

キャラクターを動かす！

# ショートアニメーションを作ろう！

今回の課題では、キャラクターを生き生きと動かすアニメーションを作ります。

絵が動くことで、キャラクターの行動や気持ちがより豊かに伝わり、見る人の心を動かします。

動きの道筋を考えたり、動作の「速い」・「遅い」といったメリハリの作り方を学び、アニメーションならではの表現を身につけていきましょう。

## 【今月の課題】

- STEP1 アニメーションのしくみを知ろう！
- STEP2 キャラクターの動きを考えよう
- STEP3 キャラクターを動かそう



# STEP1 アニメーションのしくみを知ろう

## アニメーションとは

アニメーションとは、絵や、3DCGなどの静止画を連続して表示することで、動いているように見せる映像のことです。アニメーションという言葉は、魂（たましい）や生命という意味の「アニマ」という言葉がもとになっています。絵が魂（たましい）を持って動いているように見えることから、アニメーションと呼ぶようになりました。

つまり、アニメーションを作ることは、**絵に生命をふきこむ**ことなのです！



# 絵が動いて見える仕組み

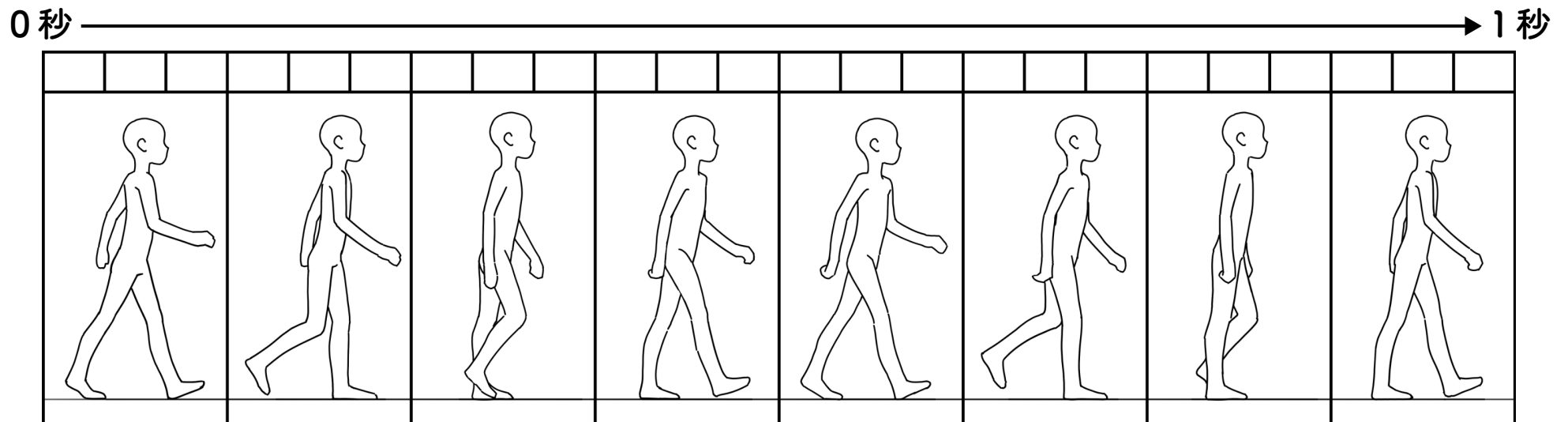
ノートのすみに絵を描（か）いてパラパラマンガを作ったことはありますか？

やったことがない人は、ぜひやってみてください。簡単にアニメーションを作ることができますよ。

デジタルになっても仕組みは同じです。とてもはやいスピードで絵の表示を切りかえているのです。

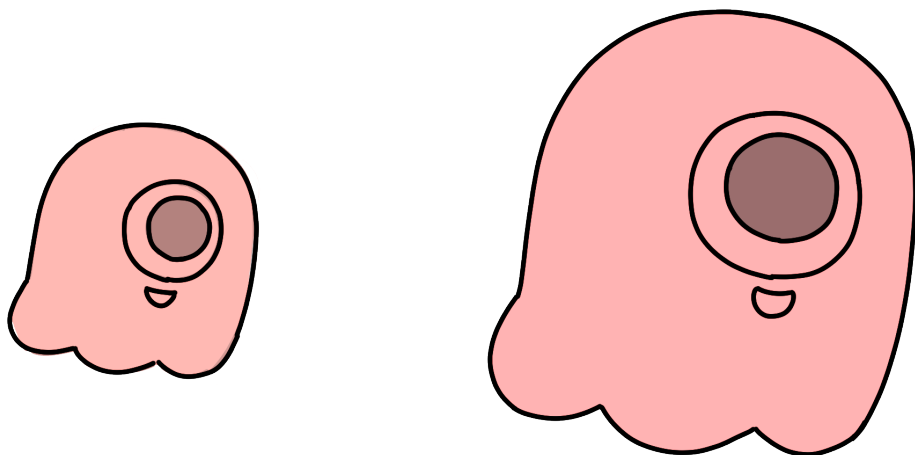
少しずつ変化する絵を連続で表示することで絵が動いているように人間は感じます。

日本のアニメでは1秒に8枚くらいの絵を使うことが多いです。



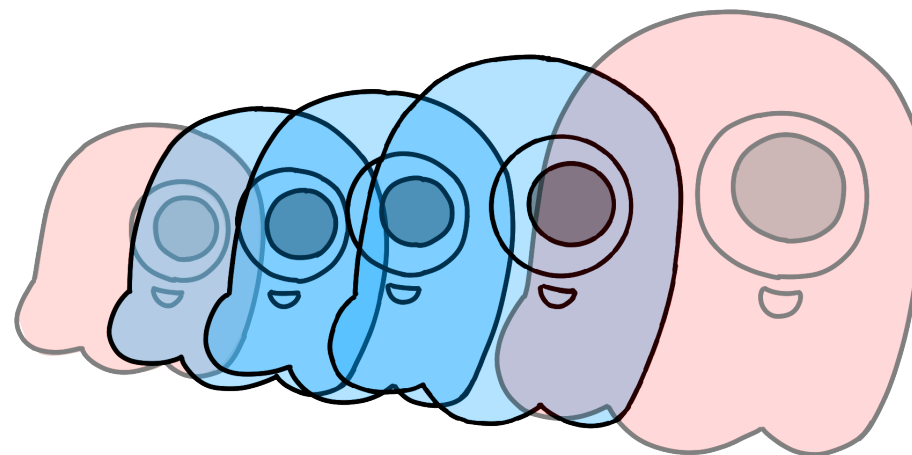
# アニメの作り方

## ①「原画」を描く



アニメを作るときは、動きのポイントになるところに**一連の動作がわかる絵**を描きます。この絵のことを「**原画**」と呼びます。

## ②「中割り」を描く



**原画**を描いたら、その**あいだの絵**を描いていきます。この絵のことをアニメ業界では「**中割り**」と呼びます。**原画**と**中割り**の絵を連続で表示すると、絵が動いて見えます。

## STEP2 キャラクターの動きを考えよう

アニメーションをつくるために、まずはアニメーションに登場させるキャラクターを1人設定しましょう。



キャラクター名

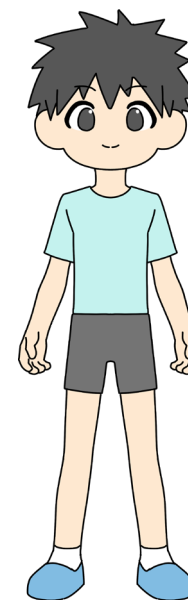
カラフル

アニメーションをつくる時は途中で顔やデザインがブレないように、**ここでつくった設定を見ながら絵を描いていこう!**

それから、アニメーションではたくさん絵を描く必要があるから、はじめてつくる時は、できるだけ**線の少ないデザイン**にするのがおすすめ!



