

## 【動画最前線】

2006年2月12日（日曜日）

動画チェック まついよしひこ 松井芳彦さん、なわたかひろ 名和誉弘さんに聞く動画の現状。

### 見出し

経歴をかたんに自己紹介

現在の担当作品

海外動画の割合

海外動画の特徴はあるか

海外と国内のビジネスの考え方のちがい

動仕で海外へ出ると動画チェックができない

動仕で海外出しの場合、動画チェックはなおし要員

電送、という海外出し方式

海外へ飛ばされた経験は

なるべくなら国内動画を使いたい

最近どんどん新しいスタジオができているが

国内にフリーの動画はまだいるのか

フリーの動画は職業として成り立つか

デジタル化でいちばん手間が増えたのは動画

いま残っているフリーの動画はどうしたらいいか

新人教育の経験

新人を見ていて、これはダメかなと思うタイプは

新人の生き残り率を体感であげると

みなさんおはようございます。きょうは動画チェックのお二人に動画の現状を聞いていきます。

松井「ぼくの場合、動画チェックはそんなに経験ないので参考になるかどうか……。」

キャリアがあるので問題ないです。

さて、勉強会の目的は「アニメーター新人教育カリキュラム構成」ですから、きょうの『動画最前線』もそのための情報収集です。原画や作監が長いと、動画の現状はいがいとわからなくなっているものです。しかし、新人アニメーターはおおむね動画に投入されるのですから、動画の現場を把握しておかなければ、現状に即したカリキュラム作りはできないと考えました。

わたしは司会の神村です。この色の部分がそうです。 **がついたこの色の部分**は見出しです。なおギャラリーが話に加わってくることがあります。その場合G 1とかG 2と書いてあります。

まずお二人に経歴を自己紹介してもらいましょう。

### 経歴をかたんに自己紹介

名和「はじめ大阪のアニメワールドに入って、やめて、時給に引かれてバーテンダーやったりしながら大阪のあちこちのプロダクションの週末外注アニメーターのようなことをしばらく続けていました。そして大阪のワンパックというスタジオに落ち着いたんですが、当時は大阪ってどうしても経費がかかるぶん東京と比べて単価が低く、暮らしていくのがたいへんでした。

それでもう動画はいいや、ということでワンパックの社長に他の仕事がしたいんですけどと言ったら、東京のサンライズで制作募集してるよと教えてもらって。

サンライズにきて 2 年くらいでデスクともめて、やめたその日にほかのスタジオから電話がきて、動画にもどったんなら動画やらないかということで今に至ります。現在、サンライズの 5 スタで動画チェックしてます。業界経験は 15 年くらい」

なかなか波乱に満ちた経歴ですね。第二次世界大戦で出征した熊川さん( [勉強会サイト>リンク](#)>おすすめアニメーターサイト参照)には負けますが。

松井さんのほうはどうですか。

松井「中村プロダクションに入ってやめて、フリーの動画になって今に至るという単純な経歴です。現在 JCF というところにいます。18 年くらいやっています」

### 現在の担当作品

現在の担当作品はなんですか。

松井「いまやっているのは、内田順久さんの『GO GO WEST』という、えっと……アダルトアニメ。その動画チェックではなく動画なおし要員やっています。動画が 100 % 韓国出しなんですがなおしがけっこうたいへん。ここおかしいからなおしてと言われてなおして出すと、おなじカットの別のところをなおしてと言われ、それが何回か行ったり来たりして、最後にやっぱり全部書き直しておいて、というような仕事をいまやってる。あとは『ブラックジャック』の動画です」

名和「いまは『劇場ゾロリ』と『舞乙女』の動画チェックです」

7

いままでにやった作品で、気に入っているものをあげてください。

松井「『天空のエスカフローネ』です。あと稼げて嬉しかったのは『がきデカ』。一日 100 枚以上できてそのときは月収がなかなかよかった。『セーラームーン』はかわいい女の子が描けて嬉しかった～」

名和「ぼくは『週間ストーリーランド』。日本昔話みたいな感じの、いまあまりないタイプの作品で毎回楽しみだった」

## 海外動画の割合

全体に占める海外動画の割合ってどのくらいですか。体感でいいですが。

松井「いまの作品は100%海外です。うちの会社は基本的に全部動仕で海外へ出しています。中国か韓国です。業界全体に占める割合としては、9割くらいの感じがします」

名和「ぼくの担当作品では、国内と海外で半々です。制作さんに頼んで、なるべく国内に出してもらっているの。業界全体となると、作品にもよるでしょうがまちがいに半分以上は海外。う～ん、割合はなんとも……」

