「歯のみ」の中口（通称「歯口」）ですが、
これは開口の大きさによっては、パカにしか見えぬ
事があるので、注意が必要です。



これは開口のカットの
中口を「歯口」にしないように。

※ こういふカットで「中口が原色で
作ってある歯口になっているのを見
たことあるのでは？」
と思う人もゐるかと思ひますが、
それは演出的なものがあるので、特例と考へよう。



また、中口が歯口で問題なようなロバ7でも、
開口の歯口も太くなくては、リテウになることがある。



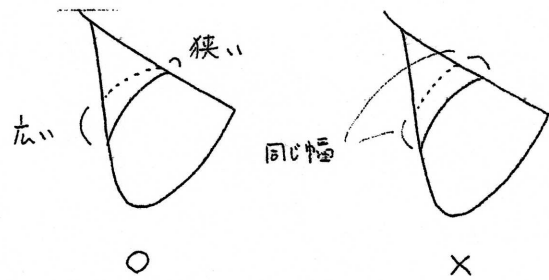
開口(原色) 歯口(中口) 歯口(中口)

X O

○ 舌について。

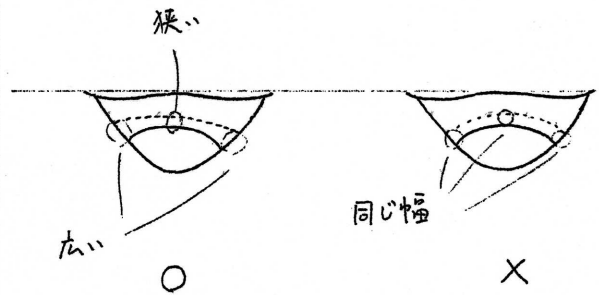
当然ですが、口内には奥行きがあります。
つまりパースが少なからず存在します。

なので、中口の時の舌の角度は以下ようになります。



※ 「.....」は、中口時の舌の位置

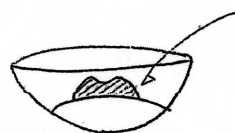
また、正面の場合でも、「舌は奥ぞくつてゐる」
ので、パースも考えると、以下ようになります。



引玉サイズの時は、それほど気にしなくても構わないが、
顔のUPの時などは、少しでも気にして頂きたい。

あと、今でもたまにゐるのだが、
喉の奥、いわゆる「のどちゃん」などがある場合は、
中口でも同トスだ！

間違っても、舌と一緒に
上へ動かさない様に！



帰って来た 動画バカへの道

巻之廿 一振り向き中りにおける奥の目



①この横顔が
手前に振り向いてくる際、
奥の目とどの位置から
出してくるか。
もちろん後の原画の
アングルにもよるが、
すでにこの横顔が「ア利」で
あることに気づいておくことが
大切である。

ポイントは鼻筋の最低点と目尻。下あごの首との
扶持の面（これもキャラによるが）



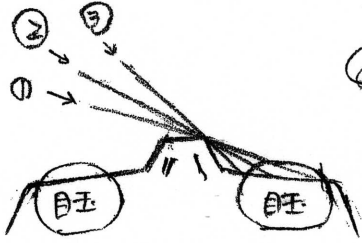
このラインが水平なら「目高」なので
この扶持水平に奥の目を
出しても向題はない。

が、基本的に、正面とか真横とか「固めた」
ポーズは、そういう演出のシーンでも
ない限りあまり原画にしないので、ほとんどの
ケースで目高、水平に奥の目を出すことは
ないと思って向題ない。はげ……。



鼻の頬も
ズレないように
注意だ!

②アリのキャラならこの角度の時
おぼたの厚み（瞳との段差）
を意識するとよい。
全てのキャラにおいてこの辺の
角度は、難度が高い割に
中リ（動画）まかせのケースが
多いので普段からいろんな
キャラのこんな角度の顔を
描いておくことも大切だ!



