

## レポート・原画を描くために動画経験は必要か？

アンケート回答のまとめ

2006年4月5日

### レポートの構成

- (1) アンケート内容の説明
- (2) アンケートの結果と回答の一部抜粋
- (3) まとめ
- (4) 付録 回答文転載

### (1) アンケート内容の説明

#### 原画を描くために動画経験は必要か？ 2006年3月 アンケート 【動画教育か原画教育か・勉強会が目指すカリキュラム】

日本のアニメーター教育では、新人に動画を教えるのか原画を教えるのかで、課題内容も教え方もかなりかわると思われる。

動画 原画と順を追って進めるか、最初から（原動あわせた）作画を教えるか。いま現在ではこのどちらかの方法がとられている。

アメリカの手描きアニメ時代の例を取ると、原画を描くアニメーターは最初から原画なのであり、クリーンアップアニメーターは最初からキャラをあわせて美しい線画を描けなければならず、中割を描くアニメーターは中割の専門家であり、どの職種のアニメーターもほかの職種に移動することはない徹底した分業制度が確立していた。

アメリカの原画が動画の経験なしに原画になって差しつかえなかったのは、彼らの描いている原画が日本で言えばほぼ動画まで絵がはいったものだからである。

（注意 よい作品のよいアニメーターについて述べている）

しかし日本では専門職の動画はあまりいない。動画でスキルアップして原画へ移行するという考え方が一般的である。

そして日本の原画は、動画も描けたほうがよい。そうでないと中割不能な原画を描く可能性があるからである。

それとともに、日本のアニメーターは動画から仕事に入ったほうがよい。日本の新人アニメーター教育ははたいがい力の足りない人を採用して、仕事でスキルアップさせていくシステムだからである。いきなり原画を描く基礎力のある新人はほとんどいない。

したがって安全かつ現実的な見地から、当勉強会はアニメーター育成 = 動画を学んだ原画を育成する、と位置づけたい。

そして、その線を目指したカリキュラム案作成を目標にしたい。

### 【とはいえ原画になる必要があるのかどうか】

動画に原画になることをすすめるのは、原画がおもしろい仕事だからなのも確かだが、それ以前に現実的にみて、アニメーターを続けていくには原画が動画チェックになる以外安定収入の道はないと思うからである。

線が少なく影がない等、1ヶ月に1000枚以上動画を描ける作品もないことはないが、多くの作品では1ヶ月に500枚ていどの動画しか描けない。

とすると、動画のみの仕事より原画のほうが長期的に見て収入増が期待できる。

動画が好きな人、向いている人は確かにいるが、最初をあえて全員に原画になるようすすめた。 (好きでかつ能力があれば、動画チェックになるのもよいと思う)

ベテランの動画が数多くいたらありがたいと思うが、社員契約以外ではむずかしいと思う。

### 【動画から原画にする時期について】

いまアニメーション業界の一部では、以前のように動画を数年やって力がついたら原画にするという形がわりつつある。下記にいくつかの例をあげる。

- ・新人に最初から二原を描かせ半年から1年で原画にする会社。
- ・1年以内に原画になれる見込みのある人だけを採用すると明言している会社。
- ・国内の作画プロダクションは原画で生き残るしかない。そのためアニメーターには全員原画を目指してもらおうという会社。

等々。このあたりの事情をここで正確に述べるのはむずかしいのでしないが、それぞれの会社のやり方でまったく問題ないし、新人のタイプによってはかなりうまく機能する方法だと思う。

勉強会では「動画ができる原画を育てるためのカリキュラム」作りを考えているが、現状をふまえて以下のことを話し合ってみたい。

- ・原画を描くために動画経験は必要か？
  - ・動画経験が必要ならそれはどのくらいの期間、または作業量が必要か。
  - ・動画経験なしの原画について。
- 「どういう教育がよいかは人による」という大正解をなるべく言わずに、いろいろなケースを想定して話し合ってみたい。

統一見解を出すのではなくいろいろな考え方、意見を出し合ってみたい。

そうすれば、それぞれのケースでの問題点や利点が見えてくると思われる。

## 設問一覧

- ・現在の職種
- ・作画経験年数
- ・動画経験の有無
- ・動画チェック経験の有無
- ・所属先での原画と動画の人数
- ・あなたの所属先では新人は動画から育てていますか？
- ・一般論として、原画を描くために動画経験は必要でしょうか？
- ・動画経験が必要ならそれはどのくらいの期間、または作業量が必要でしょうか？
- ・動画から原画にする時期、または条件はどのようなものですか。
- ・動画経験なしの原画について、その利点と問題点をあげてください。
- ・その他

## (2) アンケートの結果と回答の一部抜粋

### 現在の職種



### 作画経験年数 (作画経験者限定)



### 動画経験の有無 (作画経験者限定)



### 動画チェック経験の有無 (作画経験者限定)

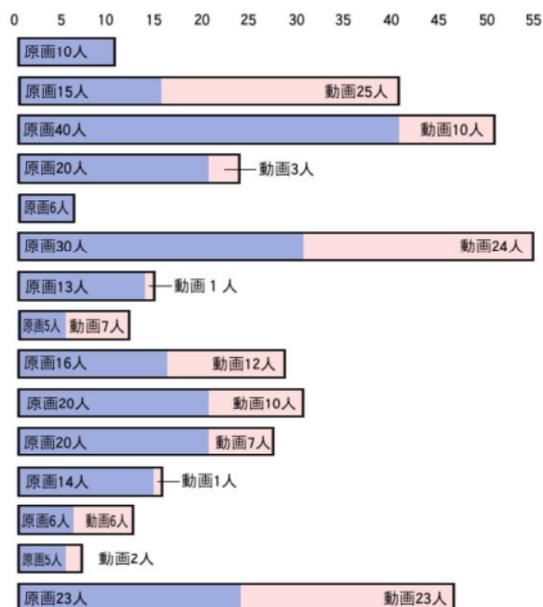


### 所属先での原画と動画の人数

日本のアニメーター総人口は 3500 人、内 2500 人が原画ともいわれています。動画が少ないですね。あなたの現在の所属先での原画と動画の人数はどのくらいですか？

(動画～動画チェックまでは「動画」、原画～作監までは「原画」にまとめてください)

回答パターンは、会社全体の人数、会社全体ではなく自分のいるスタジオ内のみ的人数、フリーの場合は回答なし等いろいろ。



仕事量から割り出される原画と動画の適正人数比について言及しておきます。原画 1 に対して動画 2 ~ 3 です。カット数、動画枚数が最も少ないタイプの TV シリーズで原画 300 カット 動画 3500 枚 です。これを原画 4 人 動画 7 人 程度でこなすと考えるとおよその人数比は原画 1 対 動画 2 となります。アニメーター総人口 3500 人のうち原画が 2500 人と言われていたから、原画 2500 人の仕事量に対して動画 5000 人が必要になる計算です。しかし動画は 1000 人程度と見積もられており、不足の 4000 人分は最初から海外を当てにしていることとなります。