このカリキュラムでは作例のアニメーションを3つつくりました。そのため、カラフルちゃんに加えて下の2人のキャラクターを設定しました。



キャラクター名

そう

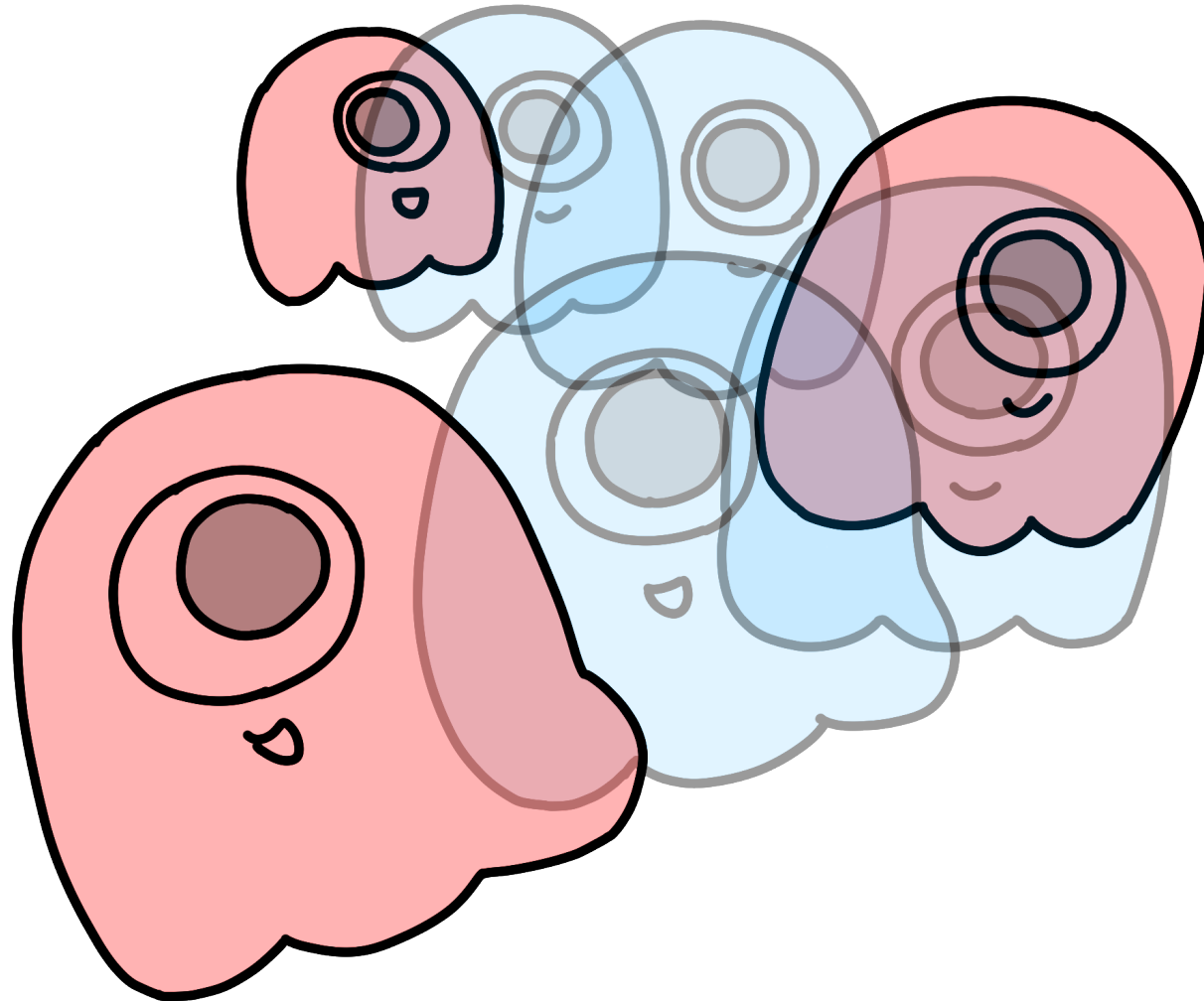


キャラクター名

めい

