



漫画研究会

犀の眼

増刊号 犀の眼的コマ撮り アニメワークショップ

紹介

👁️ の王現場 例 アニメ 日没の幼子

① 絵コンテを描く

じゅう帳などに



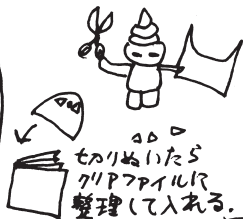
② 絵を描く

カラーペーパーに鉛筆

※ JOYFUL
でよく紙を
買います



③ 切りとる



切り出した
クリップファイルに
整理して入れる。

④ 撮影

カメラのキタマで
中古で購入

デジタル一眼レフ
PENTAX ist DS



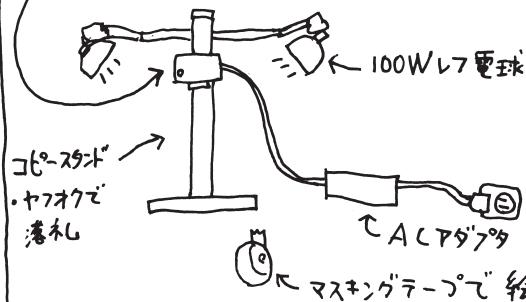
撮影は夜、もしくは
部屋を暗くしてやります

リモコン



コピースタンドに
カメラをセットして
絵を動かして
↓
撮影

をくり返す



100W 電球

ACアダプタ

マスクングテープで絵を固定

⑤ パソコンにリニア



iBook G3

⑥ 静止画 → 動画へ

Quick Time とか Premiere で

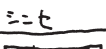


⑦ 編集

imovie で 編集 音も入れる



効果音CD



⑧ 完成



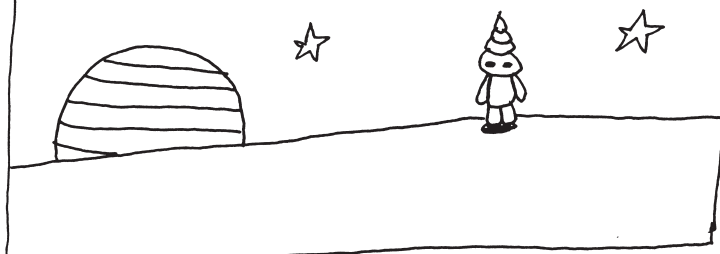
DVD

はじめに

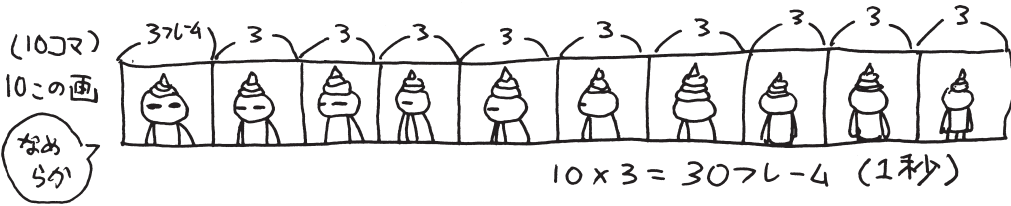
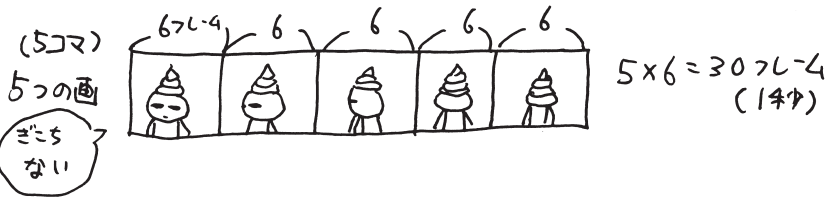
はじめまして 漫画研究会屏の眼(以下👁️)です
今回は👁️流 アニメのつくり方を紹介します

まずアニメの利点から

- ① 色々な要素を入れられる
一枚の絵としてたいしたことなくてもそれを切りとって動かして多少の物語性と音楽を加えることで変なグルーブ感が生まれます。
- ② 自宅で空いた時間に一人でできる
仲間と楽しくワイワイ過ごすのも素晴らしいことですが、自宅にこもり一人で自分の世界を掘り下げてみるのも有意義なことだと思います。
- ③ たくさんの手法があって向口が広い
絵を描かなくても写真や人形、粘土、影絵、その辺にあるもの何でもアニメにできます。自分にフィットするやり方でつくってみたらいいと思います。まだ誰もやってない手法もあるかもしれません。