あなたの所属先では新人は動画から育てていますか？



一般論として、原画を描くために動画経験は必要でしょうか？

必要 (条件付き含む) 不要 (条件付き含む)



じっさいには動画経験がなくても原画が描けることは確かです。それでも 100 % の人が動画経験が必要 (条件付き含む) と答えたのは「動画経験は役に

立つ」との認識からでしょう。

#### [動画経験が必要な理由]

- ・まずは動画で生計を立てながら原画の割合を少しずつ増やしていく。
- ・動画に配慮した原画を描くために。
- ・動画経験がないと中割不能な原画を描く可能性がある。
- ・動画で経験したカットは、原画での考え方が理解できることが多い。  
例 = タイムシートの読み方(考え方)、原画の入れ方。
- ・基本的なタイムシートの読み書き、セルワークのルールを知る上でまず必要。
- ・シートの書き方、レイアウトなどを、動画時に見ておく必要がある。
- ・原画作業時に、次の工程(動画、仕上げ)を理解しておくため。
- ・仕上げに対しての考え方も学習してほしい。
- ・アニメーション作業がどういったものか覚えてもらう研修期間的な意味で必要。
- ・日本原画は動きをほとんど描く原画ではないので、1カットでも動画経験があったほうがよい。
- ・動画として一人前になるかどうかは別として経験は必要。
- ・日本の状況では動画経験が必要。やっておいて損はない。
- ・まずは動画をやって、基本をおさえ、徐々にスキルアップしていったほうがいい。
- ・ほとんどの新人にはいきなり原画を描く力量はない。
- ・育成手段としての動画期間をはぶいてしまうと、国内動画がなくなってしまう。
- ・動画のこともわかっている人が新人の面倒を見るのが望ましい。
- ・作品クオリティを考えるとやはり社内に動画は必要。
- ・知識(経験を含む)が必要。現場経験で覚えることはたくさんある。
- ・動画の苦しさに耐えられないものは、原画で壁に当たったときに乗り越えられない。
- ・他のパートの気持ちの分からないものは集団作業出来ない。
- ・自分では中割りができない原画になってしまうだけだから。

#### [必ずしもなくてよい理由]

できれば動画経験はあったほうがよい、経験して損はないという意見が100%ではありますが、動画経験そのものと原画が描けるかどうかは直接関係ないという感触も、多くの人が持っています。

- ・動画経験 = 原画の図式にはならないので必ずしも動画経験がいるかというところではない。
- ・動画をやるなかで原画の描き方を「盗む」というが、じっさいにはその効果は期待できない。
- ・動画に迷惑をかける率が低ければ、最初から原画を描いてもよい。
- ・卓越した動きの才能がある人は、必ずしも動画経験はいらぬ。
- ・ごくまれな天才的に描ける新人には動画経験はいらぬ。
- ・新人育成で動画はどうしても必要だとは思わない。
- ・学校での教育システムがしっかりしていれば、動画経験なしに原画が描けると思われる。
- ・動画と原画での求められる絵はちがう。絵の部分だけで言えば動画経験は必要ない。

- ・アニメーターになる前から原画を描ける人もいる。

### 動画経験が必要ならそれはどのくらいの期間、または作業量が必要でしょうか？

1年間くらいの動画経験で、最低限のスキルは身につくとの判断が大勢。

- ・期間1年、作業量500枚3ヶ月連続。
- ・月産400枚以上を3ヶ月続けられたところで一人前との判断。
- ・1年以上はやるべき。
- ・作品のより好みをせず、半年ないし1年位。
- ・最低半年。動画をしっかり理解できれば、作業量は問題ではない。
- ・とりあえず1年位はやってもいいのではないか。
- ・みっちり仕事ができて、きちんとしたチェックが受けられる環境なら1年間くらい。
- ・期間1年程度、作業量400枚/月程度。
- ・個人差はあるが、1年以上はやってほしい。

### 動画から原画にする時期、または条件はどのようなものですか。

下記3つの条件をすべて満たした場合。

1. 動画500枚を3ヶ月連続して達成する。
2. 動画期間中に月一で出題される原画の課題を提出し、その力量を原画のチーフが判断する。
3. 動画を最低1年間は経験する。

---

担当動画チェッカーが動画として一人前と認めた時。

---

月産400枚以上を3ヶ月続けられたところで、原画希望者は原画に移行。新人原画のチェックは社員または役員アニメーターが面倒を見る形。

---

条件は2パターンある。

- ・2年目以降の人が月400枚以上を6ヶ月続けられたとき原画にする。
  - ・500枚を3ヶ月連続で達成し、かつ原画試験に合格すれば新人でも原画になれる。  
(1年前までは後半の原画試験制度だけだったので、なかなか原画になれない人もいた)
- 

シート・絵コンテが読める、使える動画を描ける、ようになってから原画を描く方が人に迷惑をかけないと思う。

---

自分のケースでは試験や条件はなかった。新番が始まって人が足りなくなったときに原画にな

った。

---

現在所属する会社では、年二回の原画昇級テストを実施している。

テスト内容は原画の課題（コンテと設定を与えられて時間内に原画を完成させるもの。）イラスト課題（試験当日の作画ではなく、何日か前にテーマを与えられて描く。試験当日に提出）等々。

審査は会社所属の作画監督クラスのアニメーター及び演出家、計10名程でおこなう。

---

新人を育てている会社にいたことがないので質問に答えることができない。

以前仕事をした作画会社では、未経験者歓迎で入社即原画というところがあった。

---

単純に会社のつごう。

動画チェックの人が抜けると動画チェックにされ、原画がないからと原画にされる。

- 
- 1) 原画テストで合格と認められたものを原画見習いとする。
  - 2) 原画見習いの期間は、先生原画に状況を確認し、相談して決める。

原画テストを受けられる条件

- 1) 動画を1年以上経験した人。
- 2) 連続した3ヶ月の動画枚数が平均400枚を超えた人。

原画テストの実施時期は、仕事の状況によって。年2回。

---

そろそろいいんじゃない？ 的な雰囲気です。

### **動画経験なしの原画について、その利点と問題点をあげてください。**

動画経験なしの原画を見たことがある、自分が動画経験なしの原画である、という方に具体例をうかがいます。その利点と問題点をあげてください。

#### **[利点]**

- ・早く活躍できていいのでは。
- ・動画（動画チェックかな？）が長いと、原画がただの中割りになったり、動きがこじんまりしたりする。それがいいのは利点。
- ・原画の線と動画の線は違う。そのため直接原画をするほうが、線のちがいとまどわずにすむ。
- ・中割的な動きにとらわれず、縮こまらないないところがいい。
- ・はじめからシート、撮影などを勉強するので、原画をめざすなら何年も動画をやるより効率的。
- ・原画を描いてみて中割りに関してはじめて気づくこともある。動画、原画、相互に同時に経験することで多くのことが学べるのではないかな。