② 次に奥の目の見方。
①の角度が
左下の例の絵の
角度



ちなみに
この辺の断面なので
鼻や頬骨の凸は少しは小さい。

時々目にするのは②の角度において
奥の目の目頭がみえちゃう絵。



これはキャラによるが、
目と目が離れすぎてたり、
目が小さなキャラに
みえてしまう。

また鼻筋の山の向うに目頭は隠して
おいた方が外人風の彫りの深い、
日本人美形と認識する顔立ちになる。



③眉が目元へは凹んだ斜面なので、
アリとアカンで大きくその幅を
かえる。上おぼたと下おぼたの端の
カーブも目玉の丸みに応じて変わる
（キャラによる）。

巻之巻 動画バカへの道

巻之巻 — 頭、胸体のふり向き追加 —

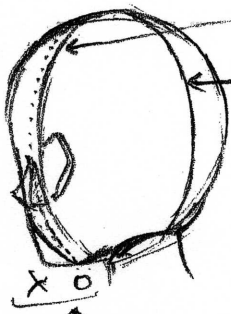


① 横から後にかけてのふり向きは、頭や首など目標がほとんど髪に隠れてしまうので、しっかり透かして体積や位置を間違わないように気をつけたいといいたい。



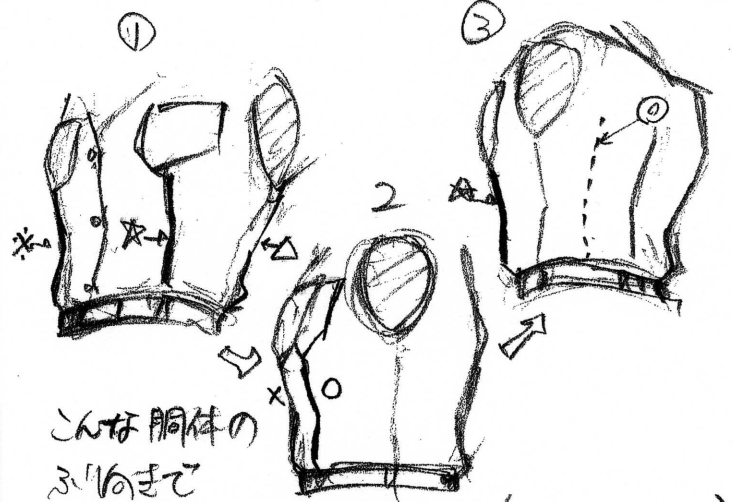
そして途中どの辺りで眉・目・鼻・口などを向こう側へOUTさせるか、眉尻目はほおと耳との距離を横顔の時のを参考にやはり狭めていけばよい

鼻・口は耳のつけ根を通りて頭を一周する



ラインと90°で交わる
正中線を導き出し、それに合わせる。
正中線(向こう側)に鼻をくっつけてはみ出る分を測る。あの先もこれで決める

② 頭が見上げた、ふり向き、作画でUPに付いた、途中での目付けは面倒でも全て両目で目の位置を正確に中わりしておいた上でそれを相対的にしてやらないとズレの原因になる。顔で目付けズレるのは致命的なチヤウクズになるので注意だ!

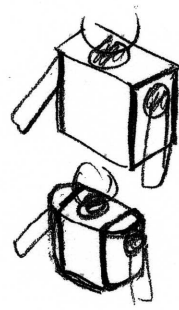


こんな胸体のふり向きで中わりが大きくなるのは×だ。(デッサンは例外)

正しく中わりするポイントは左胸骨下の下に点している線(☆印)。これが③の図の時にゆかく部に来ることに着目して☆のラインを中わりする。大きくなるのは外形線同士を中わりしているから(①の☆と③の☆)

同様にそこに線がなくても参考用につくり(②の◎)、①の外形線(△)と中わりする

するとこれもライン間の幅が決まることでズレになる。正面も後ろもライン間に凸はたむからこれがそのままほぼ外形線となる。(例題だと真横より少し腹側向き)