## 海外の動画はどこ国があるか

海外動画はどこ国がありますか。

松井「ぼくが見たことがあるのは中国と韓国だけです」

名和「ほかにはタイ、フィリピン」

フィリピンって東映フィリピン・スタジオだけじゃないんですか。

名和「東映のほかに、イージーフィルムさんがスタジオ持っていたと聞いています」

## G 2 「アニマル屋はまえ台湾に出していたけど」

松井「いまスタジオに台湾からひとり動画の新人研修にきているんだけど、その人は台湾のアニメ会社はアメリカの仕事がほとんどで日本の作品やっていないんじゃないかっていった」

## 海外動画の特徴はあるか

海外動画の特徴というのはありますか。

松井「国内とおなじで完全にスタジオによるんだと思います。前に中村プロにいたとき、韓国の動画でうまいのがあった。でもいま見ている動画はかなりよくない」

G 4 「たまたまいま韓国動画の上がりを持っているんですが、見ますか。けっこういい方だと思う」

どれどれ～。(みんなで動画を見始めて一時中断)

G 4 「線だけはきれいなんですけどねー、目が寄っているところとかなおさなくちゃいけないんですよ」

「なかなかいいじゃない。上手だよー」

G 4 「それ上手なほう」

「こっちの走りはよくないね」

G 4 「あ、それ下手なほう」

「これ、歩きの手の振りがちゃんとできてるでしょ。かなりいいよ」

「昔に比べたら、ぜんぜんきれいだよね」

名和「こっちのほうがいいな～。うちで使っている韓国動画と、とりかえっこしてください」

G 4 「イヤです～」

最近の海外動画を見たことがなかったですが、前のイメージからすると線はかなりきれいになっていますね。いまのいいほうだという話でしたけど。

名和「海外はいま線はきれいになってますよ。考えられる理由として、数こなしているから慣れている。動仕で受けていて仕上がそばにいるからどういう線がどう出るかわかっている。これ、国内だと作画だけの会社もあるから、スキャンに出るかどうかわかっていることがあります。あと中国の会社の話ですが、動画リテイクが多い人は会議にかけられて首になることもあるそうです。その会社が、便利屋さんではなく人の技術を売る会社になりたいと思っているからだそうです。そういう厳しさという点では、今後国内が負けるかもしれないと……」

その真剣さは動画の技術をあげるでしょうね。

松井「やはり会社による差は大きいと思います。会社でいま見ている韓国の動画は、そのへんのお兄ちゃんのほうが、もっとましなんじゃないかって思うことがある」

ああ、やっぱりそう思うことってみんなあるんですね。これは韓国動画に限らず国内の動画でもそうなんですが、そのへん歩いているお兄ちゃん手当たりしだいにつかまえて、連れてきて「さあ描け」と描かせてももうちょっと器用なんじゃないかなあ、というくらい不器用な動画というのもじっさいありますもんね。

名和「あります、あります」

松井「ぼくが海外の動画に希望するのは、線をつなげてほしいということと、塗り分けをちゃんとしてほしいということ。これだけでも徹底してほしい。原画のところだけ塗り分けて、あとはわかるでしょと言われても、塗るのは動画じゃなくて仕上だから、仕上で塗りまちがえて困っています」

名和「国内動画でも原画部分しか塗り分けないの、けっこうあるからなあ。本人にはわかるらしいんだけど、動画がわかってても仕上がわからないと」

### 海外と国内のビジネスの考え方のちがい

ほかに海外動画の特徴として、考え方のちがいというのがあると思います。国内のアニメーターは好きでやっている部分の確かにありますが、海外は好き嫌いではなく動画はまず仕事と考えていると思います。

名和「そうなんです。以前海外へ出したとき、かんたんな内容のリメイクをこちらでなおして仕上に入れて、ところが次にも同じようなミスがあったのでそのときはリメイクで戻したんです。そうしたら怒ってきました。前は OK だったでしょ、前例があるのになんで今回はリメイクなんだと」

#### G 6 「ビジネスとして考えるとそうなるんですよ」

名和「たしかにそのとおりなんですけど。動画注意事項に描いてあるようにこの作品は髪の下は描かないんだとリメイクすると、作監修正は髪の下まで描いてあるじゃないか、作監修正無視していいんですね。と返ってくる。あなたは動画なんだから、こちらで作った動画注意事項を守ってくれと……」

