

著者
編集

ハクノブアキ
クリエイターズアカデミー広報部

副業から好きを仕事に
月35万・50万・100万稼ぐ
クリエイターになるための
最短ロードマップを全て公開!

お絵かきムービーの 作り方



ダウンロードBOOK

クリエイターとして稼ぐ方法から
お絵かきムービーの作り方まで

これ一冊で、きちんとわかる!

お絵かきムービー制作のノウハウ初の書籍化

- ✓ 稼ぐなら“描き方”より“売り方”が重要な理由
- ✓ はじめてでもできる、作品が自然に売れる仕組みの作り方
- ✓ 9割のクリエイターが知らないSNS活用術
- ✓ 失敗しない副業2つの条件
- ✓ お絵かきムービー制作5つのステップ

目次

まえがき

【Day0】お絵かきムービーの全体像と、制作に必要な道具を揃えよう!

お絵かきムービーって何?	6
「好きを仕事にする」お絵かきクリエイターとは	8
あなたの人生を守るために、副業という選択肢を	12
お絵かきクリエイターが稼げる理由	35
ワーク0 お絵かきムービー制作に必要な道具を揃えよう!	43

【Day1】最も重要なシナリオの作り方を学ぼう!

お絵かきムービーが高単価で売れる最大の理由	49
高単価で販売するためには、シナリオが重要なワケ	51
お絵かきムービーが特別な理由	52
ワーク1 「シナリオを作ろう!」	55

【Day2】動画制作の設計図、絵コンテの作り方を学ぼう!

そもそも絵コンテってなに?	64
絵コンテはお絵かきムービーの設計図	65
実際のお絵かきムービー用の絵コンテをみてみよう	67
絵コンテ制作5つポイント	71
ワーク2 「絵コンテを作ろう」	77

【Day3】動画撮影（作画）の方法を学ぼう!

作画の撮影の手順	85
おすすめの撮影機材は?	86
作画撮影をうまく行うための5つのマインドセット	87
ワーク3 撮影環境を準備しよう!	89

【Day4】動画編集の方法を学ぼう!

動画編集で行うこと	115
無料で使えるおすすめ動画編集アプリ	116
音入れをするときのポイント解説	117
ワーク4 動画に音を入れて編集しよう	119

【Day5】クリエイターとして高みを目指そう!

お絵かきクリエイターになる唯一の方法	149
成功に欠かせない2つの要素とは?	151
好きを仕事にするクリエイターズアカデミー	154

まえがき

本書を手にとっていただき、誠にありがとうございます。

この本を手にとったということは、
あなたはこのような想いをお持ちではないでしょうか
「絵を描くことが好きで、かつてはイラストレーターや漫画家になるのが夢だった」
「でも、遠い昔にあきらめて今では違う仕事をしている」
「今でも絵を描くことや、ものづくりが好きで、心のどこかでそれらを仕事にできればいいなと思っている」
「今の仕事を定年まで続けると考えると憂鬱になる」
「とはいえ、クリエイティブな仕事なんて私にはとてもじゃないがムリ・・・」

もしかしたら「好きなことで食べていけるほど世の中甘くない」という謎理論を大人たちに押し付けられ、夢をあきらめてしまった、そんな経験をお持ちのかたもいるかもしれませんね。

もしそうなら「お絵かきクリエイター」があなたの夢を、もう一度叶えることができるかもしれません。

なぜ、お絵かきクリエイターになれば、夢を叶えることができるのか？

それは

- ・自宅から、自分のペースで始められて
- ・作品の制作には高価な道具も不要
- ・しかも1作品35万円以上でも自然に売れてしまう
こういった理由があるから。

もしあなたが、今現在お仕事をしても大丈夫です。自宅から小さく始めることができるので副業としてリスクなくスタートすることができます。

「本当にそんなことができる？」そのように感じてしまうかもしれませんが、実際に多くの成功事例が、このお絵かきクリエイターの有効性を裏付けています。

お絵かきクリエイターさんの事例を一部紹介すると

東京都在住の町田理央さん

彼女は元々アパレルの販売員で絵の仕事については、元々全くの未経験でしたし、美術系の学校にも通ったことはありませんでした。

そんな彼女がクリエイターズアカデミーに入学してたった2ヶ月で80万円、さらに5ヶ月で291万円を受注するなど、年収ベースでは600万円以上の売り上げを達成したり。

学校の教員をされていた川瀬ともこさん。

クリエイターズアカデミーに参加された時にはご懐妊されていて、公務員として働いていたので副業ができず、受注したら退職をしよう、と考えていたそうなのですが、アカデミーに参加してからたった2ヶ月で受注が入り、最高月収合計が289万円を達成、学校を円満退職することができました。

また、子育てをしながらも絵の仕事で活躍しているママクリエイターさんもたくさんいます。**二人のお子さんを育てながら活動しているくぼたあさみさん**

元々ポストカードのイラストレーターをされていましたが、最高月収30万程度だったのが、お絵かきクリエイターになって150万円の売り上げを達成。

こんな素敵な成果を上げられています。
すごいでしょ!?

本書ではお絵かきクリエイターになるための具体的な手順と、お絵かきクリエイターになるための必須スキルであるお絵かきムービーの制作方法をわかりやすく解説しています。

5日間のチャレンジ形式でお伝えしていますので、5日間の課題を少しずつこなしていけば、あなたオリジナルのお絵かきムービーが完成します。

ぜひ楽しみながらチャレンジしてみてくださいね。

あと、前もってお伝えしておきますが、もしあなたが、お絵かきムービーを作って、「これ楽しい!」「仕事にしてみたい!」と思われたのであれば、最短でお絵かきクリエイターになるための相談ができる、無料の電話診断も受け付けています。

お気軽に相談にいらしてくださいね。

無料の電話診断はこちら



https://creators-academy.site/pdf_tc_thanks01?tc=book

さあ、さっそくお絵かきムービーを作っていきましょう!

【Day0】

お絵かきムービーの全体像と、 制作に必要な道具を揃えよう！

この本では、5日間のチャレンジを通して、ミニバージョンのお絵かきムービーを完成させることができる内容になっています。その過程を通して「お絵かきクリエイター」のなり方と「お絵かきムービー」の作り方を学べます。

ぜひ楽しんで最後まで進んでください。

では、まず！お絵かきムービーとお絵かきクリエイターについて詳しく解説していきますね。

お絵かきムービーって何？



お絵かきムービーとは、起業家、企業の悩みである「ブランディング」を手描きの動画とストーリーで解決するプロモーション動画のことです。

元はアメリカ人 YouTuber サムペッパー氏が2013年に初めて公開した、ホワイトボードを使った動画『draw my life』が元になっています。

『draw my life』は拡散が拡散を呼び、またたくあいだに世界中へ広まったのですが、その動画の手法を元に私が『draw my life』の表現手法とストーリーブランディングの手法を組み合わせ、お絵かきムービーという独自の動画手法として再開発したものがお絵かきムービーになります。

特徴は、描かれては消えていく手描きのイラストと、練り上げられたストーリーにあります。手描き動画は、見る人の心にグッと響き、誰もがつい動画を最後まで見てしまいます。内容がよく伝わり記憶にも残りやすいので、視聴者が主人公のファンになり「会う前から申し込むつもりでした！」という濃い見込み客を集め、セールスの負担を少なくすることができたり、商品の単価を引き上げる効果や口コミが増大する効果も期待できます。

また、ビジネス以外にもイベントや会社や人生のメモリアル用に制作されています。

ここに関しては、実物を見てもらった方が理解が早いと思いますので、私ハクのお絵かきムービーをご覧ください。



<https://www.youtube.com/watch?v=KxlvjVfaHjA>



「好きを仕事にする」お絵かきクリエイターとは？

お絵かきクリエイターとは、一般社団法人国際じぶんストーリー協会から認定を受けたクリエイターのことを指します。

お絵かきクリエイターは、企業や事業主が抱えるブランディングに関する課題をヒアリングし、人を惹きつけるストーリーのシナリオを作成。それを手描きのイラストアニメーション動画に仕上げ納品までを一貫して行う「お絵かきムービー」のプロフェッショナルです。v