## 一連の動作を考えよう

キャラクターを設定したら、そのキャラクターが登場するアニメーションのシーンを設定して、その「**一連の動作の絵**」を描きおこしましょう。

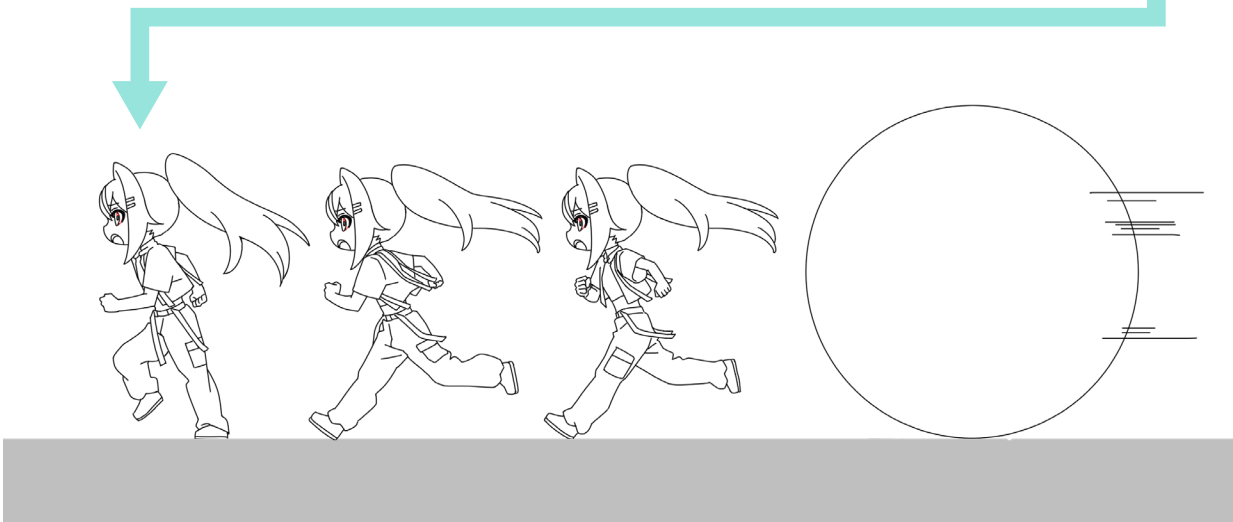
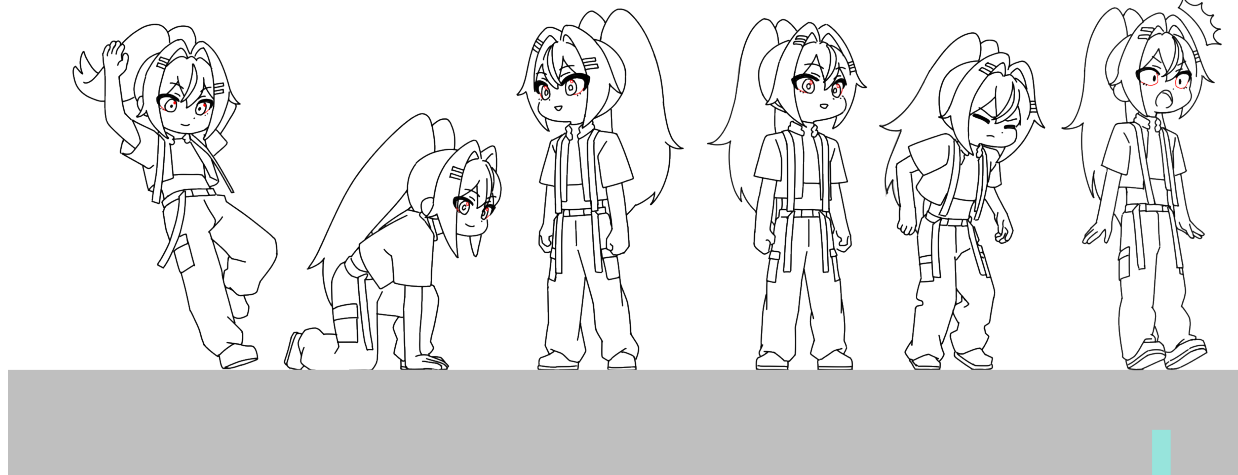