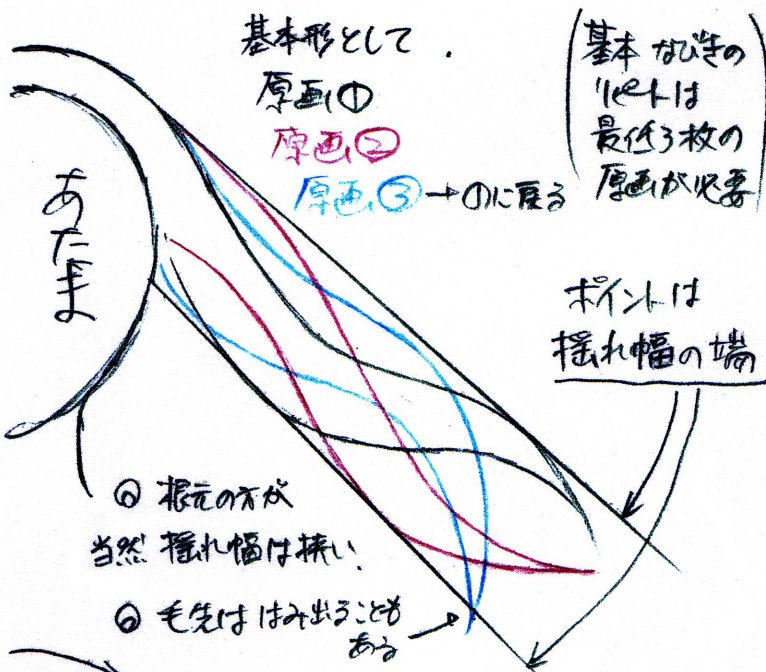


要はこのラインこそ、胸体を四角く例えた時の四辺に該当するものである。丸いもの(円)は四角くとらえて中わりしないと体積が変になる。ということがここでもわかってもらえると思う。