- ・パターンや制約にとらわれない自由な発想ができるということ。

#### [問題点]

- ・パターンや制約にとらわれない自由な発想ができるとしても、その可能性は高くはないのでリスクは大きいし、寿命も短い。
- ・動画から見て作業しやすいものがどういうものかわからない。
- ・できる原画カット数が少なく、動画より稼げない。
- ・自由すぎて、作業量のバランスが悪い。
- ・後の作業がむだに大変になってしまう可能性が大きい。
- ・動きの組み立てが基本にのっとったものでないため、中割りしづらい原画になりがち。
- ・必要以上の原画枚数を描いたり、試行錯誤も多かったりで、作業効率が悪くなりがち。
- ・効果的で効率のよい作業をするためにも動画時代に基本パターンを身につける必要がある。
- ・いきなり原画ではなく、二原または原画と動画を平行してやるのならよい。

#### その他

- ・「アニメーションは分業で作られている」という大前提をはじめに知って(感じて)もらいたい。
- ・絵の勉強(デッサン、クロッキー、絵画の基礎知識)は下地として必ずしておいてほしい。
- ・動画は動画、原画は原画だと思う。「動画を経験したから、原画が描ける」ということはない。
- ・この業界には「教える」「学ぶ」という点が欠けている。
- ・業界にいて思うこととしては、人材育成という概念がこの業界にはないということ。
- ・社内で動画をかかえ、ちゃんと生活できるようにするには、予算配分をなんとかしないとダメ。
- ・日本のアニメ業界はアニメーターに対してあまりに劣悪な環境を強要している。
- ・海外出動画の後始末が必要になった場合、動画経験なしのスタッフだけでどう処理するのか。  
よそのスタジオが苦労して育てた動画チェックをもらうのか。  
すべてのスタジオが動画を育てなくなったら、どうするのか。
- ・原画に関しては能率のため、動きや演技を描く人と、清書係に分けるのも悪くない。
- ・動画は、原画の過程職種ではなく「作画の仕上げをするパート」職種として独立できるとよい。
- ・それぞれ会社事情や方針があり、人によって能力もちがうのでこれが正しいという方策はない。
- ・今回の設問はある意味、動画は原画習得の通り道でしかない、ととらえられるものばかりなので、答えることにやや抵抗を感じた。
- ・動検での稼ぎは普通に暮らせる程度あるが、動画ではどんなに評価されても実入りは少ない。

### (3) まとめ

#### [動画経験はあったほうが絶対によいが、なくても原画を描くことはできる]

「原画を描くために動画経験は必要か？」アンケートでは「日本のアニメーターには動画経験が必要」という回答が 100 %でした。とはいえその多くは条件付きで、「必ずしもなくてよい」との認識も多くの人が持っています。

あえて結論するならば「動画経験はあったほうが絶対によいが、なくても原画を描くことはできる」ということになります。

#### [動画経験なしの原画の問題点]

動画経験なしの原画の問題点としては、おもに以下のことがあげられました。

- 1) 中割不能な原画を描く可能性がある。
- 2) あとの工程を理解できていない。
- 3) 試行錯誤が多く、作業効率が悪くなりがち。

「中割不能な原画を描く」と「あと工程を理解していない」については、事前に問題点を認識した上で教育すれば、あるていど避けられる可能性があります。乱暴な言い方になりますが、動画経験があってもこれらの問題は起こりますから、教育のしかたを工夫した上で最後は新人原画本人の問題になるのかもしれませんが。

「試行錯誤が多く作業効率が悪い」については、いきなり原画を描くとそうならざるをえません。

「効率のよい原画の描き方」は商業アニメーターには絶対に必要な知識です。

たとえば「歩き」を描くときふつうは「両足が地面についていて、腕を振り切った状態の絵」を原画にします。これは決まりでそうなっているのではなく、この絵を原画にするのが原画作業にも動画作業にももっとも効率のよい描き方だからです。

なんの知識もなしにいきなり原画を描くと、自由度が高すぎてこういった効率のよい描き方ができません。したがって新人に最初から原画を描かせるならまず二原、あるいは原画のクリーンアップといった作業からはじめさせ、あるていどカットの経験を積んでもらうほうが効率のよいのではないのでしょうか。そして、二原を勉強するあいだに、たとえ数カットでも動画を経験させてあげるとよさそうです。

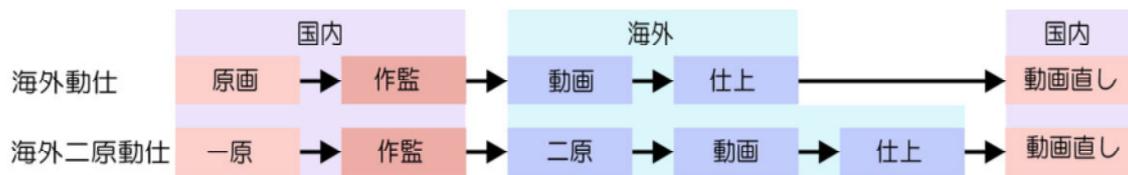
#### [二原の海外出しについて]

「動画の仕事が動仕で海外へ出てしまい、国内で動画の仕事がうまく手配できず、新人を二原から育てることも考えなければならない」日本アニメーション業界の現状をふまえてはじめた今回のアンケートですが、じっさいの状況はより複雑になってきています。

二原すら海外へ出てしまう、という現実です。二原が海外へ出る割合は作品によっては 100 %、会社によっては 50 %程度あります。

とはいえ、いまのところ海外二原を通常システムに組み込んでいる会社は多くありません。「このままでは色がつかない！」というときの緊急手段にしている場合がほとんどだと思います。

「海外動仕」と「海外二原」をわかりやすく図解してみます。



ちなみに海外二原動仕は、一原を送ると3日で色がついてあがってくる機動力だそうです。

話を戻します。

率直に言って勉強会ではこの「二原まで海外へ出てしまう」という事態は想定していませんでした。そして今回のレポートでは「二原の海外出し」についてはあえて検証しません。

「海外二原」が問題なく機能する会社というのは、もともと原画しかいない会社です。新人を採用したり新人原画を育てたりする作画会社とは立場がちがいますので、アニメーター教育を考える上ではいったん別にすることにします。