「**一連の動作の絵**」は、  
左のアタムくんのアニメーション  
であれば**赤い絵**のところ です。

この3枚の絵があれば、右に行っ  
てから左に移動するアニメーションの  
動きの全体像がわかります。

できるだけ少ない枚数で、  
アニメーションの一連動きがわかる  
絵を描きましょう。

# 一連の動作の例 1 (球に追われる)



## 場面の説明

主人公が空から着地する。周囲を確認すると、大きな球がせまってきていて、びっくりする。大きな球から追われてにげる。

## キャラクターの気持ち・様子

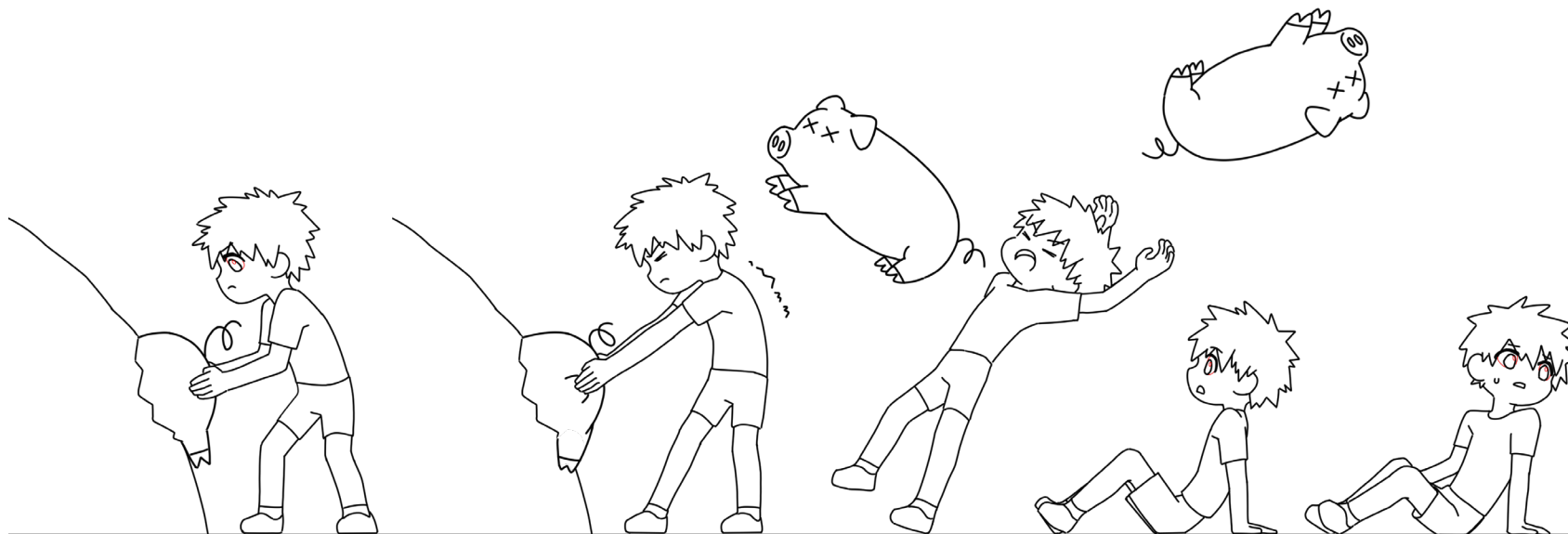
おどろく→全力で逃げる。

一連の動作のアニメーションの例を  
見てみよう！

▶例 1 (球に追われる)



## 一連の動作の例 2 (引っこぬく)



### 場面の説明

ブタが穴にはまってぬけ出せなくなっているので、主人公が引っ張って引きぬこうとする。引きぬくことができたが、勢いあまって主人公の後ろの方まで飛んで行ってしまふ。

一連の動作のアニメーションの例を見てみよう！

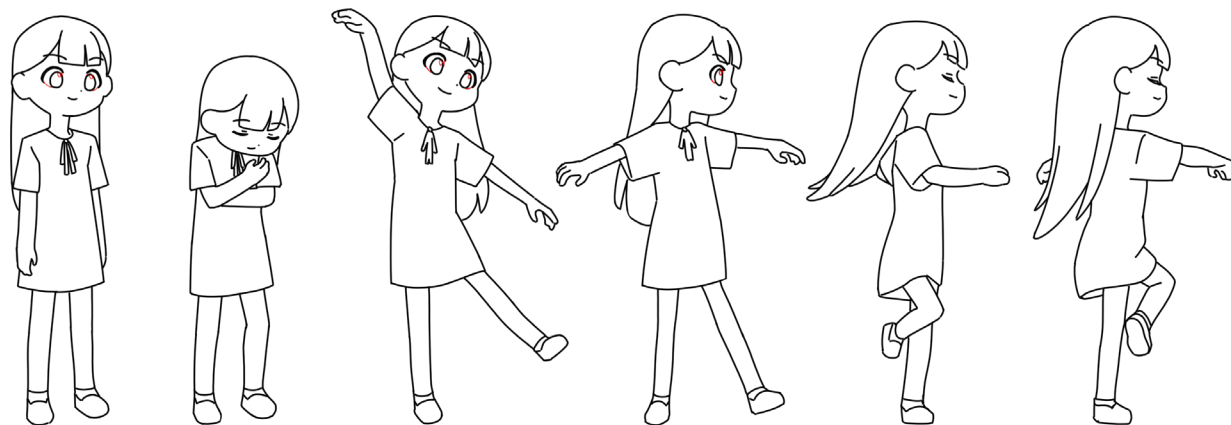
▶例2 (引っこぬく)