松井「やりづらいね～」

名和「むこうはアニメーターレベルでやってない。たくさん描いてお金稼ぐよでやっているからそうなる」

#### G 6 「向こうはビジネスと割り切っているからね。日本人みたいに遠慮しないから」 G 3 「それはそれで正しいんですけどね」

### 動仕で海外へ出ると動画チェックができない

ところで、海外出しのときは、すべて動仕で出ますよね。

松井「そうですね」

名和「ほとんどそうですね。特例としてこのカットだけは、というのを動画後こっちに戻してもらっているくらいです」

動仕で出ると、動画チェックがかかわる部分がないわけですよね。

名和「作品によって可能なら、動仕で海外へ出す前に見てます。いまやっている『劇場ゾロリ』であれば、動仕で出す前に作監上がりで見えます」

動仕で出す前の色指定を入れるのとおなじ段階で、ということですね。

名和「そうです。そのときまず、人間がやることなので注意してもどうしても出てしまうシートのミスをみます。アタリを入れておかないとヤバイかな、と思うところを入れたり、均等割されると困る部分につめ指示いれたりしています。あとでなるべく事故がないように」

G 5「韓国動画、均等割りできなくない？」

G 3「韓国は昔から均等割ができない」

G 5「単純に均等割してくれ～というのも、つめて描いちゃうから、いまそのなおしで、会社の動画がたいへんなことになっているんですが」

動仕で出す前にするその作業に限れば、動画チェックと色指定は机が近い方が便利ですね。と、いうことで、それ以外で動画チェックが関わることはないですか。

#### **動仕で海外出しの場合、動画チェックはなおし要員**

名和「基本的にはないです」

松井「ないので、海外出しで動画チェックはしてないですね。チェックではなく、なおしをするかたちになります」。

名和「スケジュールの問題があるから海外へ動仕で出すわけで、色がついていることを喜ぼう状態なんです。だから動画チェックとしては、動仕で海外にした時点で動検できませんは文句いっちゃいけないとは思いますが」

自分で1本動画チェックの仕事を受けていても、動仕でポーンと海外へ出されちゃうと、話数に責任が持たなくてストレスになりませんか。

松井「その部分に関しては、見てあとでなおすしかないと思っています」

名和「動仕で出すなら早めに出して、ラッシュ後のリメイクなおしに時間を取るようになっています。仮に一週間のスケジュールがあれば、海外動仕を3日のスケジュールで出してとりあえず色をつけ、残りでおしをする」

松井「動画チェックというより、なおし要員になっちゃってますね」

名和「ひとつの作品のなかで100%動画チェックできるのは1話とせいぜい2話。あとはOP、ED、BANKくらいです」

国内動画ならリメイクをだすスケジュール的な余裕もありますか。

名和「う、取るようにはしています……」

松井「国内なら動仕で出ても、いちど動画あがりでチェックできます」

G 4「うちは動画と仕上がある会社なので、動画があがった時点で仕上もしちゃいます。海外動仕とおなじかたちですね。そのあとで動画チェックはちゃんと通して、動画リテイクが来たら動画と仕上をなおします」

名和「昔は海外動画の出来がよろしくなかったんで、海外へ出すというとあれだったけど、いま下手すると海外の方がうまい会社もある」

#### 電送、という海外出し方式

海外へ動仕で出る場合なんですけどね、原画スキャンしてデータを送りますか。これは『電送』と言われてる方式ですけど。それとも原画そのものを送っていますか。

松井「電送、けっこうありますね」

名和「うちも両方ありますね。最初に電送はしないで、と製作さんにおねがいはしていますけど。ぼくは電送は信用しない」

松井「微妙にずれますまからね」

名和「スキャンして向こうでプリントアウトした段階で、コピーと同じように微妙に大きさや比率がかわっている。どこかしらずれる。」

あと電送で問題になるのがスキャンの解像度ですよ。600dpi くらいないと原画の線のニュアンスは出ません。

G 6「600dpi だとかなりいいよ」

400dpi だと一見おなじようなかたちに見えて、線が別物なのですよ。

G 6「こだわってるなあ。600dpi を求めるなら原版送った方がいいよ」

だって人様の気合いの入った作監修正を見ると、これが低解像度のスキャンデータで動画に送られると思うと悲しいですよ。

とはいえ 600dpi というのは異常に重いデータになりますから無理でしょうね。こんど解像度を調べておいてください。

名和「制作に聞いておきます。600dpi でないことは確かですけど」

(後日調査の結果 電送は解像度 200dpi 程度でした)

