

以下は代々木アニメーション学院仙台校の  
X [@yag\\_sendai](#) から引用したものです

## 2026.6.6 アニメーション教室 Q&A

先日弘前市にて、「アニメーション教室」を開催<sup>かいさい</sup>させていただきました。  
当日いただいた質問の中から、時間の都合<sup>つごう</sup>で十分<sup>じゅうぶん</sup>にお答えできなかったものをご紹介します。

### 質問 ①

ミニキャラをうまく書けません。

### 回答 ①

ミニキャラを描くときに気を付けた  
いのは「誇張<sup>こちょう</sup>」と「省略<sup>しょうりゃく</sup>」です。  
そのキャラのチャームポイントは大きく、  
逆に服<sup>ぎゃく</sup>のシワ<sup>ふく</sup>や髪<sup>かみ</sup>の毛など、細  
かく描くと違和感<sup>い わ か ん</sup>になってしまう部  
分は省略<sup>しょうりゃく</sup>して情報量<sup>じょうほうりょう</sup>を整理<sup>せいり</sup>していき  
ましょう！

また、頭身<sup>とうしん</sup>の高いキャラと同じように  
全身<sup>ぜんしん</sup>のバランスも大切です。

同じ疑問<sup>ぎもん</sup>を持っている方の参考<sup>さんこう</sup>にな  
れば幸<sup>さいわ</sup>いです。

## 質問②

物語ものがたりをどう工夫くふうすればいいですか？

## 回答②

主人公しゅじんこうの物語として「その主人公がどうなっていく話なのか」を考かんえてみましょう。

主人公の性せい格かくや生おい立たちによって、同じ問題もんだいにあたったときに解かい決けつ方ほう法ほうが変かわりまいちれんなががります。その一連の流れをどう見せると読どく者しゃに面おも白しろさが伝つたわるか、その演えん出しゅつの仕しか方たを考かんえるのが工夫です。

様々さまざまな作さく品ひんを観みたり読よんだりして自分の中の引ひき出だしを増ふやしていきましょう。

## 質問③

アニメーターさんは仕し事ごとが休やすみの日ひってあるんですか？

## 回答③

あります。例たとえば土日休やすみの会かい社しゃに勤つとめるアニメーターさんは土日がお休やすみです。会かい社しゃによって休やすみの曜よう日びが違ちがったり、アニメーターさんが自分のお仕す事ずの進すすめ具ぐ合あいに合あわせてお休やすみをとったりすることもあります。

## 質問④

プロダクションのBOOKという部分がありますが、BOOK とは何ですか？

## 回答④

BOOK とはアニメ業界の専門用語です。キャラクターの手前<sup>てまえ</sup>に来る背景<sup>はいけい</sup>のことを BOOK と呼びます。

## 質問⑤

○社のアニメと△社のアニメがコラボをする場合<sup>ばあい</sup>、どちらの方がお金が入るとかあるのでしょうか？

## 回答⑤

目の付け所がすばらしいですね！最近<sup>さいきん</sup>も探偵<sup>たんてい</sup>でクロスオーバーしていた作品<sup>さくひん</sup>がありますね！どちらの会社さんが、どの程度<sup>ていど</sup>の取り分<sup>とぶん</sup>になるかというような取り決め<sup>き</sup>は、主に制作委員会<sup>せいさく委員会</sup>で決められていることが多いです。同じアニメでもテレビ版<sup>ばん</sup>と映画版<sup>えいがばん</sup>で制作委員会とその中に入っている企業様<sup>きぎょう</sup>は異なるため、コラボしているアニメの制作委員会でどのように取り決めをしているかになってしまおうと思います。

## 質問 ⑥

目はどうやったらかわいい感じやかっこいい感じで書けますか？

## 回答 ⑥

例えばかわいいと感じやすいのは丸に近い形です。なので丸っぽいデザインを取り入れてみるなど工夫してみるといいですね。

難しく考えすぎず、まずは自分の好きな作品を参考に、様々なデザインを分析してみましょう。

## 質問 ⑦

ストーリー漫画の描き方をしりたい。

## 回答 ⑦

主人公がどうなっていく話なのか、を最初に考えます。

そのために、最後の目標に向かってどのようにステップアップしていくのが盛り上がるのか？を演出していくと面白いストーリーになります。

読者をその世界に惹きつけるため、セリフやキャラデザイン、背景やコマ割りなどを演出することで総合的に面白いマンガが描けるようになると思います。

## 質問 ⑧

3DCG を用いてアニメの線画を描く作品と、原画から 3DCG を使わずに線画を描く作品の違いは何ですか？

## 回答 ⑧

3DCG を利用する利点は、複雑な形状のキャラを色々な角度で表現することが出来ることです。

また、メカなどの固いシルエットの物を表現することが得意です。

一方、柔らかな人の肉体を表現したり、誇張された表情などは、手描きアニメーターの魔法が効いている線画の方が魅力的です。

そのため、激しく動くパートは 3DCG で作成し、顔のアップが肝の会話パートは手描き線画を使っていたり、キャラクターの顔の部分はアニメーターが手描きし、鎧を纏っているような体の部分は 3DCG を使っているという作品も存在しています。