### キャラクターの気持ち・様子

力を入れてふんばる→心配する



# 一連の動作の例 3 (おどる)

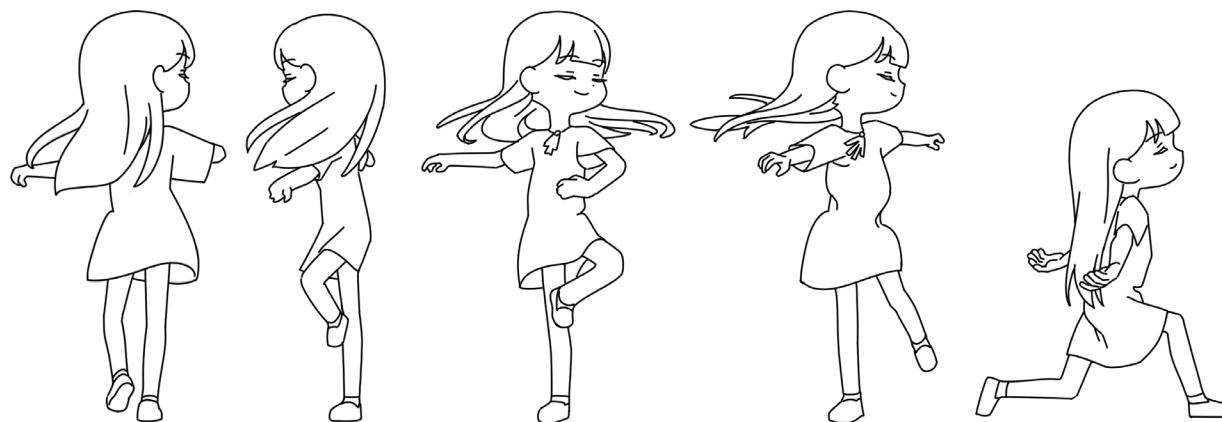


## 場面の説明

主人公がくるくと回転しておどる。何回転かしたあと、最後にきめポーズをする。

## キャラクターの気持ち・様子

ゆうがな気持ち



一連の動作の絵

仕上げで塗った絵

完成時に線画なしで色のさかい目になるところは、色を塗りやすいように黒以外の線で描きます。作例では、目のハイライトや、目と肌との境目を赤色で描きました。



一連の動作のアニメーションの例を見てみよう！

▶例 3 (おどる)

# 原画のポイント【予備動作（よびどうさ）】

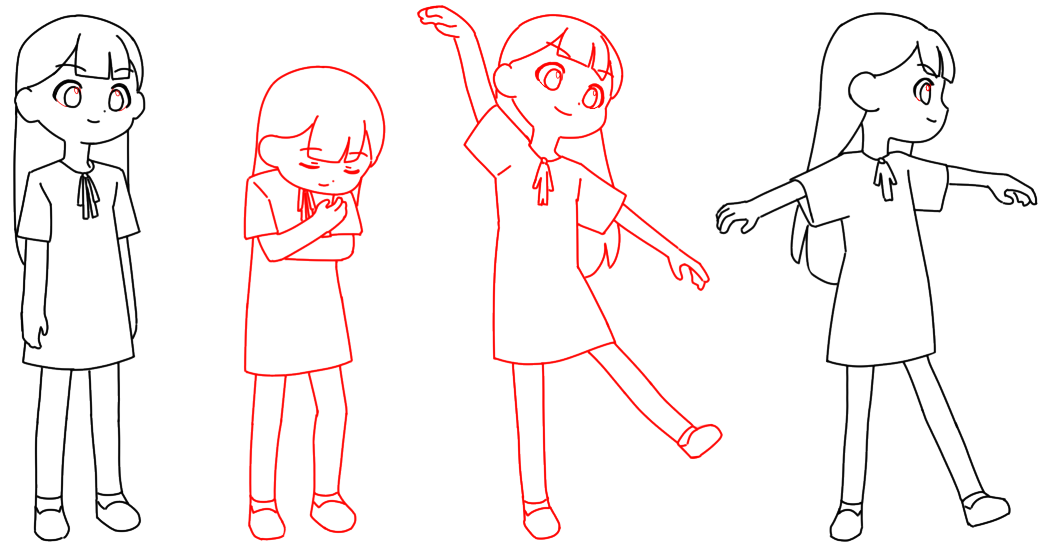
大きな動きをするときには、メインの動きの前に準備の動きがはいります。これが**予備動作**です。  
大きな動きを描くときは、予備動作の絵を入れましょう。  
予備動作を入れることで説得力のある動きにすることができます。

## おどろく動き



▶例1（球に追われる）ではアニメーションの球を発見しておどろくシーンで、予備動作としてちぢこまる絵を入れています。この絵があると、動きにとうとつさがなくなり、アニメーションとして説得力が生まれます。