- 同じ 30フレーム (1秒) でも何枚の画があるかで重さのなめらかさが変わります。



- 1コマ何フレームかは撮影の時決めなくとも編集で調整できます。

でもなるべく考えながら撮った方が
いいと思います。



実際にやってみて
秒数をはかる

👁️ は 1コマ6フレームでも充分だ
と思っています。



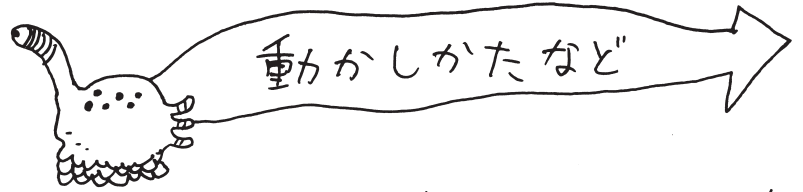
撮影したら
パソコンに画像を
コピーしよう

編集ソフトで動画たよ
例) Quick Time Proで
「イマジネーションを取りぬく」

重かいてる!

この時の
ために生きてる
なあ

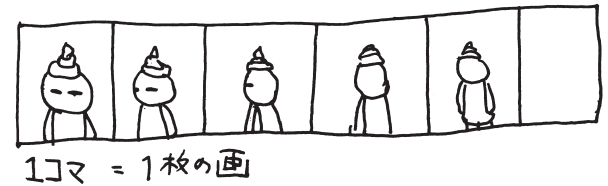
後は音を入れて 編集しよう!



- ビデオカメラで撮った動画は 1秒30フレーム
1秒間に30枚の画があって重かいて見えます。



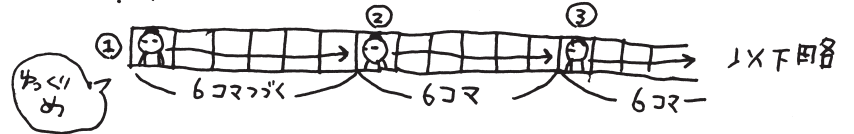
- アニメはそれを1コマ1コマ撮影します



- 1コマを何フレームにするかで重さのスピードが
変わります



★ 1コマ6フレームにすると $5 \times 6 = 30 \text{ フレーム (1秒)}$

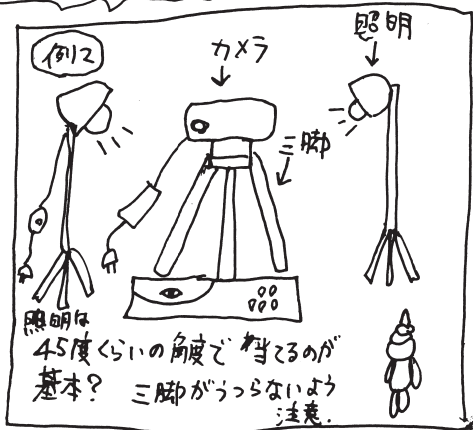
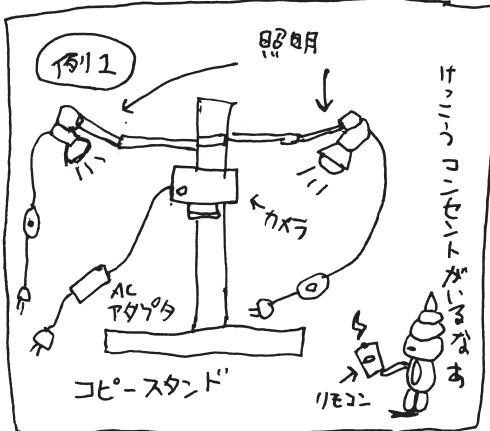