お絵かきクリエイターが使用する主なツールは、ホワイトボードとペン、スマートフォン。ホワイトボードを設置できるスペースが自宅にあれば気軽に始めることができるので、ほとんどのお絵かきクリエイターは副業からスタートしています。

通常、制作されるお絵かきムービーは約10分程度のもので、販売価格は1本あたり35万円からスタートしますが、2023年現在、最高販売価格は120万円に達しています。

クライアントの要望に合わせた価値あるものを適正な価格で提供することで、収益をしっかりと上げることができるようになり、副業で始めた人の中からも専業として活動するようになった人が多くいます。

絵を描くことやものづくりが好きで、それを仕事にして豊かになれるって、最高じゃないですか？！

クリエイターズアカデミーってどんなところ？



ここで、お絵かきクリエイターを養成するアカデミーである、クリエイターズアカデミーについて少し紹介させていただきます。

クリエイターズアカデミーは、日本最大の手描きクリエイターコミュニティで、2023年6月時点での累計参加者数は1341名にのぼります。





「絵を描くのが好き」「ものづくりが好き」「人の話を聞くのが好き」「ストーリーが好き」これらの情熱を仕事にするために、フリーランスや起業を目指す大人たちが学び「お絵かきクリエイター」としての全てのスキルを身につける場所です。

(運営：株式会社アクアフィールド及び一般社団法人国際じぶんストーリー協会)

参加者の90%以上が「小さい頃は絵を描くのが好きだったけど、大人になってからはほとんど描いていなかった」というほぼゼロからスタートしている方です。

自宅にいながらオンラインでも学びと実践を続けられる最高の学習環境を提供していますので、まったくの未経験者からでも「好き」という才能を使って個人でお金をうけるスキルを習得することが可能です。

カリキュラムについては、この本の最後にまとめてお伝えしますが、お絵かきムービーの制作方法だけではなく「お客さまとの出会い方」「お金の受けとり方」「納品方法」まで「好きを仕事にして、豊かに幸せに稼ぐ」という考え方を軸に徹底的なサポートを実現しています。

そして、クリエイターズアカデミーでは、お絵かきムービーを販売するために必要な技術をマスターした証明として、一般社団法人 国際じぶんストーリー協会が発行する『お絵かきクリエイター®)』の資格取得が可能です。

これを手にすることで、ゼロからでも安心して自信を持って活動することができます。

アカデミー参加者による累計売上は、2023年8月時点で3億1353万4000円。2021年1月から参加者さんの報告を元に集計をはじめたので、たった2年半の数字です。しかも！この数字はクリエイターのアカデミー在籍中だけの売り上げなんです。

卒業後に売り上げをわざわざ報告してくれるクリエイターは少ないので、それらを含めるとおそらくこの数倍の売り上げがお絵かきムービーによって生み出されています。現在でも1ヶ月に1000万円のペースで増え続けていますので、お絵かきムービーが世の中にどれだけ求められているか分かりますよね。

この売り上げだけ見ても、名実ともにクリエイターズアカデミーがクリエイター系コミュニティで日本最大と言える根拠なのです。

また、多くのクリエイターの活躍もあって、クリエイターズアカデミーは産経新聞、週刊エコノミスト、ガジェット通信、GREE、グノシーほかネットメディアやテレビ等に取り上げられています。

あなたの人生を守るために、副業という選択肢を

ちょっと前置きが長くなってしまいましたので、ここからはあなたに関連したお話をしたいと思います。まずは、私たちをとりまく社会情勢について話をしますね。少し難しそうなお話になりますが、とっても大切なお話なので少しだけお付き合いください。

まず、私たちが生きる今の社会情勢を簡単にまとめると

- ・ 平均給与の推移を見ると 10 年前から 30 ～ 50 万円下がっている（厚生労働省の発表）
- ・ 収入は減ってるけど税金は上昇している（2019 年から消費税が 10%）
- ・ 受け取れる年金の金額が減っている
- ・ 2000 年の法改正により年金の受け取り開始の年齢が 5 年延長
- ・ 受給額も毎年減少が決まっている
- ・ 平均寿命が、男性 81.25 才、女性 87.32 才と約 10 年伸びており収入が必要な年数が増えている。

さて、このままだとあなたの暮らしはどうなるのか？
ちょっと想像してください。

.....

.....

どうですか？想像できましたか？

正直、今置かれてる状況から楽しい未来を想像できる方はかなり少ないかと思います。

じゃあ、次にあなたはどちらの未来がいいですか？

- 1、忙しいのに経済的にしんどい人生
- 2、幸せに仕事をして豊かでハッピーな人生

もちろん2の、幸せに仕事をして豊かでハッピーな人生を

選択したと思いますよね。ただ、今の社会情勢を考えれば、この状況に無関心で特に行動を起こさなければ、自然としんどい方になるのはわかりますよね。

では、どうすれば抜け出せるのでしょうか？

そうです！副業をしたり仕事を増やして、収入を上げないといけないのは明白です。自分の人生を守るためにも副業が一つの（というか唯一の）選択肢ということです。



副業選びに必要な2つの条件とは？

あなたの人生を守るために副業という選択肢があるということは理解できたと思います。

でも副業であればなんでもいいわけではありません。これは例え話ですが、牛丼チェーン店で働いている人が、他の牛丼チェーン店での仕事を副業にしたとします。

この場合、同じ飲食業界であり扱う商品も近いので経営難などになるとどちらの収入も厳しくなってしまうでしょう。また仕事内容も同じなので単純に労働時間が2倍になってしまうだけですよね。

これは極端な例ではあるのですが、あなたにあった副業を選ぶためにも重要な考え方なので覚えていてください。

実は副業を選ぶにあたって2つ、大切な条件があります。今からそれを説明していきます。

副業の条件 その1 普段の仕事が終わって、 しんどい状況だとしてもやりやすいこと

いつもの仕事を終えて疲れているところに、さらに仕事を重ねるのはしんどいもの。
だから元の仕事で疲れている状況でも、もう少しだけ頑張ることができるようなことを選ぶ必要があります。そうでないと続けられないからです。

ここで注意して欲しいのですが、楽なこととして儲けようという話ではないので、そこは間違わないでください。

では、しんどい状況でも続けてできることというのはどんなことか？

それは「好きなこと」なんですよ。

これだったらもうちょっとできる！というエネルギーが湧く「好きなこと」を副業に選ぶ必要があります。

副業の条件 その2 単価が高いこと

例えば、10万円のものを3人に売れば30万円ですが、100円で売ると同じ30万円を得るためには3000人に売らなくてはなりません。

つまり単価が低いとたくさん売り捌かないといけないということです。

たくさん売るためには、それに費やす時間も多くかかってしまいます。大企業で従業員がたくさんいて人手があるのであれば、薄利多売でも利益が出ます。しかし、個人で起業すれば、従業員を雇わない限り人手はあなただけ。

当然使える時間には限りがあるので、たくさん売って利益を出すというのは現実的ではありません。

つまり単価が低い副業はやってはいけないのです。

この、**好き×高単価**を実現できるならとっても副業をやりやすく、これが実現できているものを選ぶと良いということです。

あなたも、この考え方は納得できますよね？

絵やものづくりでは稼げない？

好きなことで高単価が良いと聞いても、あなたはそもそも絵やものづくりで稼ぐということは、正直ものすごく難しくそうだと思っているかもしれません。

これは「好きなことで食べていけるほど世の中甘くない」という謎の理論がはびこっている事が原因だと思います。きっとあなたも一度ぐらい言われたことがあるのではないのでしょうか。

でも実は、絵やものづくりの作品は売れないというのは間違ったイメージで、作品をSNSにアップして実際に売れている人は意外と多いのです。

しかし問題は、たくさん売れてるにも関わらず十分に稼げていないケースが大半だということ。売れてるなら儲かるはずじゃない？と不思議に思うかもしれませんが、売れることと稼げることは完全に別物なんです。