### [新人は二原から、の利点もある]

新人も最初から原画あるいは二原を描く。じつはこういう作画会社は昔からあります。大手では聞いたことがありませんが、小規模の作画専門プロダクションなどではときどきこの方法が採られていました。そして問題なく機能していました。

勉強会では「安全かつ現実的な見地から、アニメーター育成 = 動画を学んだ原画を育成する、と位置づけたい」としています。

これがもっとも確実な方法と見られたからです。

とはいえ会社や作品の事情で新人を二原から育てなければならない現状があるなら、それに対応した教育をも考えていく必要があります。

そして「新人は二原から」というアニメーター新人教育にも利点があることは確かです。新人アニメーター教育において、最初から原動あわせた作画教育をすることができるという点です。

すなわち「歩くという動きの仕組み」あるいは「きれいな絵を描こうとするより、うまい絵を描こうとするべきである」(アニメーション 28 の法則・大塚康生)といった、動きの概念論、絵描き本来の教育などから始めることができるのです。

ただし「新人は二原から」教育では新人にいきなり動き、演技、絵、画面構成など総合的な教育をしなければならないため、教える側にもかなりの力量が要求されます。そして「新人は動画から」教育の利点であるみんなの手分けして課題をひとつずつ達成させる、という手法も使いづらくなります。

### [動画の仕事が取りづらい現状]

いま動画を抱えた作画会社が「動画から撤退して全員原画化」を考えるのは、動画の仕事が取りづらいという自分たちの努力ではどうにもならない理由からです。月に何本ものグロス受けができる規模の作画会社は別にして、中小規模の作画会社では現実にはそういう問題が起こっています。そのために新人を動画から育てることができないのです。

この流れが加速するかどうかは、アニメーション業界の制作スケジュールがいまよりよくなる

が悪くなるかにかかっています。別の言い方をすれば、作品数がいまより増えるか減るかにかかっているということです。

#### [アニメーター新人教育はどうなるか]

「新人は二原から」という採用があるていど広がっていくことは確実と思えます。最近まで日本には動画経験のないアニメーターはごく少数しかいませんでしたが、今後はある一定の割合で動画経験のないアニメーターが出てくるわけです。

とはいえ「新人は動画から」という会社がなくなることもないでしょう。なぜならクオリティを考えたとき、国内あるいは社内に動画と動画チェックは絶対に必要だからです。じっさいに動画や動画チェックがいなくなってしまう、そのつごうに気づいて新人動画を育て始めている会社もあります。

以上のことから、アニメーター新人教育は「新人は動画から」と「新人は二原から」のふたつの流れになっていくと考えられます。新人教育担当アニメーターは、両方の利点と問題点を把握した上で新人教育に当たるとよさそうです。

勉強会でのカリキュラム作りも「新人は動画から」と「新人は二原から」、どちらの場合をも考えつつ進めていこうと思います。

【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】

回答文転載（一部割愛、順序の入れ替え等あり）

回答文をより詳しく読みたい方はこちらをどうぞ。

### あなたの所属先では新人は動画から育てていますか？

いいえ、現状では生活できる状態で、新人を育成することは大変難しい。

そこそこ絵が描ける新人に第二原画をやらせるあたりから育成。たまに海外では処理が難しい社内作品動画のみ、動画担当させる。

---

はい、動画チェッカーに面倒をみてもらう形で、入社後数日の研修で本番動画の作業に入ってもらっています。チェッカーには面倒をみる人数に合わせ、些少の教育費を会社より支払っています。

### 一般論として、原画を描くために動画経験は必要でしょうか？

#### [動画経験が必要な理由]

必要だと思います。

仕事を始めた時点で原画が既に描けているのならともかく、そうでない場合、出来高では食べていく手段がありません。動画も同じことですが、技術の習得にはやはり原画の方が時間がかかるため、まずは動画で生計を立てながら原画の割合を少しずつ増やしていくのが現状でしょうか。

この理由が大きいと思うのですが、動画に配慮する原画を描くようになるため。

動画をやる工程で原画の描き方を「盗む」ということもよく理由に上がりますが、じっさいにはその効果はあまり期待できません。やはり本番ではなくとも、早い段階から原画を描かせて、原画を描くためにはどんな知識が必要なのか、個々にアンテナを張りながら動画をやった方が勉強の効率は上がると思っています。

---

私個人の考えでは、動画経験は必要だと思っています。

理由は、完全に理解せずとも、動画の経験値分だけタイムシートの読み方（考え方）と原画の入れ方が心の引き出しに入ると思うからで、これで原画として一つの基本が身に付くと思います。

また単純に、動画で経験したカットは原画での考え方が理解できることが多いと思います。

じっさい動画経験（種類ですね）の少ない原画が「わからないからこのカットができない」と、言ってくることもあります。例を上げると付け PAN など。

私の経験も話しますと、タイムシートにカメラワーク・マスク・ダブラシなどセル分が複雑なカットをやったとき作業中は理解できませんでしたが、オンエアで完成カットを見て「こういうカットだったのかと」感心。

その後、原画であれをやってみようと思いつくことがよくありました。わからない部分はその担当の原画に聞きに行ったりしました。やった人に聞くのが一番ですから。

原画は、レイアウトと演技構成が一番重要だと思っていますので、動画経験 = 原画の図式にはならないこともあります。ですから必ずしも動画経験がいるのかといいますが、絶対とも言えないと思います。

ですが、ないよりあった方が断然よいと思います。

---

必要だと思います。長期、短期は別として。

まず基本的なタイムシートの読み書き、セルワークのルールを知る上でまず必要なのでは。

かつ原画作業時に、次の工程（動画、仕上げ工程）を理解しておかないと指示漏れ、描き間違いが見えてこないように思います。ですから動画として一人前になるまで育てるかどうかは別にして経験は必要だと思っています。

また、動画からスタートして半年ぐらいで一度簡単なシーンの原画を描かせています。向き不向きを自ら計らせる、というのがありますが、動画、原画という作業内容をより理解する上でも効果があると考えます。

しかしギャランティ面を考えると、動画への要求に報酬が見合わないのが現実。動画のクオリティを要求する側に立ったときジレンマに陥ります。

---

必要だと思います。

自分の経験上そう思います。またすこしでも作品クオリティを考えるとやっぱり社内で動画は必要です。

---

日本の場合、動きの流れをほとんど描く原画ではない場合が多いので、たとえ1カットでも動画経験があった方がよいと思う。

仕上げに対する考え方も学習してほしい。

ただし、動きの中の絵を描いてクイックアクションでチェックするなどの研究を繰り返すことのできるアニメーター（新人）であれば、最初から原画を描いても、動画に迷惑をかける率は低いと思う。

