

Weaverシリーズ：独学でアニメを作るためのヒント集 (v10)

～ 制作の障壁を減らし、効率的にアニメ制作を進めるための手法 ～

最終更新：2026/04/21

1. このツールが生まれた理由：独学のアニメ作りから

このWeaverシリーズは、私が個人でアニメを作りたいと思った時に、「どうすればもっと楽に、もっと楽しくアニメを作れるだろう？」と試行錯誤して生まれた手作りのツールたちです。

私はアニメーターでも、イラストレーターでも、マンガ家でもありません。専門学校に通ってアニメ作りを学んだ経験也没有ありません。そんな私がいざアニメを作ろうとした時、壁になったのは「どうやって動きを付けるか」「どうやって作画の崩れを防ぐか」という技術的な問題でした。

そこで、今私の手元にある素晴らしい道具たち—— **Moho, TDPT, CTA5, Poser** ——をどうにかして繋ぎ合わせ、もっと簡単にアニメが作れる仕組みを作れないかと考えました。そうして生まれたのが、このWeaver（つなぎ合わせるもの）シリーズです。

もし、あなたも私と同じように「一人でアニメを作りたいけれど、難しそうで迷っている」のだとしたら、私がたどり着いたこの仕組みが、少しでもあなたの力になれば嬉しいです。

2. アニメ作りを楽にする工夫：4つのステップ

この仕組みは、「先に動きを固めてから、後でゆっくり本格的な絵を描く」という考え方に基づいています。単に作業を短縮するだけでなく、一つ一つの工程に「なぜそれをするのか」という理由があります。

ステップ1：動きの「ガイド」を一括で用意する（BatchWeaver / MotionWeaver）

- **3Dの動きの力を借りる**: TDPTなどのスマホアプリや既存のデータを使って、まず「キャラクターにさせたい動き（BVH）」を用意します。難しい動きをゼロから手で描くのではなく、まずは3Dの力を借りて「動きの土台」を作ります。
- **アングル出しをお任せにする**: 1つの動きから「前」「後ろ」「横」「見下ろし」といった、アニメで使いたい角度のデータを一度に書き出します。これをBatchWeaverというツールで行うことで、何度もカメラを調整する手間をなくしました。
- **「必要なリグ」をあらかじめ特定する**: 従来の2D制作では、最初に「360度どこから見ても大丈夫な万能リグ」を作ろうとして挫折しがちです。Weaverでは3Dで先にアングル（演出）を決めるため、「このシーンに必要な角度と枚数」が最初から分かります。使わない角度のリグを延々と作る「無駄」と「後戻り」を、この段階で完全に排除できるのです。
- **迷わない下書き**: この段階で出力されるガイドは「3D的に正しい動き」に基づいています。後で本格的に絵を描く時に、「パースが変かな？」「足の長さが合わないかも」と悩むリスクを根本から取り除いてくれます。
- **Pose-to-Pose（ポーズ間自動補間）による効率化**: さらに、タイムライン上に持続時間0の静止画マーカーを配置することで、代表的なキーポーズだけを「1フレームCSV」として抽出し、Moho独自の強力なボーン補間でキー間を滑らかに繋ぐ手法がサポートされました。長大なアニメーションをすべて手

動やベイクで流し込む労力を大幅に削減し、決めのポーズだけを自動配置して効率的にアニメを完成させることができます。

ステップ2：作画の「下準備」をする（LayerWeaver / Krita）

- **3Dデータを下絵にする**: さっき作った3DのポーズをKrita（無料のお絵描きソフト）に読み込んで、清書の時の「動く下地」として活用します。
- **パーツ分けの自動化**: 私が一番苦労したのが、キャラクターを動かすために「バラバラに切り分ける」作業でした。LayerWeaverは、独自のマーカー配置（レイヤー名に特別な名前を付ける工夫など）を読み取って、キャラクターを自動で「島（パーツ）」と「関節の穴」に切り分けてくれます。これで、リギング（動かす準備）の手間が劇的に軽くなります。
- **G3規格への準拠**: LayerWeaverが出力するPSDは、Reallusion社のCartoon Animator 5 (CTA5) が採用している「G3テンプレート規格」に適合するように設計されています。Weaverは既存の優れた規格への「翻訳機」として機能し、書き出したPSDをCTA5に放り込むだけで即座にキャラクターを動かすことが可能です。

ステップ3：自動リギングと動きの確認（RigWeaver / Moho）

- **骨組みにくっつける**: RigWeaverというスクリプトを使うと、Kritaで作ったパーツをMoho上のボーンへ自動で紐付けてくれます。
- **動く絵コンテの完成**: この段階で、すでにモーション（動きの記録）が注入された「動きのある下書き（ビデオコンテ）」ができあがります。完成形をイメージしながら、「ここはやっぱり別の動き（csv）にしてみよう」と、着せ替えをするように動きだけを差し替えることも自由自在です。