名和「電送したときは、ほかにもいろいろ問題がでます。マントを着たキャラだったりすると、マントの下の体参考が原画の裏に描いてあったりします。でも電送では裏はデータで送れないからね」

松井「たしかにその問題はありますね」

名和「向こうから中割があがってくると、マントが翻ったときなんかにすごい謎の体がいっぱい。原画に作監と作監総で修正が2枚あったりすると、動画1枚に3枚の絵があるわけで、それを電送してタップ貼り替えたりしたら、もうだめ」

G 6 「スキャンするときズれるの？」

名和「コピー機とおなじでプリントアウトするときズれます」

G 6 「トンボだけだと合わせるのむずかしいしね」

G 1 「トンボ自体もズれるんじゃない？」

名和「原画の薄いかすれた線などはスキャンにでないので、服のしわやまつげなどが全滅する場合があります」

**海外へ飛ばされた経験は**

お二人は海外へ飛ばされたことがありますか。

松井「一回危機がありましたけど…」

危機で終わりましたか。

松井「前のプロダクションのとき一度、いまの会社で一度。なんとか回避しました」

いちど行っていってみればいいのに。

松井「日本にいたい～（人ごとだと思って～）」

名和「ぼくもがんばって阻止しています」

松井「知り合いの話なんですけど、だいぶ前、韓国へいったらすごく待遇がよかったらしい」

G 3 「私が7～8年前に行っていた時も、親切に対応してもらいましたよ」



名和「それはいまでもそうみたいですよ」

### なるべくなら国内動画を使いたい

なるべく国内動画に出したいですか。

名和「スケジュールがあればの話ですが、極力、へたでもいいから国内にまいてあげてくれ、と頼んでいます。リテイクが返せるし、日本語が通じるから」

海外にリテイク出して怒られたという話をしていましたね。

名和「国内のほうは臨機応変に作監修正もくみ取りながら、動画注意事項も守って、ということができる。その部分では国内の動画は海外には負けていない。だからなんとか国内動画を活かしていくようにしてもらいたいです。ちゃんと動画を知らない人が原画になっていたらえらいことに。それでサンライズ 5 スタとしてはあえて小さいスタジオとか個人、新しくスタジオ作りましたなんていうところへ出すようにしています」

### 最近どんどん新しいスタジオができているが

松井「最近どんどん新しいスタジオできてませんか」

名和「できてます。ちょっとやばい感じもする。作りたい作品があるから、つまり『おれアニメ』ですよ、そのためにスタジオ作って、それ自体はいいとしても、そういうところの仕事をしてギャラくださいと言っても、いやーまだうちお金ないんで、と払ってもらえないという話をふつうに聞きます」

G 6「同人誌感覚でやってる人がいますね。ビジネス意識のない日本のアニメの悪いところが出ているよね」

名和「去年あったあのスタジオどうしたの、もうないよっていうの多いよね。あと分裂が多い」

松井「多いね～」

### 国内にフリーの動画はまだいるのか

海外動画の状況はこれくらいにして、核心へ迫っていこうと思います。

まず国内にフリーの動画はまだいますか。

松井「ぼくは半拘束ですが、出来高のフリー動画といえると思います」

名和「ぼくもサンライズ 5 スタにいますが、完全に出来高です。フリーのようなものだと思います。動画チェックの仕事は半拘束になるのかな。動検は最近半拘束が増えてきていると思う」

動画チェックは基本的に1本受け、あるいは作品契約なので半拘束になりやすいでしょうね。動画チェックもする人はフリーの動画とはいええないのではないかな。

G3「動検をおかない作品というのもあるので専門職の動画チェックはそれほど人数いないのでは？ セル検、動検両方ないシステムもあるし」

G1「ムービーは伝統的に動画チェックがない」

G2「シンエイもテレビは動検なかった」

G5「うちの会社でも、作品数すごいけど動画チェックの人って社内でたま～に見るくらい、ひとりか二人しかいないと思う」

動検にしてもセル検にしてもチェックは多いほどいいと思う。個人的にもしっかり者の動画チェックにどれだけ助けてもらったか。

G3「うちでは社内に中堅やベテランが少ないから、動画をだいたい1年くらいやると、動画チェックの仕事もやらざるをえなくなっています。でもまだ経験が浅いので、動きの直しよりは、線のチェックなど動画補正が中心になる」