## おどる前の動き



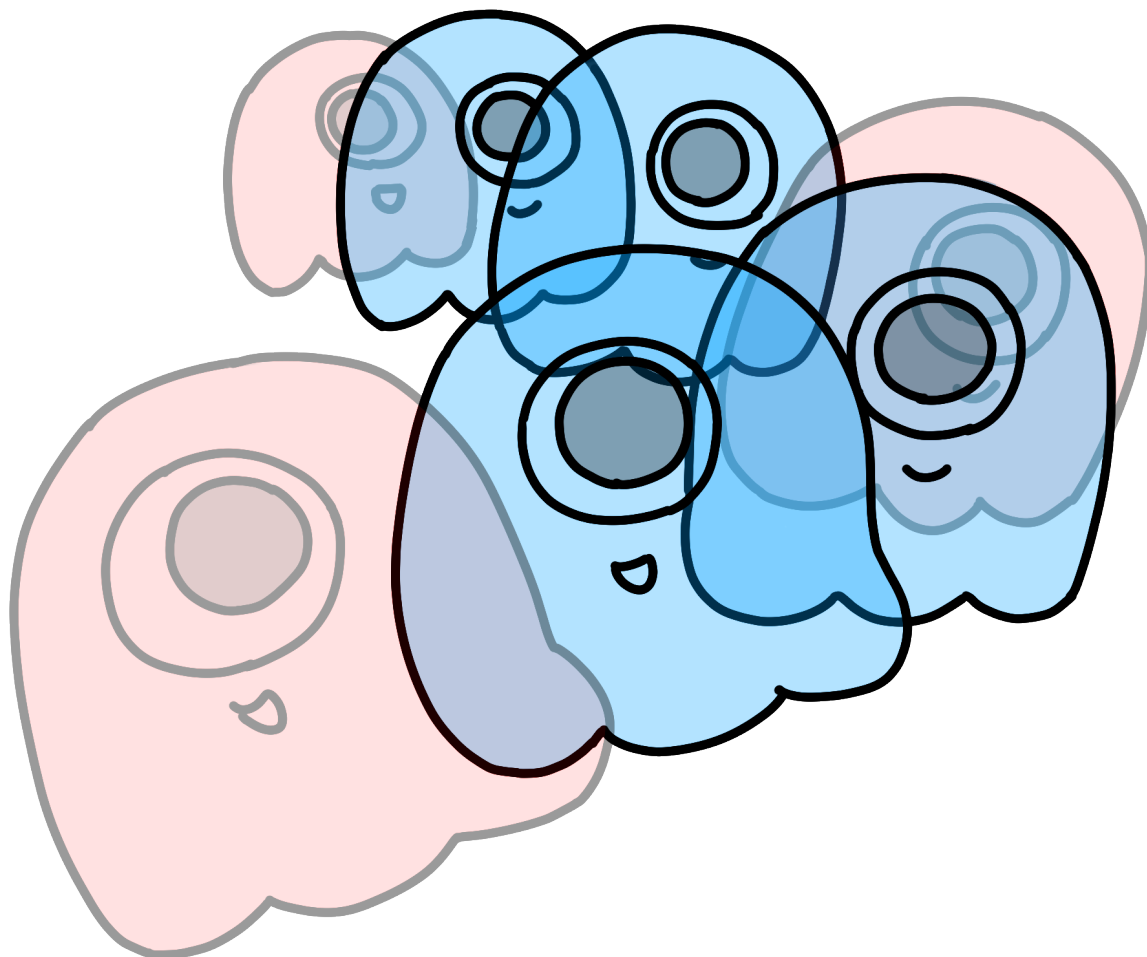
▶例3（おどる）のおどりメインの動きに入る前にうでやあしを上げる絵を予備動作として描きました。

大きな動きの前には予備動作が入るよ！一連の動きを描く前に、実際に動いて動きを確認するのがおすすめ！



## STEP3 キャラクターを動かそう

つぎは、STEP2 で一連の動作を描きだした絵と絵の「あいだの絵」を描いてなめらかな動きにしましょう。



左のアタムくんのアニメーションなら、「あいだの絵」は赤い絵のあいだの青い絵のところですよ。

「あいだの絵」を描いて、作例の線画アニメーションを完成させたよ！

▶ 線画完成例 1 (球に追われる)

▶ 線画完成例 2 (引っこぬく)

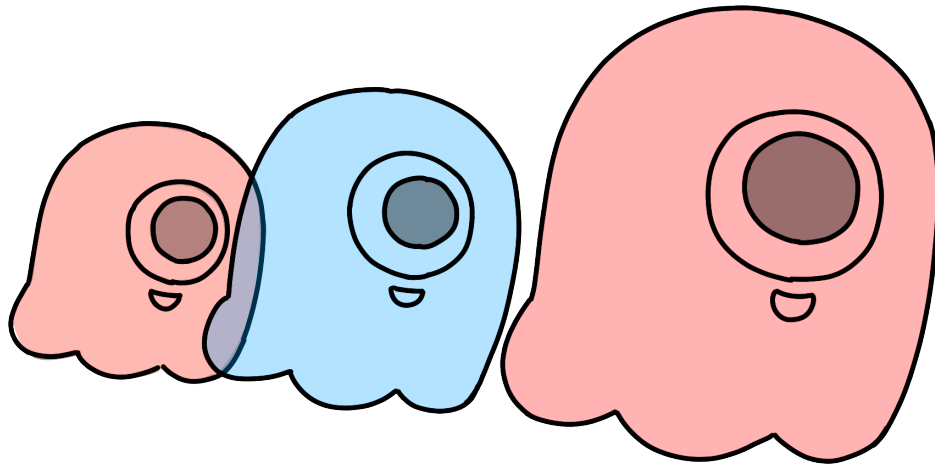
▶ 線画完成例 3 (おどる)