絵やものづくりで稼げないたった一つの原因は、 単価が低いから

では、なぜ売れているのに稼げないなんてことになってしまうのか？結論から言うと、単価が低いことが原因です。

イラストの場合、よく聞く単価が1枚1000～5000円ぐらいが多いです。

いい金額じゃないかと思いませんか？

でも、これには打ち合わせの時間とか修正の時間の料金が入っていないので、そこを含めて計算すると時給250円ぐらいになってしまうことも少なくありません。

お気づきかもしれませんが、個人で独立したら時給制ではなくなります。

なのでついつい時間あたりの給料を見落としがちになるのですが、この働き方を時給に換算すれば、とんでもなく低い時給で働いてたりするものです。

恐ろしいことに、その事実気が付かないまま・・・

例え好きなことだとしても低い単価では、時間や体力を使う割に豊かになれず気持ちもつらくなっていきます。ですから副業として「好き」を仕事にするためには、「単価が高く」て「売れる＝求められている市場がある」という条件を満たす必要があるということです。

これは絵に限らずあなたが何を副業に選ぶとしても同じように言えることです。

個人でちゃんと稼いでいくためには、ゼツタイに低単価の仕事をしてはダメということを、しっかり理解しておきましょう。そして、絵やものづくりの仕事でその条件を満たしているのが「お絵かきクリエイター」なのです。

未経験からパート以上の収入を生み出す、 お絵かきムービーの実力

実際のお絵かきムービーがどのようなものか一つ紹介します。

「かんぽの宿」で乳がんの手術跡があっても着て温泉に入れる入浴着のPVです。TVCMにも使用されました。



<https://www.youtube.com/watch?v=c1PRdn3cIVU>

お絵かきクリエイターが作る動画の最低受注単価は35万円という取り決めをしています。

これはどういうことかということ、例えばあなたがお絵かきクリエイターになったとして「知人だから10万円でもいいよ」的な販売方法をしてはいけないという事です。

なぜこのような取り決めをしているかというと、お絵かきムービーの価値を下げないことと、お絵かきクリエイター同士で値下げ競争のようなことが起こらないようにするためでもあります。

値下げはダメですが逆に値上げして販売することにはいっさい制限はありません。

いま現在最高単価は1本120万円で販売して受注を獲得しているお絵かきクリエイターも実在しています。

イラストを売ったことない人からすると（イラストの仕事している人にとっても）そんな金額で売れるのか心配だという声も聞こえてきそうですが、実際のところお客様からは「安い」と言われる金額なんです。

お絵かきムービーが高単価で売れる最大の理由

なぜ、こんなに高単価で売れるのか？不思議に思うでしょ。もちろんクリエイターの技術やこれまでの先輩の実績、お絵かきムービーのブランド力などもその要因としてあります。

これらの要因以外に、普通のクリエイターのお仕事と完全に違う、お絵かきムービーが圧倒的高単価で売れる理由があります。

それが「そもそも市場が違う」ということです！

これだけではよく分からないと思いますので、具体的に説明していきますね。

まず、先ほどもお伝えしましたがイラスト業界（似顔絵、ブライダルイラスト）なら単価として1作品1000～5000円ぐらいでの販売がほとんどです。これがPV（プロモーションビデオ）業界ならどうでしょう？

この比較でわかるようにPV業界からすると、現状の最低受注単価35万円は、めちゃめちゃ安いのです。ですから、お絵かきムービーの単価も今後はPV業界の単価まで引き上げていく予定になっています。

お絵かきムービーを見かけないけど 本当に需要あるの？

「お絵かきムービーを見かけないけど本当に需要あるの？」
これもよく聞かれるので、先に説明しておきたいと思います。

お絵かきムービーを見かけない理由は明白で、あなたがお絵かきムービーを作った人のお客さんではないからです。

これはどういうことかということ、実は、お絵かきムービーは沖縄の一部の人には結構認知されています。

なぜかということ、沖縄県の名護にあるマンションのTVCMがお絵かきムービーを使って制作しTVで放送されたからです。

ちなみに私は大阪市に住んでいるのですが、このCMは見たことがありません。なぜなら大阪ではこのTVCMは放送されていないから。

それもそのはず、大阪の人に沖縄のマンションのTVCMをしたところで誰もそのマンションに住みたいとは思いません。遠いから。だから目にすることはないということ。

ここ最近ではPV動画の活躍の場はYoutubeやInstagramなどのWEB広告がメインになってきました。

WEB広告の場合、TVCMよりもさらに細かく誰に配信するかを決めることができます。

例えば居酒屋さんが集客のためのお絵かきムービーを作ったとします。

居酒屋さんの商圈は店舗から半径2～3Kmといったところでしょうか？

あなたがこの居酒屋の配信範囲にいて、尚且つ居酒屋でお酒を飲みたいと思っていない限りその居酒屋のお絵かき

ムービーは目に触れることはありません。
こういった背景が、お絵かきムービーを目にしない理由になっています。

でも裏を返せば、まだまだお絵かきムービーを販売する市場は残っているということでもあります。

なのでお絵かきムービーに需要がないんじゃないか？とか逆に市場が飽和してしまうんじゃないか？なんて事は心配する必要はいっさいないということですね。

お絵かきムービーの導入事例

では、どんな業界や業種でお絵かきムービーが取り入れられているのか、ほんの一例を紹介していきますね。



・ TVCM（不動産屋さん、他）

この画像は先ほど紹介した、沖縄の不動産会社で使われた TVCM の物です



・ 番組内 VTR



・ イオンモールの大ビジョン



- ・ 災害死0サミット日本セーフティ (ポータブルトイレ)



- ・ 大阪府行政 (地下鉄内のビジョンや区役所での放映他)



・おそうじ本舗の CM
(Yahoo ニュースにも掲載)



・美術学校での特別講義
(お絵かきクリエイターによる)



・高校、大学で講義

「災害死0サミット（日本セーフティ様）」の案件では、ポータブルトイレの説明という内容の特殊性から実写で伝えるわけにはいかないが、イラストだったら伝えやすいということで受注。サミットでの公開後には、たくさんの注文が入ったという報告もいただいています。

つまり、お絵かきムービーならではの良さと価値が伝わっているから高単価でも求められるということです。

お絵かきクリエイターになった実践者の声

「クリエイターズアカデミーがすごいのはわかったけど、ホントにクリエイターが稼げてるの？」そんなふうに思ったあなたのために、お絵かきクリエイターがどんな成果を上げているのか、紹介していきたいと思います。



まず東京都在住の町田理央さん。
彼女は元々アパレルの販売員で絵の仕事については、元々全くの未経験でしたし、美術系の学校にも通ったことはありませんでした。そんな彼女がクリエイターズアカデミーに入学してたった2ヶ月で80万円、さらに5ヶ月で291万円を受注するなど、年収ベースでは600万円以上の売り上げを達成しています。

活動開始した時は単価はそれほど高くありませんでしたが、現在、1作品を100万円で受注し、年収1,000万円以上を目指せるペースで活動しています。
どうですか。すごいでしょ？

「いやいや彼女が特別なだけなんじゃないの？」
なんて思いました？

そんなことはありません、町田さん以外にも、ものすごい
成果を出しているクリエイターさんはたくさんいるので紹
介させてください。



元々アーティスト活動をされていた峯美香さんは・・・
絵の仕事はもらえても単価が安すぎるので何とか数で仕事
をこなし、絵の業界の価格競争のためどんどん低単価に…。
生活もギリギリで無理して仕事をしていたためについては
体調を崩してしまったそうです。

お絵かきムービーを知った時にやっぱりもう一回アーティ
ストとして絵を描きたいという思いからクリエイターズア
カデミーに参加、アーティスト活動も再開されました。
「命のチューリップ」という作品が全日本アートサロン絵
画大賞を受賞、現在もお絵かきクリエイター、アーティス
トとして好きな絵を描いて活躍されていて、月収146万円
を達成しています。

本業としてお絵かきクリエイターをされている方だけではなくダブルワークでお絵かきクリエイターとして活動されている、こんな方もいます。



お絵かきクリエイターを副業でされている風間ミカさんは筑波大学の大学院を卒業したバリバリの理系女子。美術系の学校に通っていたわけでも、美術の専門的な勉強もしたことがなかったそうですが、スタートから2ヶ月で52万円の売り上げを達成しています。