また、動画のこともわかっている人がアニメーション全般について学習させる意図で新人の面倒を見るのが望ましい。

---

まずはアニメーションの作業がどういったものか、ということを感じさせる環境の中で覚えてもらう研修期間的な意味で動画経験は必要。（できるだけ末端にいた方が作業全体が見えると思うので）

---

日本の状況では動画経験、必要です。

やっておいて損はありません。

卓越した動きの才能のある人は、その限りではありません。

---

動画を通して原画になった方が中割不能な原画を描く可能性あり。

---

変則的な動画経験の私としては、漠然とですが、動画経験はあった方がよいと思います。

---

新人育成で動画はかならずしも必要だとは思いません。

しかし、育成手段の一つとして動画の期間が存在するようなものですので、それを省いてしまうと国内動画がなくなってしまうのでは・・・。

---

専門学校での授業でおおよその用語などはマスターできるが、動きの内容やシートの書き方、L/Oなどは動画時に見ておく必要がある。

しかし、「不要」の場合もある。

教育システムがしっかりしている状態であれば、動画経験なしに原画をこなせるようになると思われる。

そもそも、動画と原画での求められる絵は同一視できないため、絵の部分だけで言えば動画経験は必要ない。

---

原画を描くために動画経験は必要と思います。(ごくまれな天才的に描ける新人をのぞく)

日本の新人アニメーターはおおむねアマチュアの域を出ていない。仕事を始めてからどんどんうまくなるケースは多いが、最初から絵が描けたり動きが描けるケースはほとんどない。

まずは動画から入り、基本をおさえ、徐々にスキルアップしていったほうがいい。

---

監督、作画監督クラスの面倒見のよい先輩がいる場合は別として、本来であればちゃんと動画を描けるようになって原画に上がるべきです。

またおなじように動画チェックも、ちゃんと動画を描けるようになった人がしたほうがいいと思います。動画がある程度描けるようになっただけで動画チェックになり新人を教えると、監督や作画監督が気になる軌道のズレや中割の崩れより、トレス線が綺麗か？ とか影の色トレス線がつながっている？ など細かい部分により目がいきがちです。

---

必要でしょう。

ただこれからのアニメーション制作において、優秀で純粋な手書きのアニメーターという存在意義がどこまで必要性があるのか、最近のファッションをみていると疑問になることがある。

---

必要です。

基本的なアニメの動きのパターンや、その意味を学ぶ意味で必要です。

基本をしっかりと身に付けておけば、後々いろいろなことに対処するのも容易くなると思います。

---

必要。

1) 知識(経験を含む)が必要。現場経験で覚えることはたくさんある。

2) 忍耐。苦しさに耐えられる。特に原画は白い紙の上にゼロから絵を描く仕事。動画の苦しさに耐えられないものは、壁に当たったときに乗り越えられない。

---

3) 他人との接触。他人の気持ち、他のパートの気持ちの分からないものは集団作業出来ない。

---

必要です。

動画ができないまま原画を描いても、自分では中割りができない原画になってしまうだけです。参考までに同じ仕事場の、現在作監作業中の人に話を聞きました。動画経験がない原画スタッフがいるそうで、その方が描いた原画に中割り参考を入れたものがあったそうなのですが、動画を知らないためか参考になっていないとのことでした。かわりに自分で参考を入れたそうです。とはいえ動画経験のないまま原画としてスタートするアニメーターが増えているのはどこも同じようです。

もちろんそれが悪いとは言えません、アニメーターになる前から動画どころか原画を描けちゃう人だっているわけですから。

### 動画経験が必要ならそれはどのくらいの期間、または作業量が必要でしょうか？

経験者の意見を取り入れて、期間1年、作業量500枚3ヶ月連続にしています。

ここを乗り越えると云うのは結構精神論のような気もします。才能の仕事なので、特例が出てくるのは喜ばしいことだと思います。

---

期間は個人差があって当然だと思いますが、月産400枚以上を3ヶ月続けられたところで一人前との判断をしています。

しかし、ウチは新人採用の歴史が浅いこともあり、採用アニメータの数自体も少ないのですが、現在原画に携わる弊社採用者でこの数字を達成できた人はいません。

なぜかという動画の仕事がそれだけの量用意できなかったこと、二原としての作業量が増えたことが一因となっています。

原画志向を持っていれば、仕事内容、収入面で、動画より二原を選ぶことは避けられないでしょう。

---

#### 原画になるための条件

- ・2年目以降の人が月400枚以上を6ヶ月続けられたとき原画にする。
  - ・500枚を3ヶ月連続で達成し、かつ原画試験に合格すれば新人でも原画になれる。
- とおなじでいいと思います。
- が、個人としては1年以上はやるべきだと思います。
- 

期間や作業量で理解度を測るのは難しい。

---

半年ないし1年位か。

ただし半年、1年で1本の作品を経験したは話にならない。やはり作品の数、うまい演出との出会い、上手な原画との出会いなどは多くの作品を手がけないと表現方法が判らない。また作品の

より好みはしない。(動きの速いものだけを手がけるとそれだけの動きしか判らなくなる)  
ただし動画のうまい人は動画で生計を立てたければ立てて行けるのがベター。  
ちなみに私の場合は一年半程動画。(内3ヶ月研修)

---

とりあえず1年位はやってもいいのではないかと。  
(自分は動画9ヶ月、原画と動画の平行で3ヶ月くらいでした) 自分は多いときは月7~80  
0枚くらいでしたが。  
果たしてどのくらい必要かどうかまではなんとも・・・。

---

最低半年くらい。動画をしっかり理解できれば、作業量は問題ではありません。

---

私は2年間でしたが、仕事のない時期もありましたので、みっちりと仕事できて、きちんとしたチェックが受けられる環境でしたら、一年間くらいだと思います。

---

個人個人のセンスによって様子を見つつですが、最低1年はほしいと思います。あとは担当する教師しだい。

原画としての知識的なものをおぼえ、あとは画力次第だと思います。この辺りが動画経験が不要だと思われる部分かな？

作業量は、生活に最低限必要な量を描けていればよいと思います。

---

アニメ作品1本製作する過程や、基本的な動画原画に必要な作業工程を理解するまで。  
動画、原画の違いがわかるまで。原画をやりながらでも覚えられるが。

---

自分の経験で言うと、動画1ヶ月目で原画を描かされたのですが、自分でもなにをやっているのかわかりませんでした。自分がどんな原画を描いたかも記憶にないくらいなので、使いものにならなかったのは確か。あまりのわけわからなさにもう一度動画にもどしてもらいました。