## 「あいだの絵」の枚数

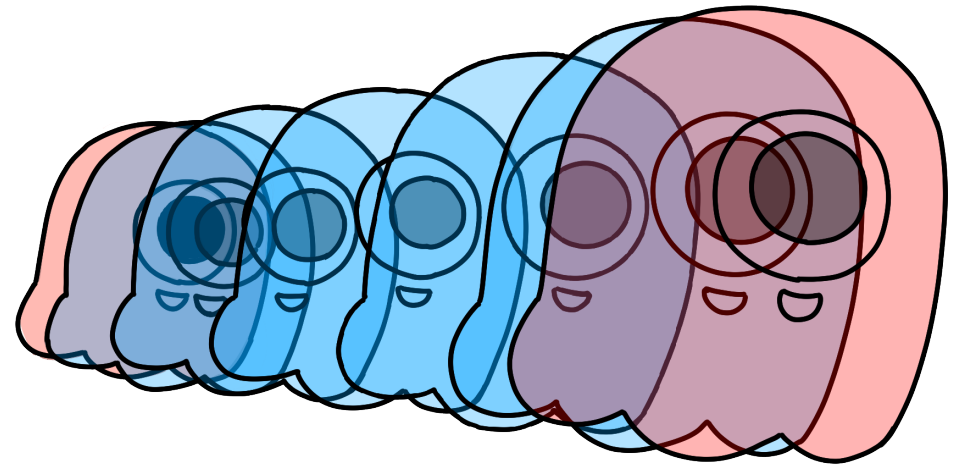
「あいだの絵」を何枚描くかは、動きの**はやさ**で決めましょう。「あいだの絵」が少ないと「**はやい**」動きになります。反対に、「あいだの絵」が多いと「**おそい**」動きになります。

はやい動き



「あいだの絵」が**1枚**で、**はやい動き**になります。

おそい動き



「あいだの絵」が**5枚**で、**おそい動き**になります。



「あいだの絵」の枚数でスピード感にどんな差があるか、動画でも確認してみよう！

- ▶ はやい動き（あいだの絵が1枚）
- ▶ おそい動き（あいだの絵が5枚）

# 中割りのポイント【緩急（かんきゅう）①】

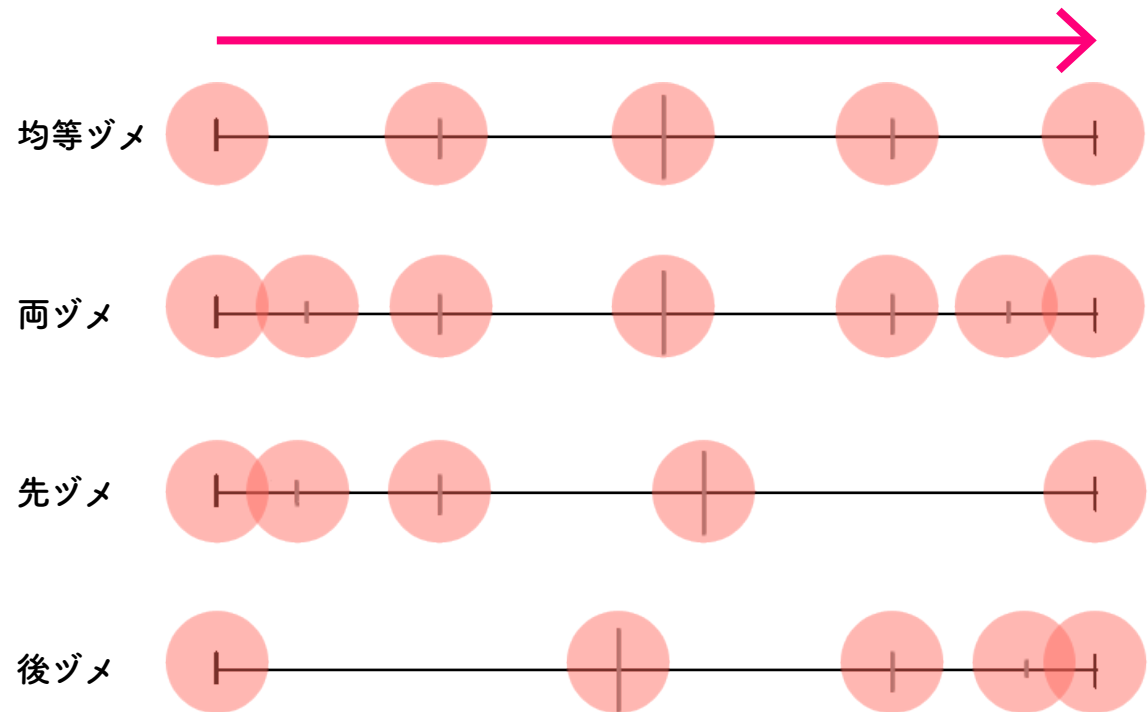
緩急（かんきゅう）とは、動きの「はやい」「おそい」の変化のことです。

同じボールでも、転がしたとき、投げたとき、落としたときで、動きの性質が全くちがいます。緩急（かんきゅう）をつけることで、そういった動きのちがいを表現することができます。

