

アニメーターのチェックリスト 13

大塚康生

カットを提出する前、動画に入る前にこれだけはチェックしておこう

- 1 アピール（訴求力）
- 2 ステージング（カメラ、アングル、サイズ、パース等々）
- 3 これがもっとも観客の関心をひくものかどうか？（君のお母さん以外の人も見たがるかどうか？）
- 4 これがもっとも観客を楽しませるものかどうか。面白味が引き出されているか？
- 5 キャラクターの役柄に入りこんでいるか。
- 6 キャラクターを発展させているか。
- 7 このカットの中心的なアイデアがスッキリとわかり易く表現できているか。
- 8 ストーリー・ポイントが明快に表現されているか。
- 9 主な動きとそれを支える補助的なアクションはうまく釣り合っているか。
- 10 その表現が手段にもっともふさわしいものであるかどうか。
- 11 二次元的（立体）な明瞭さを備えているか。
- 12 三次元的な空間（立体）が出ているか。
- 13 してはならないことをしようとしてはいないか。（例えばミッキイの頭のテッペンを見せようとするとか...）

11 についての補足

この部分は適当な日本語訳が見つからなくて、two dimension, three dimension を立体感、迫真性の度合いに従って3段階に分けたもので、フランクノオーリーの講義では12を基準として「三次元的」な表現ということで理解して下さい。