松井「前より原画がしっかりはいつてくるようになった。動画が信用されなくなっているんだと思う。動画チェックがないとか、そういうことも関係しているんだと思う」

### フリーの動画は職業として成り立つか

前はいろんな会社から仕事取って、すごい速さで動画を描いてけっこう稼いでいたフリーの動画っていましたよね。いま完全出来高で、どこにも所属しないフリーの動画は成り立ちますか。

松井「成り立たないんじゃないですか。ぼくも立場はフリーですけど、専属みたいなものなので」

名和「動画はまず、フリーでは無理でしょうね」

G3「うちの会社ではフリーの動画さんをけっこう頼ってますけど」

それは専属のようなかたちではないの？

G3「ああ、専属かも。兼業主婦という感じかな。いつも仕事をきっちり出せるわけではないから、そういう人でないとやっていけない。家にいるので仕事がないときもいちおう待機状態になっていて、いつでも頼める安心感はある」

名和「ぼくも知り合いに何人かフリーの人がいるけど、基本的に女性ですね。上手な人もいますけど、動画の仕事がないと収入として困るという人たちではないです。専門職として自分が食べ

ていかれるかという、フリーの動画ではむずかしいんじゃないかな」

自分を養える職業として、フリーの動画は成り立たないと考えてよさそうですね。

名和「前は動画も 1000 枚、2000 枚描けると言われていたけど、いま 1000 枚描ける作品があるかという.....」

松井「むずかしいですね」

G 3 「うちだと 300 枚で普通になってます」

G 1 「300 は少ないでしょ。500 は描けるよ」

G 3 「それが描けない」

名和「サンライズ作品で考えて、かんたんなエフェクトも全部ひっくるめたら 500 枚は描けると思う」

G 1 「シンエイ作品なら 1000 枚は描けると思う。線すくないし、カゲないもの。かんたんな作品なら動画で 25 万円くらいもらえている人はけっこういます」

テレビシリーズでいえば、1 本当たりの枚数が少なくなった分、絵のクオリティが高くなっていますね。線が多いし、ていねいに描かないといけないし、動画は枚数を上げられなくなっていると思います。

### デジタル化でいちばん手間が増えたのは動画

名和「線は多いです、ほんとに。それとデジタルになってから裏にカゲを塗るのがかなりの手間。中割しながらカゲ塗りできたのができなくなった」

デジタル化していちばん手間が増えたのは動画なんですよ。

名和「おもてからカゲ色を塗れるようにしてほしい。最新のアニモはそれができると聞くけど.....」

G 1 「レタス、それができたらすばらしいんだけど」

G 6 「とにかく枚数ができないと生活が成り立たないね。スタイロスにしても効率を考えるとどうかなあと」

スタイロス勉強中でーす。

名和「ぼくもスタイロス勉強したことがあるけど、あれで絵を描くのはむずかしい。時間かかって」

- G 6 「絵を描く人はせめて液晶タブレットじゃないとダメかもしれない」  
G 3 「いやいや、慣れるとガラスの厚みがないほうがよかったですよ」  
G 6 「ふーむ」  
G 2 「タブレット作画というのは、どっちにしても枚数があがらないですからね～」  
G 4 「生活かかった仕事である以上、要はどちらが効率いいかということにつきますね」

### いま残っているフリーの動画はどうしたらいいか

えー、話をもどします。フリーの動画は成り立たないとして、現にいるフリーの動画さんはどうしたらいいでしょう。

松井「あるていど大きな会社の専属か半専属になって、コンスタントに仕事をもらうようにしないと無理じゃないかな」

いま現在、動画だけの会社はあるのでしょうか。まえはけっこう大人数かかえた動画専門会社がいくつもありましたが。

松井「動仕だけの会社ははあるけど、いま動画だけの会社は聞かないですね。もうないかも」

名和「動画だけじゃスタジオを維持できないんじゃないかな。昔に比べてスケジュールが短いから、半パートなり1本なりをとってオマケの制作費でスタジオを維持するということもできないと思うし。それで原画もやるしかなくなってきていると思う」

### 新人教育の経験

新人教育をしたことはありますか。

名和「ないです。サンライズは作画の新人はといってこないです」

松井「あります。動画で何年かすると自動的に新人のめんどろを見ないといけなところだったので。新人がひとりのときもあれば、3人のときもあって、たいへんなときには教育係の手当が出たこともあります。めんどろみていただいたいいいかな、と判断したらひとりでやってもらう」