その経験から、一般の新人はあるていど動画でカットの経験を積み、うまい原画を見て、なんとなく原画の概要をつかんだほうが、まじな原画を描くような気がする。

すくなくとも、基本が必要だということがわかる程度にはなってから原画を描いた方がいいのではないかと。

最低半年くらいは動画をやったほうが良いと思う。1年くらいやっても損はないのではないかと。

結局、早く原画になっても基本がなくセンスだけで原画を描いていると、すぐに激しく行き詰まるように思う。そのようにして「センスはあるはず、もしかしたら才能もあったかも」という人が結果としてまともな原画を描けなくなったケースを数人見ました。

なので、基本を教えるから原画にしたほうが、あとあとのびが早いかもしれない。

---

個人差があるのでなんとも言えませんが早ければ2~3ヶ月。

---

個人差はあるでしょうが、最低1年はやった方がいいと思います。

目安としては「動画が楽しくなって」来たぐらいのタイミングが、原画に移る時期だと考えて

います。

それ以上動画が続けると、動画という仕事自体が面白くなってしまふ、ということと、新たに原画という仕事を始めるのが怖くなってしまふかも、という理由からです。

「動画が続ける」という選択肢が悪い訳ではありませんが、才能ややる気があるのなら時期を見て原画にチャレンジしていい。

原画を経験してみてから、動画に戻ってもかまわないし、他の仕事に移ってもいいのです。やはりなるべく早い時期に自分の肌にあった仕事を見つけるに越したことはないですから。

仕事を始めての数年というのは、勢いもあるので失敗を恐れずになんでもやってみるべきだと思うのです。

---

期間：何が適当かは分かりません。

うちは動画の新人研修期間が3ヶ月です。ですから、それでは短か過ぎる。

2年では今のひとには長過ぎるようです。で、結果1年となっています。

枚数：400枚。

うちを辞めてほかへ行ったときも、最低このくらいやらないと食えない。

動画として食えるくらいのスピードがないと原画としても食えない。そう思っているから。

---

個人差があるのでなんともいえませんが、1年以上はやっていてほしい気がします。

### **動画から原画にする時期、または条件はどのようなものですか。**

下記3つの条件をすべて満たした場合です。

1. 動画500枚を3ヶ月連続して達成する。
2. 動画期間中に月一で出題される原画の課題を提出し、その力量を原画のチーフが判断する。
3. 動画を最低1年間は経験する。

---

担当動画チェッカーが動画として一人前と認めた時です。

具体的な判断基準は月産400枚以上を3ヶ月続けられたところで、原画希望者は動画から原画へ移行して作業。新人原画のチェックは社員または役員アニメーターが面倒を見る形をとっています。

これは自分を含めた面倒を見る側が動画時に課せられた経験によるモノですが、厳密に、というわけではなく目安ぐらいにしかじっさいはなっていません。

原画を目指すアニメーターにはできるだけいろいろなジャンルの作品、いろいろな芝居、処理に、原画を描く前に触れておいてほしい。その時の記憶が数多く残っていれば、応用を効かせることで原画作業時に対処してもらえらるだろうとの期待をこめて。

---

ちょっとややこしいのですが、2年目以降の人が月400枚以上を6ヶ月できた人を原画に昇格させます。(本人に原画になりたいかどうか聞いて)

また、500枚を3ヶ月連続で達成した人は原画試験をして、合格すれば新人でも原画になれます。でも1年前までは後半の原画試験制度だけだったのでなかなか原画になれない人もいました。

---

シート、絵コンテが読める、使える動画を描ける、ようになってから原画を描く方が人に迷惑をかけないと思う。

---

自分のケースでいえば、「新番が始まって人が足りないのやってみない？」と動画の面倒をみてもらっていた制作さんからふってもらいました。特に試験とか条件とかはなかったです。他の会社では、動画月何枚描いたら、とか原画試験などはあったようです。

---

2年～3年くらい。

条件はそこそこの動画の経験積んだ人でした。古い時代のことなので、あまり参考になりません。

---

現在所属する会社では、年二回の原画昇級テストを実施しています。

テスト内容は原画の課題(コンテと設定を与えられて時間内に原画を完成させるもの。)イラスト課題(試験当日の作画ではなく、何日か前にテーマを与えられて描く。試験当日に提出)等々。

審査は会社所属の作画監督クラスのアニメーター及び演出家、計10名程。

---

個人的に新人を育てている会社には行ったことがないので質問の内容に関しては答えることができません。

以前仕事をした作画の会社では、新人、未経験者歓迎で入社即原画という会社がありました。その後まだ会社があるのかは不明です。

---

単純に会社の都合ですね。

動画チェックの人が抜けたから動画チェックに、原画がないから原画に……。今も同じかどうかは知りません。

---

絵がある程度上手く描けることは絶対必要ですが、これは動画の経験がなくともできる人間はそこそこいます。

動画の経験で絶対に習得して欲しい部分は、下記の部分。

シート上の撮影指示や1コマ、2コマ、3コマ、4コマ・・・と1枚の絵を表示するタイミングでどんな見え方の変化が起こるのか。また、それによって動画の詰め溜めをどのように指示すべきなのか・・・その知識を先輩である原画から学んで欲しい。

レイアウトの取り方や付けPAN処理の意味、BOOK、組み線など、判りやすいセル重ねや指示方法を動画の立場でしっかり研究する必要がある。(動画経験のない原画の指示は、総じて複雑

怪奇でひとりよがりになる傾向がある)

絵コンテから描き起こされたいろんな原画を見て、中割をしてみて、上手い原画とはどういうものなのかをできるだけ早い時期に後処理の立場で理解すべきである。

仕上げスタッフへの思いやりもこの段階でちゃんと経験しておくべきで、それによって原画になった時に完成映像をちゃんとイメージできるようになります。

---

半年ないし1年、というより期間ではなく動画で喰いたければ動画のままでいいと思う。

関係ないが優秀な動画っていう人も多くいて欲しい。

原画もそうだが上中下とランクがあるのなら今は中が圧倒的に少ない気がする。

(注：上>任せられる人、中>使いものになる人、下>そこそこ)

---

そろそろいいんじゃない？ 的な雰囲気。

---

建前では絵がうまいこと、なのですが、動画に向いていない、が理由になることも多いと思います。

人手が足りないので、使えなければひとまず原画にして、という感じでしょうか。

### 動画経験なしの原画について、その利点と問題点をあげてください。

そういう人にじっさいお会いしたことがないのでよくはわかりません。

上がった原画だけでは経験があるのかないかとかまではさすがにわかりません。

---

動画経験ナシのアニメーターと一緒に仕事をしたことがあります。

原画としては大変優秀で、動画経験が必要ないことを証明してくれました。

---

どの人が動画経験のない人かわからない。

利点は、早く活躍できていいのでは。

---

まったく研修も動画も経験していない人は知らない。

---

わたしはまったくの経験なしというわけではないのですが、基本的には本人のやる気と考え方の問題だと思います。動画を経験してもそこで生活できなくては仕事とは言えないと思います。