## 質問⑨

アニオリを描くとき原作がないので、その場合の動きはどうやって考えているかを知りたいです。

## 回答⑨

「絵コンテ」というどれくらいの時間でどのような画面や動きにしてほしいのか、という設計図<sup>せつけいず</sup>をもとにアニメは作られています。

その絵コンテをもとに監督<sup>かんとく</sup>や演出とアニメーターがイメージをすり合わせてアニメーションの動きを描いていきます。絵コンテの詳細<sup>しょうさい</sup>はこちらを確認<sup>かくにん</sup>してみてくださいね→  
<https://x.gd/gBnda>

## 質問⑩

歩いているときの音や雨の音の作り方はどうやっているのですか？

## 回答⑩

歩く音や雨の音は、実際<sup>じっさい</sup>にその場で録<sup>と</sup>るだけでなく、身近<sup>みぢか</sup>なものを使ってスタジオで再現<sup>さいげん</sup>して録音<sup>ろくおん</sup>することがあります。

例えば、砂利<sup>じゃり</sup>の上を歩いて足音<sup>あしおと</sup>を作ったり、お米や豆<sup>ふ</sup>を振って雨音を表現

したりするなど、さまざまな工夫で効果音こうかおんを作っています。

足音や雨音ではないですが、代アニのアニメ音響科おんきょうかではこのような授業じゅぎょうを行っておりますのでぜひご覧らんください。→<https://x.gd/ZJvKc>

## 質問 ⑪

キャラが置おかれている状況じょうきょうによって声のトーンなど変わりますが、どのようにして同じキャラでも声だけで感情かの入れ替わりを表現しているのですか？

## 回答 ⑪

私わたしたちも普段の生活の中で、喜怒哀楽きどあいらくといった感情かんじょうや、緊張きんちょうの度合どあい、身体しんたいの姿勢しせいや動きうごなどによって、声のトーンが変わりますよね。

声の演技でも、まずその状況・状態じょうたいを理解りかいして、そこから演えんじることが必要ひつようです。声だけで表現するために、声以外の準備じゅんびから始めるわけですね！

## 質問 ⑫

書き下ろしイラストは誰が書いていますか？

## 回答 ⑫

アニメ作品の場合は作画監督やキャラクターデザイナー、メインアニメーターが担当していることが多いです。

ゲーム作品であれば、キャラクターデザイナーやメインイラストレーターが担当していることもありますが、1人ではなく複数人で分担して作業している場合もあります。

## 質問 ⑬

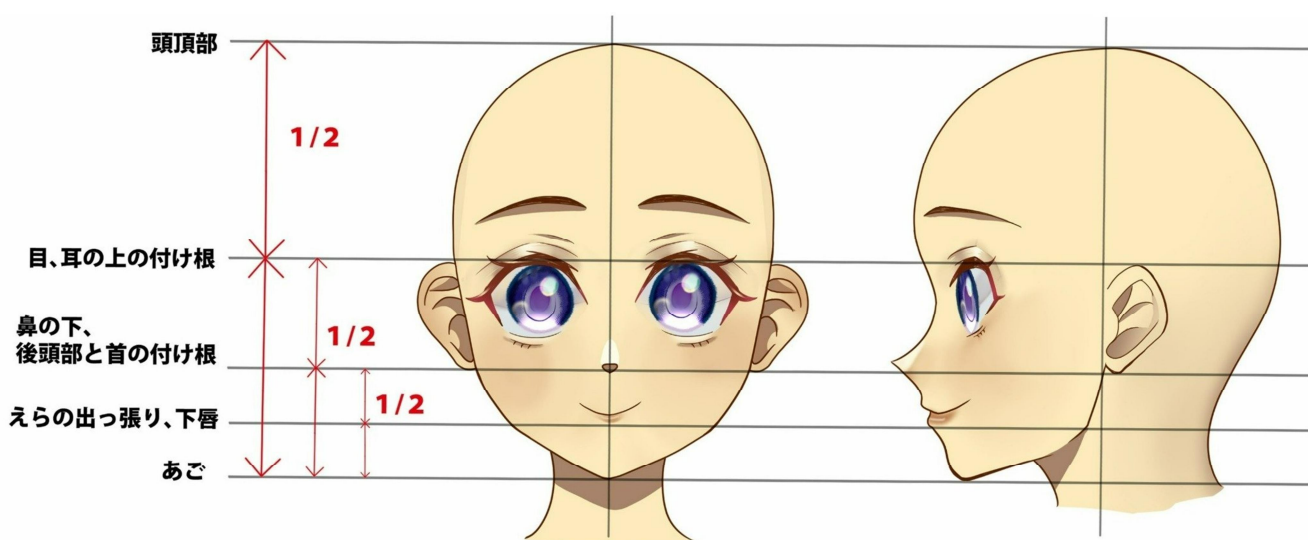
顔のバランスがあまりうまく書けないけど、コツはありますか？

## 回答 ⑬

全体のバランスをとるために「アタリ」を描いていきましょう。そこでどのパーツがどの場所に来るのか、調整することでバランスよく描くことができます。

参考画像を載せますのでご参考にしてください✦

## 顔のバランス



人間の顔の各々のパーツは個人差はあれどほぼ比率が決まっています。

同じ疑問を持っている方の参考になれば幸いです。

以上でいただいた全質問を終了します。

追加でご質問や不明点がある場合は、ぜひ代アニオープンキャンパスへお越しください😊💎