本業の仕事も絵を描くことも好きで、本業で働きつつも副業でお絵かきクリエイターとして活動されています。

副業とは言いつつも、お絵かきクリエイターだけの収入で半年で247万円、年収で言うと500万円ペースで受注をしており、ダブルワークとして成功されています。お絵かきクリエイターになってからクライアントさんが舞い込んできて、思わぬスピードで受注された方もいます。



学校の教員をされていた川瀬ともこさん。

クリエイターズアカデミーに参加された時にはご懐妊されていて、家でできる仕事を学びたいという思いで意欲的に学ばれていました。

公務員として働いていたので副業ができず、受注したら退職をしよう、と考えていたそうなのですが、アカデミーに参加してからたった2ヶ月で受注が入り、学校を円満退職され保健室の世界からクリエイターの世界へ飛び込んできました。

臨月の時には99万円で受注しており、最高月収合計が289万円を達成。

川瀬さんからは「家でも仕事ができるから安心です」と喜びの声をいただいています。



また、子育てをしながらも絵の仕事で活躍しているママクリエイターさんもたくさんいます。

その中の一人、二人のお子さんを育てながら活動しているくぼたあさみさん。

クリエイターズアカデミーに参加した当時はお子さんも3歳、5歳と小さく、一番目の離せない時期。そんな小さいお子さんを育てながらクリエイターとして活動されています。

元々ポストカードのイラストレーターをされていましたが、ポストカードの単価は低く頑張っても月収30万程度。ですが、お絵かきクリエイターの世界に入ってきて、数カ月で年収の5倍、150万円の売り上げを達成。

現在ではクリエイターとして児童発達支援団体の顧問契約も獲得されています。

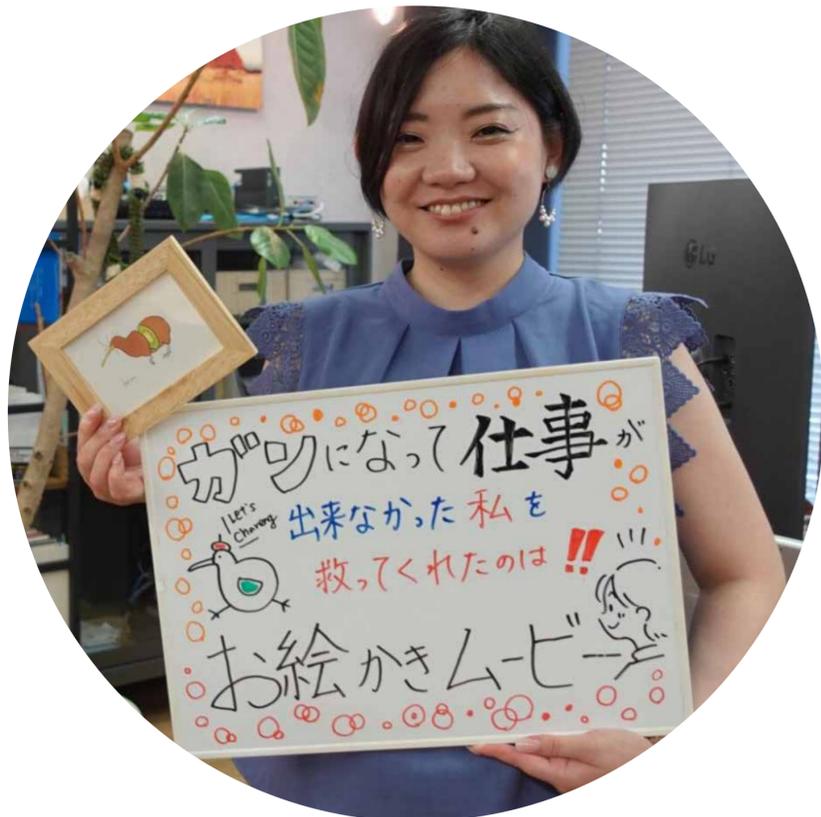
この本を見ている人の中には絵の勉強をしていたとしても、絵やものづくりを仕事にするにはちょっと…と諦めてしまっている人もいるかもしれませんね。

アカデミーの参加者の中にはやっぱり絵を仕事にしたい！と学んだ知識を活かしお絵かきクリエイターとして活躍されている方もいます



愛知県在住の美大を卒業された太田菜摘さんは絵を描くのは好きだし、本当はやりたいと思いつつも、絵の仕事で生活するのは無理だと諦め、普通の会社員として就職しました。

クリエイターズアカデミーでお絵かきムービーを見て絵を仕事にすることを諦めたくない副業で活動を開始。スタート2か月でファーストキャッシュ55万円、その後最高月収95万、合計200万円以上の売り上げを達成されています。



クリエイターズアカデミーには姉妹や親子で参加されている方も多くいます。その中でも印象的なのが双子の姉妹と一緒に夢をかなえた前野まいさん（まーまい）・木下ゆいさん（きーゆい）

最初アカデミーに参加したのは妹の木下さん、管理栄養士の仕事をしていたのですが、ご自身の病気の治療に専念するため、退職。管理栄養士の仕事も続けられないと落ち込んでいた時期でしたが、その時にクリエイターズアカデミーを見つけてお絵かきクリエイターとしての活動をスタートします。

元々絵を描くことが好きだった木下さんは同じく絵を描くのが好きな姉の前野さんに「お絵かきクリエイター楽しいよ、一緒にやろうよ」と誘い、前野さんも一緒に活動を始めました。

木下さんは活動を始めてから4ヶ月、前野さんは2ヶ月でファーストキャッシュを達成、そして木下さんは368万円、前野さんは179万円の売り上げを達成、今でも売り上げを伸ばし、姉妹一緒に夢を叶えることができています。

このようにアカデミーには兄弟や姉妹、親子で参加している人も多くいます。

例えば、娘さんが先にやってて、絵を描くのが好きなお母さんを「一緒にやろうよ」って誘うケースとかも結構あります。

まだまだ紹介したい事例はいっぱいあるのですが、キリがないのでこの辺で。

クリエイターズアカデミーの Youtube チャンネルにもっといろいろな方のインタビュー載っていますので、そちらもご覧ください。

なぜ、このような成果を生み出せるのか？

どうですか？すごいでしょ。

今紹介したお絵かきクリエイターの実績はほんの一部です。

クリエイターズアカデミーの Youtube チャンネルで、実際のインタビューも見ることができますので、ぜひそちらもご覧いただければと思います。



お絵かきクリエイターチャンネル

@oekakimovie チャンネル登録者数 226人 50本の動画

このチャンネルの詳細 >

<https://www.youtube.com/@oekakimovie>



先ほども言いましたが、参加者の累計売上は、2023年8月時点で3億1353万4000円。

この売上は、こちらに成果報告を頂けたものだけなので成果報告がない実際の数値は5億円以上という試算は出ていますが、証拠が出せるデータのみを算出しました。

クリエイターのコミュニティとして参加者の売上を明記できるのはたぶんうちだけです。それだけ自信があるということですね。

お絵かきクリエイターが稼げる理由

なぜこのような成果が生み出せるのか？

それは、すでに実証済みの「売り方＝マーケティング手法」があるからです。

もちろん制作物のクオリティが良いということは前提ですが、実は絵は描き方よりも売り方のほうが断然大事なのです。クリエイターズアカデミーでは、その方法がしっかり整っているのだからちゃんと売れているのです。

では、その絵の売り方の仕組みについて説明していきます。

作品が自然に売れてしまう、ストレート・パイプラインという仕組み。簡単な流れをしますとこのようになります。

- ① SNS でリーチ（お絵かきムービーを知ってもらう）
↓
- ② メールマガジンなどを発行して価値提供・信頼構築
↓
- ③ 受注する

一本のパイプを通るように受注へと流れる仕組みで、この仕組みを私は「ストレート・パイプライン」と名づけました。

このお絵かきクリエイターになると、まずこの仕組みをインターネット上に構築してもらいます。

この辺りに関して詳しく書くと、それこそ一冊の本が書けてしまうのでサラッと紹介するにとどめておきたいと思いますが、ここで重要なのは「①の SNS でリーチする」ということ。ちなみに投稿を見てもらうことをリーチするといったりします。