なんとか生活していた知り合いもいましたが、実家から通っているものも多く、いったいそれで生活できていると言えるのか。

動画で生活したことのないタイプの原画でも、ちゃんと作画監督、キャラクターデザイナー、または演出、監督まで行っている鬼の様なグループも知っています。

最初にも書きましたが、やはり本人のやる気と考え方ですね。

---

そういう人を知ってはいますが、原画を見たことがないのでじっさいのところはわかりません。動画（動画チェックかな？）が長いと原画が中割りっぽくなったり動きがこじんまりしたりする気がします。私だけかな・・・。

動画経験がまったくないと当然、動画から見て作業しやすいものと言うのはわからないでしょうね。

---

#### 利点

原画の線と動画の線が違いすぎる。動画を経験し、原画になったさい、かなりとまどいを感じる。直接原画をするほうが、そのとまどいが少なくてすむ。

#### 問題点

慣れていないため、原画カット数が少なく、動画より稼げない可能性がある。

---

利点 自由な発想であること。

パターンや制約にとらわれない自由な発想ができるということ。

思いもよらぬ動き（リアルさであったり、トリッキーなものであったり、ド迫力のものであったり）が産み出される可能性がある。

ただし、その可能性は高くはないのでリスクは大きいし、寿命も短い。

問題点 自由すぎること。

作業量のバランスが悪いこと。

後の作業（動画や仕上げなど）のことを考えずに突っ走ってしまいがちなので、無駄に大変になってしまう可能性が大きい。

動きの組み立てが基本にのっとったものでないため、中割りしづらい原画になりがち。

必要以上の原画枚数を描くことになったり、試行錯誤も多かったり、作業効率が悪くなりがち。

すばらしい動きを作り出せたとしてもそれは「全原画」になってしまったりして、それはそれで評価もされるでしょうけど、本人の収入面に響いてしまったり。

効果的で効率のよい作業をするためにも動画時代に基本パターンを身につける必要があると思います。

---

昔、私が動画を始めた頃にはまわりに結構動画経験のない原画がいました。

動画枚数が描けないので、しかたなく原画にさせられた・・・とか。そういう人でも、普通にうまい原画を描いてました。技術的なことで枚数があがらないわけではなかったということでしょうか。向き不向き？

---

以前の勉強会の席でもどなたかが言っていたかもしれませんが、例えば振り向きの原画があったとします。動画経験が少ないため、正面の絵と後ろ向きの絵の2枚しか原画がなかった。しかもメカ。

以前いた会社でもそういう話を聞きました。「そのくらい割らなきゃダメ、横の絵は動画で作れ」  
って人もいますけど……。

## その他

私は基本というものをとても大切に考えています。

例えば、「歩き」や「走り」のパターンというのは、それだけでは型にはまってしまって面白くないものですが、身に付けておけば更にその先の動きを作り出せる大切なものです。

一足飛びに原画になってしまうということは、氷上を滑ることもできないのに「トリプルアクセルをやってごらん」というようなものではないでしょうか。

仮に才能だけで仕事をこなすことができたとしても、将来、行き詰まってしまった時にその事態を突破することは非常に困難なことになるのではないのでしょうか。

いくら立派な家でも土台が脆いと、その寿命は短いものですよね。

基本というのはすべてのヒントになるものだと思います。

才能があればあるほど、早い時期に基本を身に付け、動きの組み立て方を考えられるようになってほしいと思います。

ちなみに私は1年3ヶ月ほど、動画を経験しました。

当時の東映系で言えば、原画になるのは早い方だったと思います。が、私としてはちょうどよかったように思えます。

当時の私はとにかく「前へ、前へ」ということしか考えていませんでしたから、目の前のチャンスにはどん欲に挑んでいました。

失敗は数えきれないほどしているはずですが、それすらも気がつかないぐらいの勢いだったと思います。

おバカさんでよかった…

---

動画（という工程）は原画になるために（なりたいために）必要なものだと思います。

ただ、それだけではなく他の職種（仕上げ、撮影、背景、制作、音響、はては企画、営業まで）がどんなものか知ってもらうのも必要だと思います。「アニメーションは分業で作られている」という大前提を始めに知って（感じて）もらいたいですね。

あと作画に限った話でいえば絵の勉強（デッサン、クロッキー、絵画の基礎知識）は下地として必ず欲しいです。

業界に入る前に経験してくれてれば一番いいのですが、そうでない人にはそういうところも教えていけたらいいな、と思います。

---

原画をやろうが、動画をやろうが、「学ぶ」ということについては、ある程度余裕（金銭的にも時間的にも）がないとなにもできない。

自分はサラリーマンを経験し、アニメーターになったものです。

この業界を他の業界と比べると、明らかに「教える」「学ぶ」という点について欠けています。教育システムがしっかりしているのであれば、最初から原画をすることができます。

そもそも、アニメーションに必要な絵の技能とはなんなのかわかりさせることができなければ、教育システムを作ることは難しいと思います。

また、動画に求められる絵、原画に求められる絵、果たして同一視できるものなのでしょうか。現在、動画は動画、原画は原画だと思います。「動画を経験したから、原画が描ける」というのは、安直過ぎると思います。

業界にいて思うこととしては、人材育成という概念はこの業界にはないということです。

---

社内で動画を抱えてそれぞれのスタッフがちゃんと生活できるようにするためには、絶対に予算配分をなんとかしないとダメです。

動画の経験は本来、優秀な原画を育てるために絶対必要です。

予算配分を変え、月産 500 枚 ~ 800 枚の動画にも月額 15 万円 ~ 24 万円を払うことができれば、バランスが取れ運営上も大変やりやすくなる。

とにかく、予算割りをなんとか.....。

作品のリクープポイントの試算から制作予算が捻出されることを考えると、制作費を現状以上に上げることは現実的に相当厳しいです。

これはアニメーション以外でもいいので、自社作品を製品として出荷、販売した経験があれば判りますが.....現状のアニメ作品のほとんどは、開発費、宣伝費と売上利益のバランスを黒字予想のギリギリで試算しています。

結果的に多くの作品が作るだけ赤字になっている現実があり、クライアントの立場で考えるとアニメ作品はけっしてビジネスとして優良なものとは言い切れません。

ただ、他の実写作品等よりは二次的な商品開発もしやすく、海外売りでの資金回収も見込めるので、これだけ多くの作品にお金流れ込んでいるわけです。

現行の制作予算を安いと思うか、高いと思うかは立場の違いだと思いますが、なんにしても日本のアニメ業界はアニメーターに対してあまりに劣悪な環境を強要しすぎていると思います。