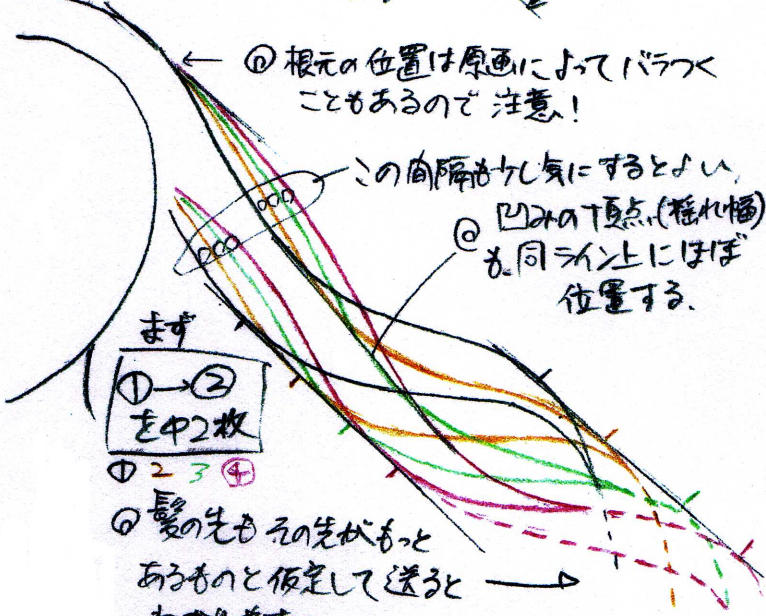
髪を巻く 動画バカへの道

巻之拾捌 — 長い髪のかきき —

① 基本は常に根元 → 先への送りだ！
戻らば「触手」になってしまうので注意！

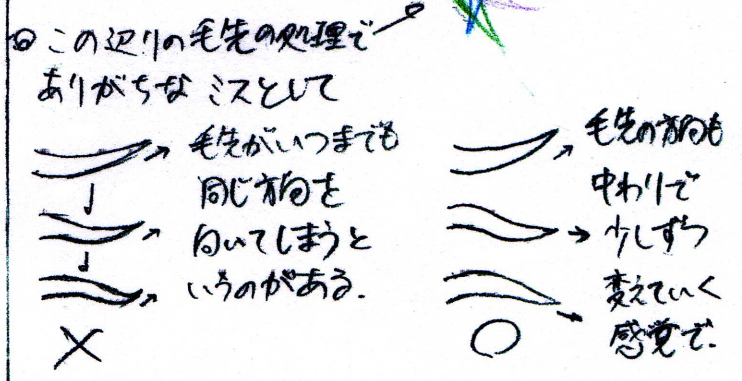
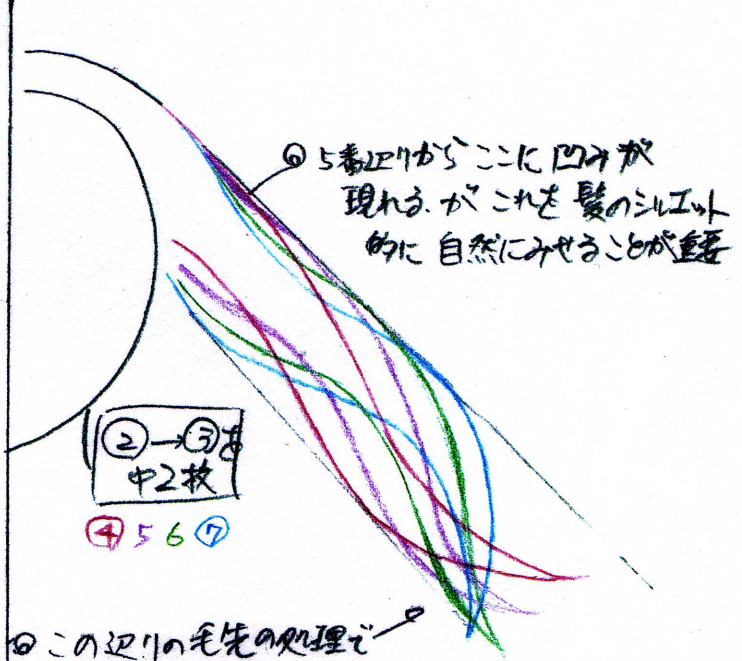


② 根元の方向当然揺れ幅は狭い
③ 毛先ははみ出ることもある



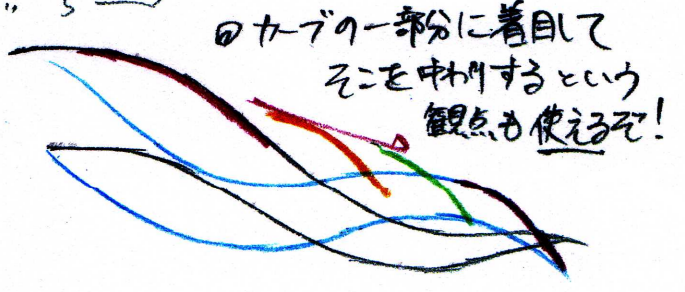
④ 髪のはじめの先かもとあるものと仮定して送るとわかりやすい
ただ毛先は多少「暴れる」方がリアルなため、11とていう「ばり」の中で節度を保てアレンジするも可。