なので、お絵かきムービーを必要としてそうな人に、あなたのお絵かきムービーをいかにしてみてもらおうのかというのがとっても重要になってきます。

クリエイターが使う SNS は〇〇一択！



「ネット？ SNS？」と聞いただけで不安になっている方もいるかもしれませんが、安心してください。初めにも伝えたようにアカデミー参加者の多くは、SNSは放置していてフォロワー5人みたいな人や、SNSって怖いといった印象を持っていた方もたくさんいます。

それでもちゃんと成果が出ている、すでに実証済みのやり方です。なのであなたが、SNSのフォロワーはゼロだったとしても全然OK！

SNSについてはYoutube、Instagram、Twitterなどいっぱいありますよね。あなたが気になるのはおそらくどのSNSを使えばいいかということだと思います。

これに関してはちょっと意外かもしれませんが、クリエイターが顧客を安定して顧客を獲得できるSNSは、ズバリ**Facebook一択**です。

「えー！ Facebookなんておっさんしか使ってないよ！」
「もう落ち目のSNSじゃん」

なんて声も聞こえてきそうですが、聞いてください。私がクリエイターが使うSNSにFacebookを推す理由は、

アカデミーでは広告費を年間4億円以上のうち1億5000万をMeta (Facebook、Instagram) で使っていてお絵かきムービーをたくさん販売しているから。そして、その受注の90%がfacebookからなのです。

だから、SNSの流行りについての話題は気にしなくて大丈夫です。実際の売り上げデータが、Facebook一択だという答えを出してくれています。副業として大事なものは、売り上げることなのでSNSの流行りは関係なく、すでに成功している方法を使うことです。

さらにFacebookが良い点を付け加えておくと、理由は3つあります。

- ①唯一の相互フォローSNSである
- ②ビジネス利用者が大半である
- ③実名登録の文化である

ここで一つ、超有料級の話をしてしましますが（悪用厳禁ですよ）この特徴のおかげで、企業の会社概要で調べた代表の名前をfacebookで検索するとヒットする可能性があります。

つまり、あなたの地元の企業のトップとSNS上で奇跡的に出会い繋がることのできる可能性があるというわけです。（本当にすごい情報を出してしまいましたので、モラルを守って活用してください）

こういった風に研究されたマーケティングがあるから上手くいくということです。

お絵かきクリエイターとして受注するまでの流れ

ここまでの話で、お絵かきクリエイターは、ほとんどの依頼をSNSを通して受注をしていることが十分に理解できたと思います。

では、ここからはもう少し具体的なことを伝えていきますので、受注までどのようなスケジュールで何を行っているのかよりイメージできるでしょう。

大きく分けて3つ(3ヶ月間)のステップで進めていきます。

ステップ1 (1ヶ月め) お絵かきムービーの制作

まず初めに、ご自身についてのストーリーを描いたお絵かきムービーを完成させます。これがお客様に見せるポートフォリオになりますので、制作の順番は以下の通り。

- 1 シナリオ制作
- 2 絵コンテ制作
- 3 動画撮影 (作画)
- 4 音入れ
- 5 編集

今回、この本では、Day1から順番にこの流れを学べるようになっています。お絵かきクリエイターがクライアント様に制作するプロセスも全く同じです。

ステップ2 (2ヶ月め) ストレートパイプラインの準備

Facebookにストレートパイプラインを構築していきます。クリエイターズアカデミーの参加者にはパソコン作業が苦手な方だという方もたくさんいますが、サポートがあるのでみんな出来ています。

ステップ3 (3ヶ月め) ストレートパイプライン実践

準備したストレートパイプラインを実際に動かしてみます。ここで上手くいけば成約となります。

ちなみに1回のストレートパイプラインの実践で、最大の受注件数は3本までがよいとアドバイスをしています。というのも、私の経験上3本までは同時進行が可能だけれど4本同時進行は制作のスケジュール組みが難しくなってしまうからです。

また、1回の実戦ではうまくいかず、成約に至らないことも当然あります。

その場合は、ストレートパイプラインのどこかに改善するところがあるので、そこを見つけて取り組みます。

改善したらステップ3から何度でも実践を繰り返せばいいわけです。マイムービー、ストレートパイプラインは何度でも使えるので、再トライしていきます。

もちろん、ストレートパイプラインを実践すれば必ず成約できるわけではありません。ここには、運の要素もあったりします。運の要素というのは「回数を増やす」ことで軽くすることができるので、数をこなすことが成果を生みます。

我々のデータでは、1回やったら30%の確率で成約できることがわかっています。

つまりストレートパイプラインを3回やれば一件は成約が取れるということ。実践者の声で登場した人たちの中にも2~3回目の実践で成約する人が多くいます。

ですから何度でも実践可能なストレート・パイプラインを使って3~4回目ぐらいで成約したいといったところです。

PERSONAL GROWTH



お絵かきムービーの販売が流れに乗ると 売り上げはどんな感じになるか？

例えば3本受注したら売り上げはようになるか見ていきましょう。

お絵かきムービー1本の単価35万円×3本で105万円の売上になります。

どうですか？これだけ見てもなかなかすごい金額だと思うのですが、実際はずっと35万円で受注するのではなく、だんだん値上げしていくことになります。クリエイターのスキルがどんどん上がり価値が高まるからです。

例として1本目を35万円で受注し、2本目は50万円で値上げして受注、3本目は70万円で値上げして受注しトータルで155万円の売上になるというイメージをしていただければ良いです。これが、90%の人が初心者からスタートで3億1千万円以上の累計売り上げを出している実証済みの方法です。

単価については、初めから80万円くらいに設定する人もいますので、年間に3～5件の受注があれば年収240～400万円ということになります。夢のような話に聞こえるかもしれませんが、可能です。ただし楽しんで儲ける話ではなくきっちり実践していく必要はあります。

「好き」なことだから必要な大変さは乗り越えられる。「好き」のパワーを使っていきましょう。

さて、少し話を変えます。

これまでの社会では、会社員を本業として働くがことが一般的でした。しかし、これからの時代の選択肢は多様です。

- ・ 会社員を本業としてそれ一本で働く
- ・ 会社員しながら副業をスタートしWワークを続ける
- ・ 副業でしっかり稼げるようになればそれを本業にする

このような選択肢があって、あなたもどれを選ぶこともできるのです。

お絵かきクリエイターならWワークで続けることも本業にすることもできる。既にそうしている人たちがたくさんいます。

「好き」を仕事にして豊かに生きるという選択

さてさて、長々とお絵かきムービーがいかにすごいか語ってしまいましたが、そんなことよりも一番大切なのは、お絵かきムービーがあなたの好きなことなのか？ということです。

副業の条件にもありましたが、全てはあなたがお絵かきムービーを作る作業を「好き」「楽しい」と思えないと成り立ちません。

なので本書のワークを通して、お絵かきムービーのミニバージョンを作ってみて、この作業があなたに合っているかを体験してみてくださいほしいのです。

その一歩目として、Day0では、まずはお絵かきムービーの道具を揃えていきましょう。道具といっても全部で5000円もあれば揃いますし、100円均一で揃えればもっと安く揃えることも可能です。

ということで、Day0のワークでは必要な道具について解説していきますね。

ワーク 0

お絵かきムービー制作に必要な道具を揃えよう！



【DAY 3】までに次の道具を揃えましょう。

- ① スマホ
- ② ホワイトボード
- ③ 三脚
- ④ ペン

スマホはあることが前提ですが、自分の手元になれば家族から借りてもOKです。

②～④は、百円均一でも手に入りますが使いづらいものもありますので物によっては工夫がいるかもしれません。

なにを使うかはお任せしますが、推奨の道具を次のページでお伝えしておきますのでできればこちらで進めてみてください。

・ホワイトボード（コクヨの A3 ホワイトボード）

<https://amzn.asia/d/69danwq>

・三脚

（俯瞰撮影スマホスタンド、真下を撮れるスタンド 2000
～ 3000 円ぐらい）

<https://amzn.asia/d/iqe8pEb>

・ペン

（最初は百円均一のものでも OK、好みのもので探していく）

<https://amzn.asia/d/eSaTICr>

・イレイザー

※イレイザーはチャレンジ期間はティッシュで代用可

<https://amzn.asia/d/6qqzjEr>

Q&A

Q：小さいホワイトボードはだめですか？

A：ホワイトボードは小さくてもいいですが、手の大きさは変えられないので、画面上での手の占有面積が多くなってしまいます。綺麗なものを作るなら大きめ（A3 くらい）のホワイトボードがおすすめです。大きすぎると撮影が大変になるかもしれません。