★ 1コマ3フレームにすると $5 \times 3 = 15 \text{ フレーム (0.5秒)}$

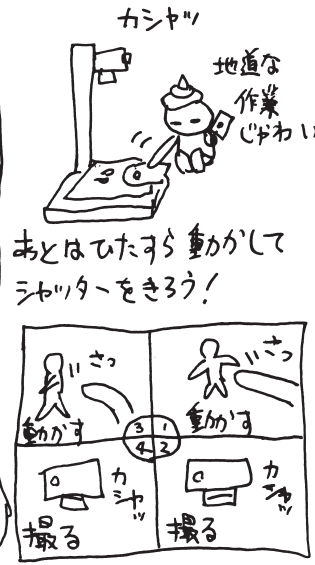


◎セミナー

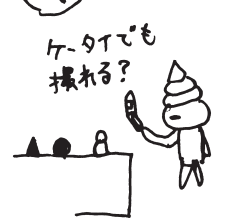
カメラと照明をセッティングしよう



◎露出について◎
△的 解釈になりますが
露出=画像の明るさだと思っています
それはシャッタースピード
(光の入ってくる時間の長さ)と
絞り(光の入ってくる窓の大きさ)で決まります
適正露出
シャッタースピードが速いほど暗くなり
絞りを絞るほど暗くなります
ちょっとだけ開ける



☆ 技術的なことなど



P=×はケ-タイのカメラでもつくろうと思えばつくれると思います。良い機材をそろえればクオリティはあがりますがお金がかかります。何がやりたいか? どくらい求めるか? によって必要な機材は変わってくると思います。ここでは△のやり方をほんの一例としてあげます

△ 的コマ撮り

- ◎必要なもの
- デジカメ
 - マニアル露出
 - マニアルフォーカス
 - マニアルホワイトバランスのあるものが望ましい
 - 画素数は高くなくていい
 - *最終的に640x480くらい
 - 三脚
 - パソコン+編集ソフト
 - △は大昔のパソコンでやります。最近のパソコンなら全く問題ないと思います。
 - ソフトはimovie。
 - つがってます

★なぜマニアルフォーカスが必要なのか?
・安定した画像を得るため。
*AFではピントが合わせにくい(奥がある機体(真白な糸など))
・一回ピントを合わせればあとはシャッターを切る所(ピント合わせの手間がなくなる)
ねらてボカすこともできるよ

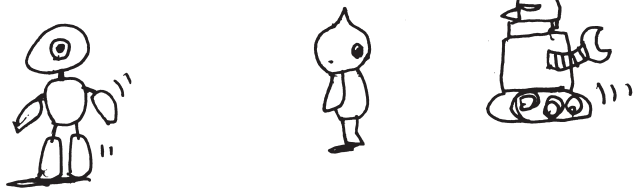
◎あると便利

- コピースタンド
 - カメラと照明を固定して平面を撮るのに便利です。
 - 高価なので「ヤフオクで中古を買いました」
- 照明
 - 100Wをよく使っています。蛍光灯でも内題ないと思います
- ACアダプター
 - 長時間撮影する時
 - 電池切れの心配を解消します
- リモコン
 - 一々シャッターボタンを押すのは面倒だしブレる危険性もあります。
- 画像編集ソフト
 - photo shop
 - 失敗したところを修正したり、消したいもの(人形をまえる系など)を消すことができる。

◎ 色々なアニメの手法の一部を紹介 ◎

③ 人形アニメ

つくさなくてもおもちゃを動かしても楽しいかも

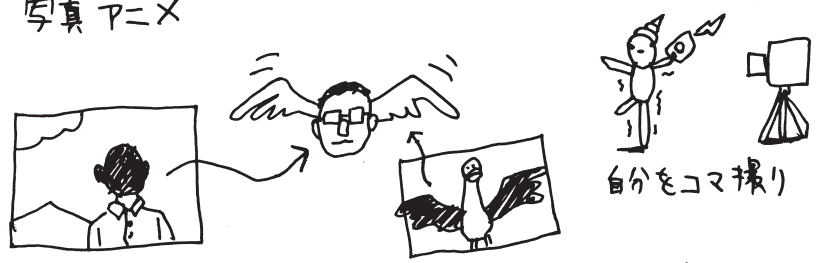


人形を動かしてコマ撮りします。

人形をつくるところから始めないと今までつくったことはありませんが、一回つくれば、それです何本もつくれそうです

『イジー・トルンカ』 『グジェ 4スラフ・ホヤル』 が有名

④ 写真アニメ

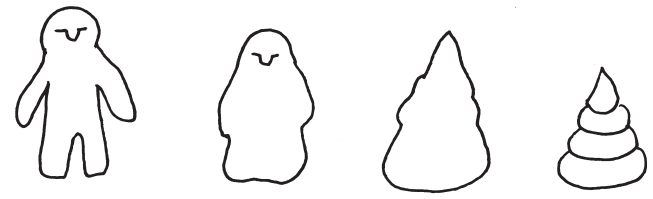


自分をコマ撮り

絵を描かなくても 写真を切り抜いて 切り絵アニメのようにしたり。他にも人物をそのままコマ撮りしたり 食べ物コマ撮りしたり、色々あります。

① 粘土アニメ (クリアニメ)