今回の根元はこう中かきされておかしなケースもあるぞ！



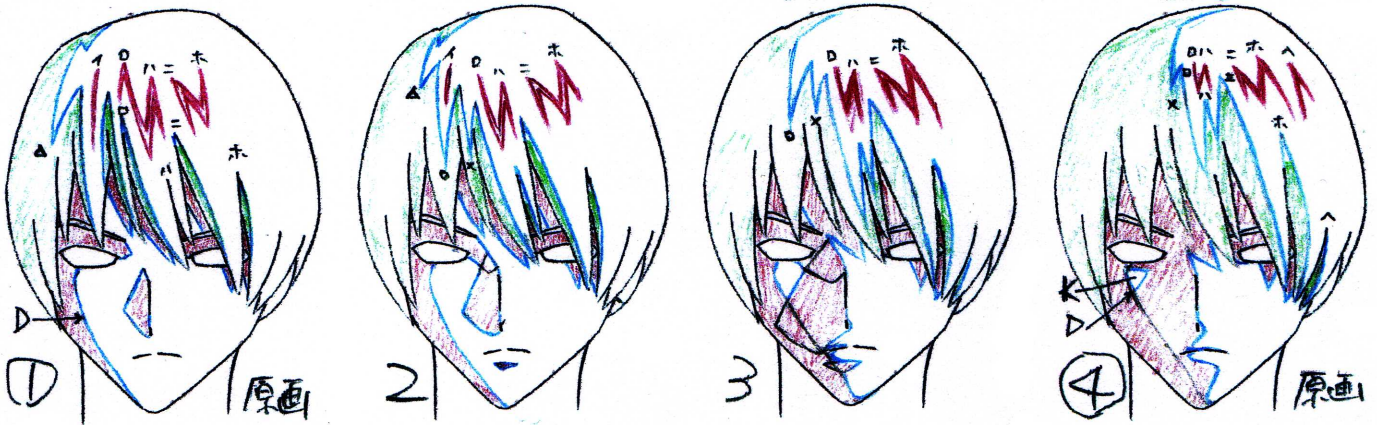
③→④はジプシイなので略。
厄介なのはかき髪いの強い風を受けたかききでこの原画で①→②→③の順の場合も送られるか、毛と言うと、かききをちゃんと理解せずに原画にかききした原画の絵を中かきしなればなにかい時もある。

ちなみに①→③の中2枚割りには1枚とばして原画は① 2 3 4 になる
前例の3 → 5



巻之巻 動画バカへの道

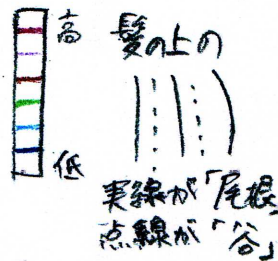
巻之拾玖 — 立体的なガゲの中割り —



図ア



① 大体、真上からの光源において、普段見慣れたような感じの起伏のある立体と考える (山にたとえると等高線のようなもので表示)



「山」のたとえて続けると、陽がかがて谷底から順にカゲに呑まれ、平坦な所は一気に、急峻な所はゆっくりとかがていく (つまり、シンプルな線で構成されるアニメキャラの立体感、カゲのつけ方が最重要な事だ!)
 なので、且ながたが一旦谷を過ぎて隣の山へ移動してくることはありえない。
 つまり同じ「尾根」である図アの△同士、○同士、×同士を中割りするのであって、①→④で似た形の△→×を中割りしてはならない!
 Hiも途中でカゲと交差したり追いついたりしないはずだ! ①のハを④のホにした方がいい!

② 次に顔のカゲだけ、ポイントはずつ

- ① 表面の角度によってカゲの進む速度が違う
- ② 複数のカゲが重なった後もそれぞれのパーツのカゲの広がりを意識しつづける。
- ③ センスと見た目を重視

①は、頬骨近くDの部分が①→④までさほど動いてないことに着目。左でも述べたが、角度が急な所はカゲあまり動かない。鼻筋にもそれがいえる。

②は図アの3に特に着目してもらいたい。顔のカゲに実線部が描き込まれているが、図アの2から改めて見ると頬鼻、目元、下唇、それぞれのカゲが大きくなって重なり合っている。つまり図アの④のKはそれらのカゲの重なりが残った部分にすぎず、そこがふくらんでいるが光が当たっているわけではない。
 カゲは他に前髪のカゲが肌に着くなど、複数のカゲの合わさったケースがよくあるので、しっかり見極めることが大事だ!
 ③は中割りにおいて不細工になりそうなカゲは、そこだけカゲの進行を早めたり遅くしたりして対処だ!