Q：ペンの色は何色ぐらいあればいい？

A：何色でも良いですが、少なくとも2色あれば十分。黒、青、赤ぐらいがあれば良いです。
黄色は、色飛びしてしまうし綺麗に発色しないのでお勧めしません。

Q：家の三脚があるのですがそれでもいい？

A：今回は、推奨の道具を使って説明していきませんが、うまくことできるなら家の三脚でも OK です。ただし、俯瞰用じゃないと設定するのが面倒になるかもしれません。

Q：ホワイトボードだけですか？紙に筆ペンでやってもいいですか？

A：やってもいいですが、ホワイトボードがスタンダードかと思います。
ホワイトボード指定の注文が多い印象があります。

Q：スタンドは俯瞰撮影のものをお勧めしているけど、なんでもいいですか。

A：俯瞰撮影と検索するとたくさん出てくるので、どれでもいいです。今回のために用意するのであればアマゾンプライムで早く届く物を選ぶのも良いでしょう。照明がついてるかどうかはどっちでもいいですが、撮影時にはホワイトボードに映り込むからはずします。安くて早く届くものでOK。

Q：自分が作った動画はSNS にあげていい？受注があったら受けてもいい？

A：SNS にあげるのは自由ですが、有償で受注するのはやめた方がいいです。今回出来上がるものは、かなり短いコマ数のものなのでポートフォリオにはならないと思います。またストーリーテリングは知識と技術が必要で、数日でマスターできるものではないです。早送りホワイトボードムービーを見て注文して失敗した、という事例もあります。

Q：左利きですができますか？

A：全く問題ないです。左利きの人は大きめのホワイトボードがお勧めです。動画を見ている人間の視線は左から動くので、描いている手が絵に被ってしまうところが大きいと、少し見づらいかもしれません。大きいボードを使えば気にならなくなると思います。

Q：アーム型のスタンドでも大丈夫ですか？

A：スマホを固定できて上から撮影できれば大丈夫です。ワイヤー型のスタンドは、机に設置するとワイヤーが揺れを増幅してしまう（スマホが揺れる）ためおすすめしません。

NG のスタンド

<https://amzn.asia/d/1qtRSbW>

<https://amzn.asia/d/ivkeUvM>

【Day1】

お絵かきムービーで最も重要な
シナリオの作り方を学ぼう！



Day0 ではお絵かきクリエイターについての全体像と制作に必要な道具について詳しく解説しました。

ここからは、お絵かきムービーの制作方法を実際のワークを通じて学びます。今回は、お絵かきムービーの最初の2コマを制作することで、お絵かきムービー制作の基本を身につけましょう。

Day1 では、お絵かきムービー制作において最も重要な要素の一つである、シナリオに焦点を当て、あなた自身のオリジナルシナリオを実際に作成してみましょう！

シナリオはお絵かきムービーの魅力を引き立て、登場人物のストーリーを伝える重要な要素です。正しいシナリオの作り方を学び、あなたのクリエイティブな世界観を表現してください。

お絵かきムービー作成の5ステップ

お絵かきムービーは、以下の5つのステップで制作します。

- ①シナリオ制作 
- ②絵コンテ制作
- ③動画素材の制作
- ④音入れ
- ⑤動画編集

Day1では、シナリオ制作に焦点を当てます。

その前に、シナリオがお絵かきムービー制作においてどれほど重要な役割を果たすのか、お伝えしていきますね。

お絵かきムービーが高単価で売れる最大の理由

Day0で述べた通り、お絵かきムービーは最低でも35万円以上の単価で販売されており、一部のクリエイターはなんと120万円で仕事を受注しています。このような高単価での需要が存在する背後にはいくつかの理由があります。その理由を理解するために、まずは一般的な勘違いを解消する必要があります。

一般的な勘違いとして、「ただのホワイトボードに書いて早送りした動画ならば売れる」という誤解があります。しかし、実際にはこれだけでは高単価で販売することは難しいです。過去にはベンチャー企業や有名なYouTuberなどもお絵かきムービーを制作しました。しかし、結果は失敗に終わっています。

なぜ彼らが失敗したのか、それは単純にストーリーが魅力的でなかったからにはほかなりません。お絵かきムービーは

スクライブアニメーションの一形態として非常に魅力的ですが、結局のところ魅力的なストーリーがなければ視聴者の関心を引くことは難しいのです。

さらに、一部のクリエイターが見よう見まねで制作した作品が、受け取ったクライアントからクレームを引き起こす事例もありました。

この事例は、当協会に問い合わせが寄せられ発覚したのですが、当協会とは全く関係ないクリエイターがお絵かきムービーを見よう見まねで制作したものでした。そのクライアントさんもどこに問い合わせればいいかわからず当協会へ問い合わせしたそうです。

そのことを理解してもらった上でお話を聞き事情を説明すると「最初からそちらで作成したらよかった・・・」と後悔されていました。

こうした事例からも、高単価で仕事を受注するためには、シナリオの作成方法を習得することが不可欠であることが明らかです。

ということで、次の項目から、高品質なお絵かきムービーを制作するためのシナリオ作成の基本について詳しく学んでいきましょう。

高単価で販売するためには、シナリオが重要なワケ

お絵かきムービーを高単価で販売するためには、シナリオの役割が非常に大きいことを理解いただけたと思います。

ただし、クライアントさんの人生をそのままシナリオにするだけでは良いお絵かきムービーを作成することはできません。

なぜなら、通常の人生には苦労や試練がつきものであり、そのままの形で表現すると、お絵かきムービーは恨みつらみに満ちたただ暗いだけの作品になってしまうからです。

人生の中には毒親や問題のある親族といった生を受けた環境から困難な関係性を抱えている人も多くいます。またクライアントとなる人々の中には、個人起業家や自営業者が多い傾向があります。そのため、お勤めできなかった理由がある人も少なくありません。

こうした事情をそのままシナリオに反映させると、視聴者にとっては辛い内容やネガティブな要素が目立つ動画になり、ただただ不幸の動画を見せられた気分になってしまいます。

ほとんどのクライアントは、ご自身のビジネスのブランディングや集客を目的にお絵かきムービーを発注します。そこに不幸をコレクションしたような動画を配信しても、その目的が達成されません。

目的を達成できないのですから、クレームになるのも当然と言えるでしょう。

クレームが出ればまた初めから制作するか、返金をする必要があります。

しかし、お絵かきムービーの制作には時間がかかります。納品時には制作期間が3ヶ月以上経過することも珍しくありません。

もしクレームが発生した時点で、最初に受け取ったお金を

使ってしまったら？返金が難しくなりますよね。
(先ほど紹介したよそのクリエイターのクレーム事例は、まさにこれでした)

したがって、お絵かきムービーを高単価で受注するためには、クライアントの目的を達成できるお絵かきムービーを制作する必要があります。

そこで必要なになるのが正しいシナリオ作成のスキルというわけです。

ちなみにシナリオ作成やマーケティング戦略の習得は、クリエイターとしてのスキル向上に不可欠です。絵を描くことやものづくりは好きなことなので、続けていけば勝手に上達するものです。しかしシナリオ作成やマーケティングについてそれらが得意なクリエイターはまれですので、一般的には専門的に勉強しなければ習得することは難しいです。

お絵かきムービーが特別な理由

お絵かきムービーが特別な理由はシナリオにあります。ですが、ただ面白いシナリオが作ればそれでいいわけではありません。お絵かきムービーの目的は商品を販売することです。なので商品を販売するための仕掛けが必要になります。

