



ふひやあああああ！！



...何アイコンが退化するほど発狂してるの？



おおメノンさん！やっぱ楽しいよ！



...何が。



アニメ作るの！



...もう少し分かり易く、筋道立てて話してちょーだい...



まかせろー！



何なんだこのテンション...

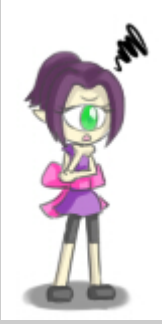
動く動け動きまくれ！



で、何なの。何でまた急に「アニメ作り楽しい」って...



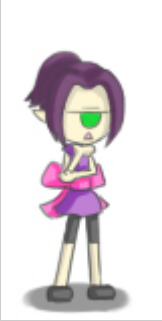
だって、楽しいんだもん！



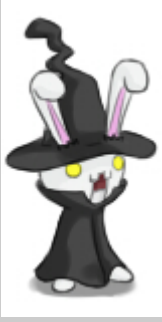
急に言い出した理由を聞いているの…。



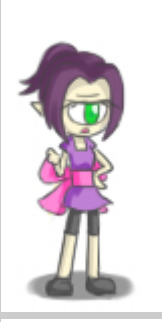
ああ。約3週間ぶりに画を動かしたからちょっと嬉しくって。



テンション上がり下がりひどいな…。



いやーやっぱ良いですな。疲れるけど。



アニメーション作ってた…ってのは講座用の？



うにゃ。
初心者向けの講座だから、アニメーション自体もかなり簡易なものなんだけど…



まあ少し間が空いたし、少しでも高度なのやろうとしたら自滅しかねないよ。



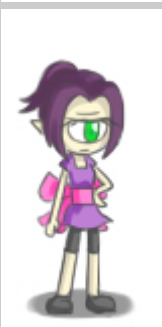
簡易なのは絵や構図、尺とかで、秒間表示コマ数は増やしてみたり
影とか光とかの描写を実験的に少しやってみたから若干てこずりましたよ。



フレームレート上げたの？どうだった？



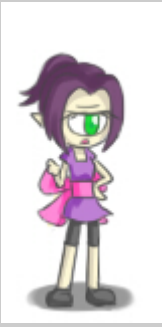
いつもの12fpsから24fpsにしたんだけど...やっぱ段違いだよ。ヌルヌル動くもん。



まあ描く量、倍だもんね。それで効果なかったらアホみたいじゃん。



12fps版を作って並べて見比べたりしたんだけど...



そんな事したら必要以上に差を感じるでしょ。



うにゃ、もう12fpsに戻りたくない...



...まさか、次は24fpsで作るとか言うなよ？言ったら叩く。



さすがにそれは無理があるので言いませんよ。



序盤のテンションだったら言いかねなかったから安心したわ。



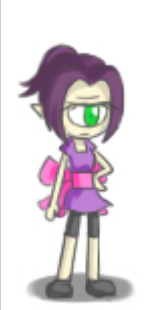
まぁそんな現実を見せられつつもあのテンションだったわけですが、
やっぱアニメ作るの、楽しいですよ。



アニメを個人で作ってるんだから当たり前でしょ。
少しでも楽しくないと、出来ることじゃないよ。



確かに、かかる時間は膨大で得られる対価は微々たるものですからなあ。



アニメが好きとか、誰かに憧れて、という世界じゃないね。それじゃいつか潰れちゃうよ。



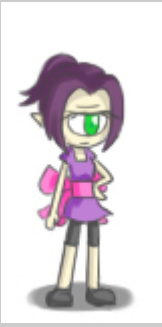
いつになく手厳しいですな。



...50時間かけて、やっと10秒形に成るか成らないかだからね。



改めて考えると、すごく変な表現手段ですよ。
言葉にしたら5秒かからずに伝わる事に、50時間かけるんですもんね。



「伝えたい」の前に「楽しい」があるから出来るんだよ。



うにゃ。



アニメ作りの楽しさの、ちょうど良い再確認になったね。



...着色の苦痛も再確認しちゃったけど。



...どうせウーミンにやらせるくせに。