ステップ4：好きなだけ丁寧に仕上げる（クリーナップ）

- **ベクターへの清書**: 動いている下書きをなぞり、より自由度の高いベクターレイヤーで本番の清書画を入れ込んでいきます。
- **描いた内容が即座に同期する**: 親グループがすでに動きの設定（キーフレーム）を持っているため、中身を描き直した瞬間に、その絵はスムーズに動きと同期し始めます。
- **SmartSwitchという「清書の器」**: SmartSwitchというグループ構造を使えば、下書きと同じ場所に「清書用のベクター線」を置いておくことができます。これにより、揺れる髪や服のライン一本一本を、動きに同期させながら整えていくことができます。

3. なぜ「3Dと2Dの橋渡し」が必要だったのか：データ共有の仕組み

このツールが大切にしているのは、それぞれのソフトの「得意なこと」をいいとこ取りすることです。その中心にあるのが **_3d.csv** というデータの仕組みです。

3.1 **_3d.csv** は「あなた専用の役者」による演技の記録

Mohoで読み込む **_3d.csv** というファイルは、BVHという3Dの「生の動き」を、私たちが2Dアニメとして使いやすいように高度に翻訳（モーション流し込み）した「完成された演技の記録」です。

- **本来の作業に集中できる仕組み**: このファイルを使えば、難しいデータの数字を自分で一から調整する必要はありません。システムが動きを保証してくれるからこそ、制作者は「納得のいく絵を描き、演出を加えること」に注力できるのです。

3.2 BVHによる「アングルの切り出し」と3Dソフトへの活用

マスターデータである「BVH」は自由自在に加工可能です。

- **アングルの自由**: BatchWeaverを用いれば、BVHから「見下ろし」「煽り」といった好きな角度をいつでも切り出せます。
- **2D的な視点から3Dを作る**: 3Dソフト（PoserやBlender等）でアクションを作り、それをWeaverで2D用に変換する。この流れを使うことで、3Dの「確かな制作力」をそのまま自分の2Dアニメーションの品質に直結させることができます。

4. 私が一番欲しかったこと：2Dだからできる「デフォルメ」の自由

3Dソフトだけでアニメを作っていると、どうしても「この一瞬だけ、アニメらしく大胆に形を崩したい、誇張したい!」と思うことがあります。でも、3Dモデルでそれをやろうとすると、形が壊れてしまったり、猛烈に手間がかかったりします。

そんな時、**「予備として2D版のキャラクターも持っておける」**ということが、大きな安心感になります。

「緊急脱出」としての2Dへの切り替え

3Dベースでアニメを作っていて、「デフォルメが足りない、もっと迫力が欲しい」と思ったら、迷わずMoho (2D) を開いてください。

- **アニメらしい誇張**: 2Dのベクターなら、腕を画面いっぱい伸ばしたり、パースを自在に狂わせたりといった「デフォルメ表現」が、マウス操作だけで数秒で実現できます。
- **3Dと同じタイミングで動く**: 2D版も3D版と全く同じタイミングのデータ（_3d.csv）を使っているため、シーンを差し替えてもポーズやタイミングがズレることはありません。
- **表現の幅を広げる**: 3Dの規則正しい動きに、2D特有の「タメ・ツメ」や「残像（スミア）」を加えることで、生き生きとしたアニメーション表現が可能になります。それだけで、3Dの動きに2Dならではのニュアンスが加わり、より表現力豊かな映像になります。

5. 【仕組み】レイヤーの名前に「しるし」をつけるだけでOK

このツールを作る時に決めたのは、「絵描きが一番使い慣れた場所（レイヤーパネル）で全てを完結させる」ことです。

レイヤー名に @ や > を打つ理由

難しい設定ファイル（JSONなど）やコードを自分で書く必要はありません。あなたがKritaでレイヤーを分ける時、名前に @顔 とか >リボン といった**「ちょっとした記号（タグ）」を書き添えるだけ。その「設定ルール」**が、LayerWeaverにとっては「このパーツはここに繋ぐんだな」「ここにフォルダを作ってほしいんだな」という明確なメッセージになります。これこそが、本ツールが目指した「制作者のための設定ワークフロー」の形です。

6. お願い：一人で悩まないでください

Weaverシリーズは、不自由なカチカチの既製品ではありません。いろいろ設定を変えて調整できるよう、裏側の仕組みはわざと「外」に出してあります。

もし、「自分のキャラだとうまくいかないな」「もっとこういう動きをさせたいな」と行き詰まったら、**どうか一人でシステムと戦わないでください。**

- **作者（私）や詳しい人に相談する:** 私も独学で苦労してきたので、その気持ちはよく分かります。裏側の設定ファイルをほんの少し書き換えるだけで、その問題がスパッと解決することもあります。
- **「助けて」と言える関係が一番です:** 技術者の友人がいたり、作者である私に連絡を取ってくれたりすれば、難しいパラメータ調整は数秒で終わるかもしれません。
- **役割分担:** 絵描きは思い切り素晴らしい絵を描き、演出をする。技術の壁は作者やエンジニアと一緒に乗り越える。それがこのツールを最大限に楽しむための、一番のコツです。

7. 結論：Weaverシリーズは、制作をサポートするための補助ツールです

このツールは、3Dの安定した土台を活かし、2Dの「表現の自由度」を最大限に引き出すために作られました。

あなたが手元の道具を使って、アニメを1本完成させる。そのお手伝いができれば、開発者としてこれほど嬉しいことはありません。 それでは、Weaverを活用してアニメ制作の一步を踏み出しましょう。