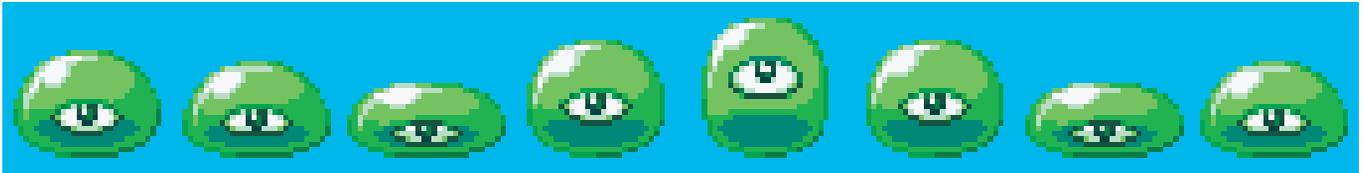


■ 弾むキャラのアニメーション (3 2 × 3 2 8パターン)

今回は弾力のあるキャラクターです。一枚絵で柔らかさを再現するのはかなり難しいのですが、動かすことができれば意外なほどにカンタンにできます。

■ 完成形 ■



0 1 2 3 4 5 (3) 6 (2) 7 (1)

※ 8パターンですが、後半の3枚はそれぞれのパターン番号を再度使っていますので、実質5枚です。

■ 弾力と伸び縮みは違う ■

サンプルをコマ割りで見ると、2つの異なる動きから成り立っていることがわかります。ひとつは0～2の「つぶれる」動き。もうひとつが0と3～4の「伸びる」動きです。

※「つぶれる」動き単体なら0→1→2→1です。

「伸びる」動き単体なら0→3→4→3です。

注目してほしい部分は一番つぶれた状態の2から、1→0を挟まずに、いきなり3(伸びはじめ)に移行している点です。これにより動きが加速し「スカッシュ&ストレッチ」が再現されます。

5→6→7はその逆の動きで、一気に伸びた反動を再現しています。

この1→0を途中で挟まないことが、今回の弾むアニメーションを生き生きさせるキモです。



■0→1→2→1→0→3→4→3

0番が二回使われている点が最大の違いです。これではただの伸び縮みです。

■ 動きには意味がある ■

サンプルのパターン画には、それぞれ意味があります。

0…基本

1…つぶれはじめ

2…つぶれ 【注意】 1番「つぶれはじめ」同じドット数でつぶすのは止めましょう。

3…伸びはじめ

4…伸び 【注意】 3番「伸びはじめ」同じドット数で伸ばすのは止めましょう。

ここで「動きに緩急をつける」ことを思い出してください。

●0→1→2で、それぞれ全く同じドット数でつぶしていたら…

●0→3→4で、それぞれ全く同じドット数で伸ばしていたら…

それはただの「均等割り」になってしまいます。

サンプルよりも大きなサイズで描きたい場合、十分に注意しましょう。

手順



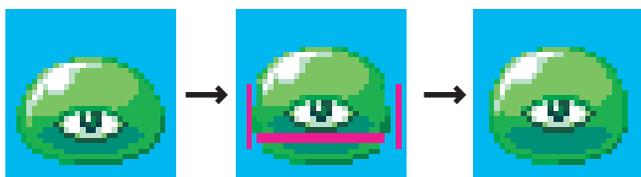
・つぶれはじめ

「基本」から底辺のラインより上を選択範囲で囲み、下に1～2ドットずらす。
目などの模様がある中央より下にある場合、そのまま下がりすぎるので1ドットもどします。
また底辺のラインはそのままでは動いていないため、移動させたラインとうまくつながるように修正しましょう。



・つぶれ

「つぶれはじめ」から選択範囲で囲み、下に3～4ドットずらす。
さらに両サイドを選択範囲で1ドット左右に広げる(中央からではない点に注意)。
目などの模様はさらに下げて横に広げてやりましょう。
底辺のライン修正を忘れずに。



・伸びはじめ

「基本」から底辺のラインより上を選択範囲で囲み、上に1～2ドットずらす。
さらに両サイドを選択範囲で1ドット左右を縮める(中央からではない点に注意)。
また底辺のラインはそのままでは動いていないため、移動させたラインとうまくつながるように修正しましょう。



・伸び

「伸びはじめ」から選択範囲で囲み、上に3～4ドットずらす。
さらに両サイドを選択範囲で1ドット左右を縮める(中央からではない点に注意)。
目などの模様はさらにあげて表情をつけてやりましょう。
底辺のライン修正を忘れずに。

まとめ

最初の一枚さえ描ければ、あとは選択範囲で移動させてドット修正という実に簡単な手順ながら、その動きはかなりおもしろいものが出来上がります。