お絵かきムービーにおける仕掛けとは「心理トリガー」を含む独自のストーリーテリングにあります。

心理トリガー、おそらく初めて聞く言葉だと思しますので、心理トリガーについて説明していきますね。

心理トリガーは、伝説的なセールスコピーライターであるジョセフ・シュガーマンが提唱した概念で、購入意思決定につながる「心理的な引き金」のことを指します。

お絵かきムービーでは、ハクが独自に研究し、再開発した

心理トリガーを使用しています。

これらの心理トリガーを織り交ぜたストーリーテリングが、お絵かきムービーを高単価で販売できる理由の一つです。

全ての心理トリガーを説明するのは難しいため、本書では2つの心理トリガーに焦点を当てて説明します。

2つの心理トリガー

お絵かきムービーで使用されている心理トリガーは合計で8つありますが、本書ではその中から2つ、

①共感性のトリガーと

②一貫性のトリガーに焦点を当てて説明します。

①共感性のトリガー (Empathy)

共感性のトリガーは、共通の要素や背景を持つことから生まれる強力な心理的なつながりを指します。

例えば、同じ出身地や誕生日など、共通の経験や属性を持つことが視聴者との繋がりを強く結びつけ、共感を引き起こします。共感が生まれると、信頼感も高まります。例えば、ある服屋さんで店員がお客様と同じ服を着ていたりするとそれだけで共感性が高まり商品を購入しやすくなります。

その店員さんと話が弾んだりして、同じ中学校に通っていたとかになればさらに、その店員に共感を覚え、信頼しやすくなります。

ここまで共通点があると、ついついその服屋さんやその店員さんをひいきにしてしまうかもしれないですね。

共感性はお絵かきムービーのストーリーにおいても非常に重要であり、視聴者がキャラクターや出来事に共感するこ

とで、その登場人物のストーリーは魅力的に感じてしまうのです。

②一貫性のトリガー (Consistency)

お絵かきムービーでいう一貫性は、キャラクターやストーリーの中での一貫性を指します。

一般的なマーケティングでいう一貫性とは少しニュアンスが違うのですが、この話をすると難しくなるので、ここでは割愛します。

一貫性のトリガーは、あるキャラクターが特定の特性や行動パターンを持ち続けることで、視聴者はそのキャラクターに対して信頼感を抱きます。

例えば、ハクの場合、幼少期から物作りが大好きで、友達の遊びの誘いを断り続けてでもクリエイティブな活動を選ぶぐらいもの作りが大好きな子どもでした。

その様子が描かれた上でクリエイターズアカデミーという協会を立ち上げたのであれば、そのキャラクターは物作りに対して一貫性を持っていると認識されます。

一方で、一貫性は個人の多面性とも対立することがあります。

人は多くの異なる側面を持つ生き物であり、一貫性を持たせることに違和感を感じてしまうこともあるかもしれません。

ですが、お絵かきムービーの目的は「商品が売れるようにする」ことです。つまり、今やっていることに説得力や信頼感を持たせることが、ストーリーテリングにおいては重要なのです。

今このストーリーを書くためには、人生のどの部分を切り取ればいいのか？という視点で考えてみてください。あなたが持つ多面性のうち、このストーリーでは語らない部分があったとしても、それは嘘にはなりませんから、安心してくださいね。

ワーク1 「シナリオを作ろう！」

さあ、あなただけのオリジナルシナリオを作成していきましょう。シナリオ作成は難しいと感じるかもしれませんが、テンプレートに従えば簡単に制作できると思いますので、不安に思う前に、まずはやってみてください。

まず、見本のシナリオをご覧くださいませ。

「大阪府大阪市に私は生まれた。父は無口なサラリーマンでアフロ。母は姉御肌のぽっちゃり。姉、兄、兄。6人家族の末っ子。小さい頃からものづくりが大好きで、何か荷物が届くたびに家族はいつも、僕の制作用に段ボールを保管しておいてくれた。」

読んでみて、どう感じましたか？「ふーん、こんなもんか」と思った方もいるかもしれませんが、この短い文章の中にはお絵かきムービーを高単価で販売するための秘密が隠されています。それを解説していきましょう。

お絵かきムービー冒頭の構成要素

お絵かきムービーの冒頭を構成する際、以下の要素を考慮します。

①生年月日

クリエイターの生年月日を紹介します。これは視聴者にとって、クリエイターの個人的な背景を知る手がかりとなり、共感を呼び起こす要素です。

②地域

クリエイターが生まれた地域や場所について紹介します。生まれた地域が同じだと人は強く親近感を覚えるものです。

お絵かきムービーを販売する際に、同じ地域の方と繋がることで同じ地域であるという共感性のトリガーを狙うことも簡単ですので、地域をシナリオに盛り込むことはとても有効と言えるでしょう。

③家族構成

クリエイターの家族構成について紹介します。父や母、兄弟姉妹など、家族に関する情報は視聴者にとって親近感を生む要素であり、クリエイターの背景をリアルに感じさせます。

④小さい頃のエピソード

クリエイターが小さい頃から持っていた好奇心や趣味に関するエピソードを紹介します。特に、ものづくりや絵を描くことが好きだったというエピソードは、クリエイターの情熱や才能をクライアントに示す重要な要素となります。

この構成に見本のシナリオを当てはめていくと

生年月日

「1987年8月30日」

地域

「大阪府大阪市に私は生まれた」

家族構成

「父は無口なサラリーマンでアフロ。母は姉御肌のぽっちゃり」

「姉、兄、兄。6人家族の末っ子」

小さい頃のエピソード

「小さい頃からものづくりが大好きで、何か荷物が届くたびに家族はいつも、僕の制作用に段ボールを保管しておいてくれた」

こんな感じですね。

シナリオを書くときのポイントとしては、地域などは田舎であればあるほど共感性が生まれる。小さい頃のエピソードは、クリエイターとして絵を描くことが好きとかもの作りが好きなどのエピソードがあればなお良いという感じです。

心理トリガーとお絵かきムービーの関連性

お絵かきムービーにおいて、心理トリガーは非常に重要です。このテンプレートがどのように心理トリガーと関連しているかを解説しますね。

共感性のトリガー部分はテンプレートの「1987年8月30日、大阪府大阪市に私は生まれた」という部分。もしクライアントが同じ地域に住んでいたたり、同じ出身地である場合は共感を感じやすくなります。

例えば、大阪出身のクライアントにとっては、大阪で生まれたという共通の要素があり、この共感性はクライアントとの結びつきを強化します。

一貫性のトリガー部分はテンプレートの「小さい頃からものづくりが大好きで、何か荷物が届くたびに家族はいつも、僕の制作用に段ボールを保管しておいてくれた」という部分です。

クリエイターが幼少期からものづくりや絵を描くことが好きだったというエピソードは、視聴者にクリエイターの趣味や情熱について示唆し、クリエイターの一貫性を強調します。

視聴者は、この一貫性を通じてクリエイターに対する信頼感を高めることができます。

これらの心理トリガーをシナリオに組み込むことで、視聴者との共感を促進し、クリエイターのストーリーが魅力的で親しみやすいものとなります。

シナリオ制作におけるポイント

感情を動かす魅力的なシナリオを作成するために、以下のポイントに注意しましょう。

①敬語ではなく常態語を使う

シナリオを書く時は敬語ではなく常体後を使用しましょう。常体後とは日常的な言葉遣いを意味します。

例えば「〇〇でした」のような敬語を使わずに「〇〇だった」「〇〇である」のような、より自然な表現を心がけます。敬語を使用すると、シナリオが堅苦しくなり、親しみやすさが失われることがあります。映画や漫画では、敬語はあまり使用されないのもそういった理由があるのかもしれませんが。