100円SHOPでも買える
おいしねんど

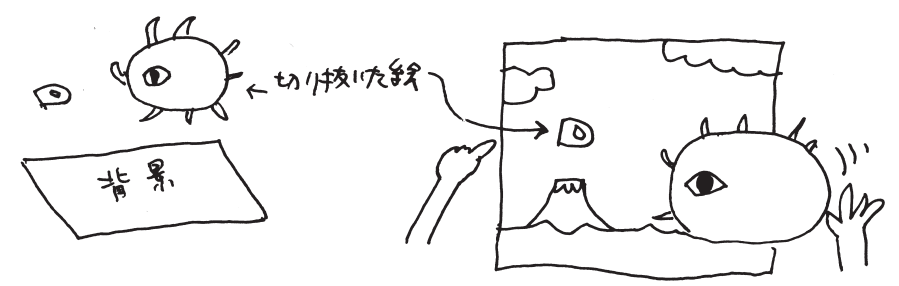


クリアニメ用の粘土もある
😊

・形を自由に変えられるので Xタモルフォーゼや合体 分裂などの表現が簡単にできます。

『ピングー』 『ヤン・シュヴァンクマイエル』 などが有名です
↑ 作家

② 切り絵 (切り紙) アニメ



・紙に絵を描いて切り抜き、それを動かしてコマ撮りします。絵の枚数は少なくても済みます。平面的な動きが多くなります。

『ルネ・ラルー』 『ジタン = フランソワ・ラギオニ』 など
↑ 作家



今回
パソコンでの編集にはページをまきません
でした

利用は

- ①. 使う人によってハードやソフトなどの環境が異なるのであまり参考にならないから
- ②. パソコンが苦手だからです。

そうです ① は 根本的にパソコンでの作業が苦手です
パソコンでタイムラインでアニメをつくるソフトも使ったことがあるのですがしっくりこなくて、待ち時間に 寝てしまいました。

印刷物の $\frac{1}{5}$ 程度の解像度(情報量)しかないモエタをながめているよりも、4-ディナーな照明で切り絵を動かしている方が精神衛生上よいみたいです。

動かしてれば寝ませんからね。

静止画を動か画に変えるのはフィルムでいえば現像だと思っています。そう考えればあ、という向です。

編集はパソコンでやるのでやっぱり苦手です。

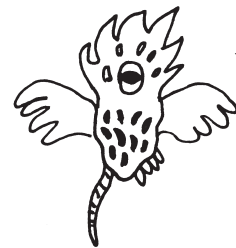
今回8ミリについても全く触れませんでした。

カメラも映写機も新品では手に入らない今。

機コストと手向を考えるとおすすめできないからです。

僕も最近8ミリ撮ってません。

でもフィルムには手向とコストとリスクを補い
余りある 魅力があることも 石蜜かなのです。



おすすめ図書, DVD



本

- パソコンでチャレンジ! クレアニメーションを作ろう 田中望 著
- アニメーションの本 編集・執筆 / アニメ6人の会
- 8ミリアニメ映画の作り方 日本アマチュアアニメーション協会編 (絶版)

DVD

- イジュー・トルンカの世界
- ラウル・セルヴェ作品集
- ファンタスティック・プラネット
- ジャン = フランソワ・ラギオに矢野編集

ワークショップで
さっぱりわからなかったみんな!
ちゃんとした本で
学ぼう!

本

他にも持っていないけど
アニメーターズ'カバイバルキット

作家

ユーリ・ノルシュテイン
ローマン・マクライン
スーザン・セロット
シュヴァンクマイエル

作品

4エブラーシカ



漫画研究会の紹介

朝は早起きしてヨガと瞑想



自己啓発本を読み

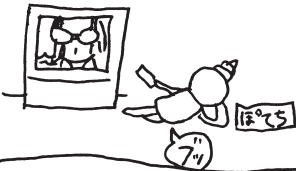


移動は自転車

北欧雑貨とエコアニメに
囲まれる日々



そんな漫画研究会に
なりたい



アグスト
ラクトに!