### G 3 「研修用の課題じゃなくて、最初から本番動画するの？」

松井「そうです。最初から本番の動画を渡すから、なかなか OK 出ない。ぼくが新人のときは1カット10枚を2週間かかってあげて、しかもチーフが描きなおして、というやりかた」

### 新人を見ていて、これはダメかなと思うタイプは

ギャラリーも含めてキャリアがあるので、これはみなさんに聞きますが、新人をみていて生き

残りそう、とか、これはダメかなとか、そういうタイプというのはありますか。

松井「まじめに真剣に取り組んでいる人は、当然ですが残りますね」

G 1「試験ではわからないんだけど、研修をはじめてみるとすぐわかることがあります。考え方が不器用な人、考え方が固いというか、そういう人は絵も固くてすぐ行き詰まります。ここまで考え方が不器用だつてこられないだろうな、ってすぐわかるケースもあります」

G 2「教えたことをちゃんと聞いてなおしてくる人はうまくなる。なおされるのがいやだと言った新人がいたことがあって、そのときは「しょうがないでしょう。それがいやだったらもうどうしようもないよ」と言いました。何日か後にはいなくなっていました」

G 4「すなおに吸収していくタイプの方がうまくなるでしょうね。我が強すぎとか、自信持ちすぎもだめだね」

G 3「うまくなる人は人の描いた原画を見ていると思う」

G 6「競争心もないと」

名和「いままでのケースでは、キャラのファンでそれしか描きたくない人は確実にだめだったね」

#### 新人の生き残り率を体感であげると

新人の生き残り率を体感であげてください。業界全体の平均として、10人の新人が入ってきたら1年後、3年後、10年後に何人業界に残っていると思いますか。職種は変わっても業界にいれば残っているほうに数えます。

松井「会社によるところが大きいと思いますが、ぼくがいたところでは新人が半年後には1割に減っていたりしました。そのあとはもう減らないような気がします」

名和「ケースとして1年後には9人残っていて、3年で9か0になるというのを見たことがあります。おなじスタジオにいて、誰かやめると一斉にやめたりすることがありますから。業界全体の平均で言うなら3年で5人残り、10年後に5か0」

G 2「自分がいたスタジオの経験でいうと、あるスタジオでは1年で9割残り、10年後でも半分くらい残っています。マッドにいたときの新人は、1年で半分になり10年後で2人しか残っていません」

G 5「1年で5割、3年後に3割になって、10年後には1割くらいゲームに行った人がもどってくる」

G 1「複雑だなあ」

G 6「最後まで残るのは1割かな。生き残り率はこれからさらに厳しくなると思う」

ではその新人の生き残り率をあげるためにはなにが必要だと思いますか。たとえば親の仕送り

とか、才能とか。

わたしは新人へのアニメーター教育が 10 %の生き残り率を 20 %にするくらいの効果がもしかしたらあるかもしれないと思っています。やってみないとわからないんですけどね。

G 5 「いちばん大事なのは親の理解だと思うけど、それは期限を切る必要があるでしょうね」

名和「親のすねは無限じゃないからね。学生自体にアルバイトしてお金をためておくのをすすめます」

G 1 「才能がないとか、書けないとかでやめていくのではなく、お金がなくてやめていくケースが多いのを何とかすれば、生き残り率は上がるかもしれない」

G 4 「新人に基本給みたいのをあげるわけね」

G 3 「でも満ち足りるくらいあげるといけないと思う。満足しちゃって働かない」

G 6 「基本給にしないで単価を上げたらいいのかな」

G 2 「基本給にするか、出来高にするかは昔からむずかしい部分ですよ」

G 1 「出来高制のほうがうまくなるのは、昔からアニメーターの謎部分ですよ～」

このへんの謎は解明しようと思って研究すれば解明できそうですね。研究テーマとしてはおもしろそうです。横道にそれるので勉強会ではやらないけど。

そろそろ時間も遅いので、きょうはここまでにして、みんなでごはん食べにいきましょう。お疲れ様でした。

2006 年 2 月 12 日 【4 年制大学での即戦力アニメーター育成カリキュラム勉強会】

#### 付記

名和誉弘さんの個人サイト

「なわスタ」 <http://www.alpha-net.ne.jp/users2/nawasuta/newhp/>

勉強会サイト <http://www7a.biglobe.ne.jp/~animation/>