

1 じっくり考える。

カットの必然性、何故このカットは必要なのか。
キャラクターの行動、このカットでキャラクターは何をするのか。
始める前に、これから自分がすることについてよく考えておく。

2 サムネイル(寸描)

- a 演出、ステージング、カメラアングル、サイズ、配置をいろいろとやってみる。
- b カットイングとコンティニューティー、自分のカットがそのシーンの中のどんな場所でどんな役割を果たしているか、つながりで理解し、決められた状況の中で、キャラクターをもっとも効果的に見せるチャンスを探し出す。

3 見せ方の技術。

- a 遠近と奥行き、自分の描く絵がレイアウトにぴったりあうようにする。
- b 大きさ、サイズ、キャラクターと背景、小道具等との関係を最大限に利用しているか？

4 動作を描くうえでの特殊な問題を解決しておく。

セルにするか、背景に描きこむか、ダブルラシにするか、塗りにするか といった技術上の問題を解決しないでとりかからないように！

5 自分のアイデアを再度チェックする。

自分が決めたアクションがレイアウトにおさまるかどうか、本当に自分のアイデアがよいかどうか、誰かほかの人に話してチェックする。

6 これまでに描いたものを実際のレイアウト、動画用紙にのばして描く。

サムネイル、ポーズの下書きをもとにカットの中のキー・ポジションにざっと描き写す。

7 “エネルギー”を注入する。

あらゆる問題が解決された今、いよいよアニメーターはカットに生命を与えるべく全力を傾けることが出来るのだ。

アニメーターの仕事とは、カットに生命をふきこむこと、ストーリー・ポイントをうまく観客に伝えること、人々を楽しませるもの、人々が見て面白いと思うものを創り出すことであり、正確に描くこと、人々の心をひきつけることであり、それらを通じて魅力あるキャラクターを創りあげることです。