物体の移動がゆっくりな部分にたくさん絵を配置することを、「ツメる」といいます。

あいだの絵をつくるときは、「ツメる」ところとそうでないところを作って、理想の動きを作りましょう！

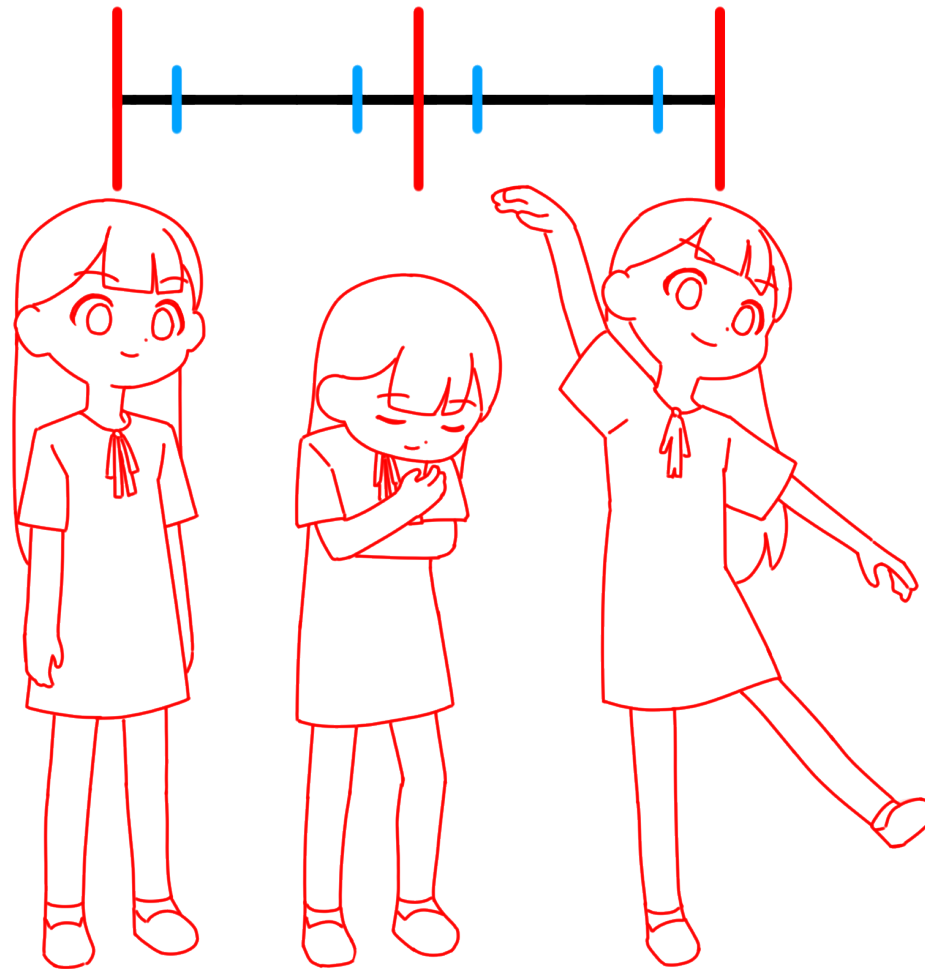
## ツメの種類



ツメの種類によって動きにどんなちがいがあのか、動画でも確かめてみよう！  
▶ ツメかたの比較



## 中割りのポイント【緩急（かんきゅう）②】



人間が動くとき、動きはじめや、動きをとめるところはゆっくりなので、その部分をツメることが多いです。▶例3（おどる）の予備動作では、一連の動作の絵のあいだの青い印の両ツメのタイミングに、あいだの絵を描いて人間の動きらしさを表現しています。

## 中割りのポイント【軌道（きどう）】

「軌道（きどう）」とは、「もの」が通る道すじのことです。動きにあった軌道を考えてそれにそうように絵を描くと、自然なアニメーションをつくることができます。

▶例2（引っこぬく）の引っこぬかれて飛んでいくブタの軌道は、赤い線のような曲線になります。赤い線にそって動くように、あいだの絵を描いています。

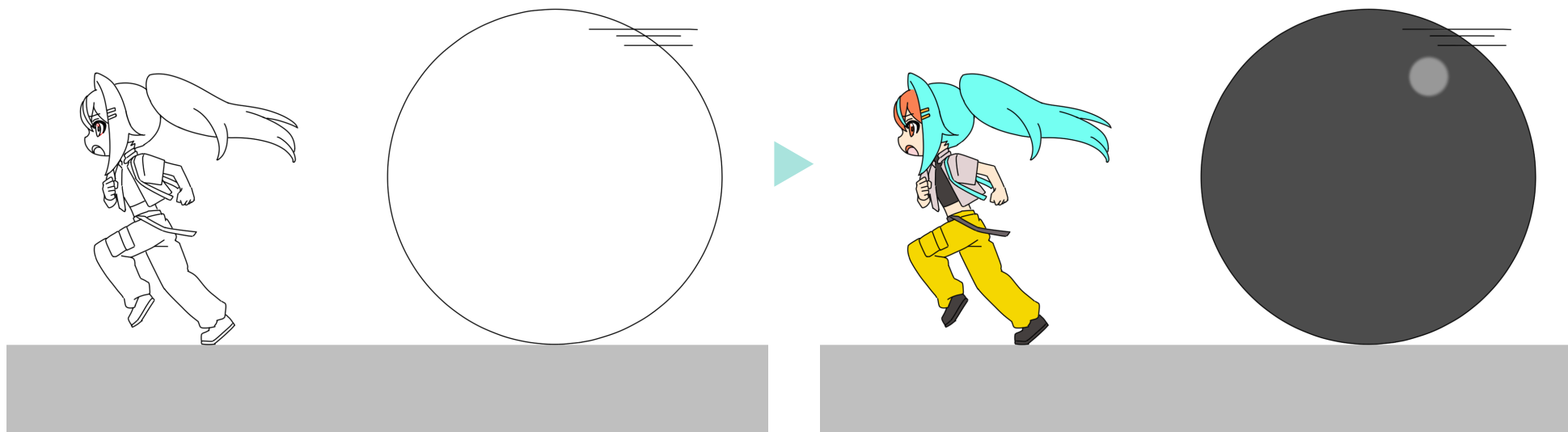


飛んでいくもの以外でも、人や物のほとんどの動きには軌道（きどう）があるよ！  
軌道はどんな動きを描くときでも意識しよう！



# 着彩

中割りの線画まで作ることができたら、色を塗ってアニメーションを完成させましょう。



線画に着彩して、アニメーションを完成させたよ！

- ▶ 完成例 1 (球に追われる)
- ▶ 完成例 2 (引っこぬく)
- ▶ 完成例 3 (おどる)