作画監督が月額 20 万円そこそこしか稼げないような予算割りを野放しにするのはどうかと思います。

---

テクニカル的には基本があれば動画時代、原画時代を通じてテクニックはスキルアップして行くが、作品の内容、演出意図、カットの流れなどはテクニックでは補えない感がある。

海外（特にアメリカ）辺りではテクニック以外に言葉による情報伝達方法もあるようですが、そういった意味でも動画経験と言うのは重要なファクターと思われる。

最近の作品によっては動画がダメなら原画で、原画がダメだからすべて作画監督に直させ、それでもダメなら撮影で、それでもダメなら自分がなんとかするという後手後手制作が多い気がする。これも人を育てない。

リテイクがあって初めて自分の間違いに気づかされることが多い。（演出意図、原画意図）

原、動画には関係ないがデジタルの導入によって、特に3Dが絡んだ場合各パートの棲み分けが薄くなってきている感じがする。(原画、動画、仕上げ、撮影のエキスパートが必要なくなっ  
て来ていて誰でもができる時代 = 錯覚。デジタル弊害時代)

デジタルに関してはここでは関係ないので割愛。

---

動画経験が数ヶ月の原画を一人知っている。

なぜそうなったのかと言うと、動画の手配がしにくかったからのようだ。その人は、ラフで(動  
画も)全部描き、クイックアクションで全カットを見て勉強していた。

中割的な動きにとらわれず、縮こまらないないところがいいと思う。また、はじめからタイミ  
ングや、シート、撮影などのことを嫌でも勉強するしかないので、原画を目指しているとしたら、  
何年も動画をやるより効率的とも言える。

問題点としては、仕上げについての知識をどのくらい得ることができていたかということ。

学校では、

原画の勉強      動き・演技・カメラなど

動画の勉強      仕上げ以降にまわす作業

に分けて並行して学習していいと思う。流れが直列である必要はない。

国内で動画の仕事がほとんどないので、即原画を描かせると言うのもわからなくもないが、海  
外に出した動画の後始末が必要になった場合(クライアントからのNGとか)、動画経験がないス  
タッフだけで、.どう処理するのか?

よそのスタジオが苦労して育てた動画チェックをおもらいするってこと? すべてのスタジオ  
が動画を育てなくなったら、どうするの?

以下は個人的希望。

原画に関しては今後は能率のため、動き演技を描く人と、清書係に分けるのも悪くない気がす  
るが・・・

清書係が作画以降のもろもろを全面的に処理できるのなら、動画が国内になくともなんと  
かなるのではないだろうか。

また別の展開として、

動画は、デジタルになってから処理能力がアナログの頃以上に必要になっていることもあるし、  
原画の過程としての動画ではなく、「作画の仕上げをするパート」として独立した職種になってゆ  
ければよいと思う。

しかし、どちらの案も制作費がかかりそう・・・

---

それぞれ会社の事情や方針があるし人によって能力もちがうので、これが正しいというもの  
はないと思います。当社ではこのやり方が今のところよいと思い実行しているだけにすぎません。

個人としては、1年間で仕事に慣れてもらい2年目からは今まで中割だけで必死だった仕事の  
中身を原画を勉強するためにやってほしいと思います。原画の描き方、レイアウトの取り方シ  
ートのつけ方タイミングなどなど、動画をしながら貰ったカットで原画の勉強をしてほしいと思

ます。

会社の役員として思うことは、会社に入れた人をどうにかして一人前のアニメーターにしたいということも思っています。もちろん育つ人は黙っていてもどんどん上手くなっていきます。が、じゃあそれ以外の人をどう育てるかということなのです。そのためにも動画で仕事を覚え体力気力精神力を身につけてもらい、手を速くし色々な作品をこなせるようにして息の長いアニメーターになってほしいと思います。

当社で育った人がもちろん全部が上手い人になっているわけではありません、でもアニメーターは上手い人以外ダメということはないですよ、それなりの人も十分この業界には必要なんです。

野球は4番バッターばかりそろえても勝てませんよね。日本のテレビシリーズをやっていくためにはバントする人、足の速い人、もちろんホームランを打つ人などいろいろなないとだめだと思ふんです。そんな考え方で人を育てて行きたいと思ふし、もちろん松井みたいな選手も育てたいけど川相みたいなアニメーターをたくさん育てられればうれしいです。自分も今そんなアニメーターだと思つていいです。

---

今回の設問はある意味、動画の仕事は習得せずともよいのか？ 極端にいうと動画は原画習得の通り道でしかない、ととらえられるものばかりなので、答えることにやや抵抗を感じつつ書きました。

2D アニメーターの原画として最近思うのは、動画に対しての制作の考え方、スケジュールのないところでの各担当者の意識と現状、どれをとっても数年前とはネガティブな方に変わつて来ていることです。少なくとも自分が見渡す周りでは。

他社の動画の現状を自分がただ勉強不足で知らないだけかも知れませんが。

この抵抗感を払拭できる堅実な手段も見つからず、抵抗感を覚えること自体が時代に合っていないのかとさえ感じてしまうこの頃です。

---

私は必要かどうかはともかく動画をやっていた方が原画になった時に楽だと思ふます。

動きのタメ(ツメ)方やどういう絵を入れれば動画が割りやすいかなど、動画をやっていれば自然と身に付きますから。

最近では自分の描いた原画の参考に入れられない原画が結構いると聞きますし、原画を教える方も動画の知識がある人に教えるのとそうでないのとではだいぶ違つてくると思ふます。

---

いきなり原画は無理にしても、原画のアシスタント的な、昔の(原画に近い)動画や、クリーンアップではない第二原画を早い段階で取り入れることは検討してもいいと思ふます。ただ、これらも会社で組織的に取り組むシステムでしょうね。

---

スケジュール管理は、待遇を安定させる上で重要です。無駄な出費(線撮り等)を出さないこと、手空きを作らないこと。これもなかなか理解されません。

原画にしても動画にしても、スタッフが育つためには育てようという環境と育とうという本人の向上心が必要です。

昨今は、すべて(好条件も含め)与えられることに慣れた若い人が多く、こちらが空回りして

いるのでは、と感じることがあります。

---

アニメーターになっていきなり原画、ではなく、二原または原画と動画を平行してやるのならよいと思います。動画をやることで原画に生かせることもありますし、逆に原画を描いてみて、中割りに関してはじめて気づくこともあります。

動画のときにさんざん見ているレイアウト原図や原画も、いざ原画を描いてみると、どう描いてあったのか思い出せません。

相互に同時に経験することで多くのことが学べるのではないのでしょうか。

もちろんそう簡単にできることはありませんが。

---

動検での稼ぎは普通に暮らせる程度ですが、通常の動画ではどんなに評価されても実入りは少ないです。どんどん動画の人手が減っていきます。

2006年4月

【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】

<http://www7a.biglobe.ne.jp/~animation/>