②生まれた順番など過剰に気にする必要はない

まれに、自分が生まれた時に弟はいなかったから、シナリオに盛り込む必要がないみたいな感じで事実にとだわりすぎる方がいます。

家族構成をシナリオに盛り込むのは共感を得ることが目的なので、多少時系列がずれてしまっても問題はありません。

例えば、ハクの父が常にアフロヘアーだったかということ、そういう訳ではなかったりします。

シナリオとして人物の紹介をわかりやすくするためのアイテムとしてアフロヘアーを利用しているに過ぎなかったりします。

③記憶の完璧さにこだわらない

幼少期の記憶も完璧でなくても構いません。時系列や詳細な出来事にこだわりすぎず、柔軟にシナリオを構築しましょう。

一番良くないのは、過去が思い出せなくて書けないという事態です。完璧を求めるよりも、何度も試行錯誤しながらストーリーを完成させることの方が断然重要です。

なぜならシナリオライティングは練習を積むことでしか向上しないからです。

最初は完璧よりも完了させることを目標にやっていきましょう！

これらのポイントを考慮して、感情を揺さぶる魅力的なシナリオを作成しましょう。

自然な表現や共感を得られる要素を活用し、ストーリーテリングのスキルを向上させるために実践を重ねていきましょう

Day1 のワーク

下記のテンプレートをもとにシナリオを作ってみよう！

テンプレート

「(あなたの生年月日)」

「(あなたの生まれた市、町) に私は生まれた」

「(父の特徴) (母の特徴)」

「家族構成」

「小さい頃のエピソードを一文にまとめる」

ハクノブアキの見本

「大阪府大阪市に私は生まれた。父は無口なサラリーマンでアフロ。母は姉御肌のぽっちゃり。姉、兄、兄。6人家族の末っ子。小さい頃からものづくりが大好きで、何か荷物が届くたびに家族はいつも、僕の制作用に段ボールを保管しておいてくれた。」

みうらたいこさんの場合

1967年12月25日、北海道札幌市生まれ。
サラリーマンの父と優しい母、兄と私の4人家族。
小さい頃は体が弱くて、よく熱を出して幼稚園を休んだ。

見本を参考にあなたのシナリオをテンプレにそって書いてみよう！

Day1 お疲れ様でした。シナリオは完成しましたか？このシナリオ作成はお絵かきムービーの核となる部分です。

Day2 以降もこのシナリオをもとにワークを通してお絵かきムービーの作り方を学びます。最初は慣れない作業かもしれませんが、難しく考え過ぎずに、何パターンも作ってみてください。

きっとお気に入りのシナリオが完成するはず！
引き続き楽しんで取り組んでいきましょう。

Q&A

Q：幼少期だから5歳ぐらいまでのエピソードですか？

A：絵を描くことにつながるようなエピソードなら特に年齢などはありません。

Q：発想力が平凡なんです何かヒントなどありますか？

A：そもそもありもしないようなものを頼ってはいけません、発想力って見せれないからね
少し言葉がキツくなりますが、今足りないのは発想力ではなく実力です。

そもそもストーリーテリングについて学んでないから、今はできなくて当たり前。まずはオマージュとインプット。

いきなり天才的な閃きなどありません。平凡だと思いつつ数をこなすことで、自分でもびっくりするような発想が出てくるようになるものです。あきらめずに数をこなしてください。

Q 文章量、文字数はどれぐらい記載していいのでしょうか？

A 文字数の制限はありません。ただ今後制作もあるし、いきなり超大作を作ろうとしても挫折してしまいますので、まずは見本で見せた文字数ぐらいでいいと思います。

【Day2】

動画制作の設計図、絵コンテの作り方を学ぼう！

お絵かきムービー作成の5ステップ

Day1のワークであるシナリオは完成しましたか？ Day2ではDay1で作成したシナリオをもとにお絵かきムービーの設計図にあたる②絵コンテ制作について学んでいきます。

- ①シナリオ制作
- ②絵コンテ制作 
- ③動画素材の制作
- ④音入れ
- ⑤動画編集

そもそも絵コンテってなに？



絵コンテという言葉をご存知ですか？

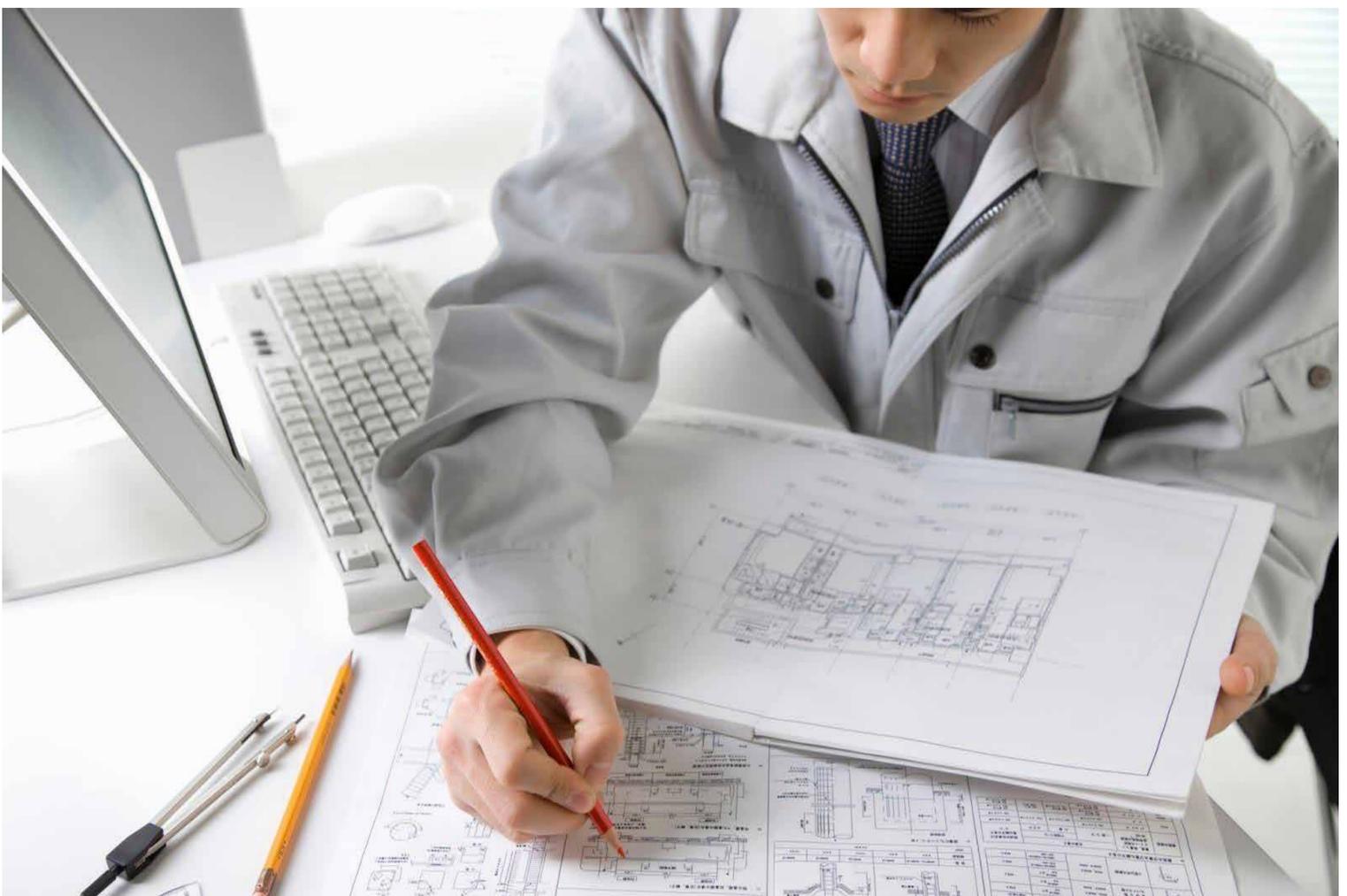
もしあなたが漫画家を目指していたり、テレビ局関係の仕事してたりするのであれば馴染みのある言葉かもしれませんが、一般的にはあまり触れる機会のない言葉かと思います。親しみのない言葉ですので、とつぜん絵コンテを作ると言われても、なんとなく難しそうとか少し抵抗があるか

もしれませんね。

でも、絵コンテはお絵かきムービーの出来上がりを大きく左右するとっても重要な要素です。

まずは絵コンテ作成に入る前に、絵コンテの重要性について学んでいきましょう。

絵コンテはお絵かきムービーの設計図



絵コンテは、簡単にいうとシナリオを絵に落とし込んだ設計図のことです。

とっても重要なのですが、分かりやすい例でたとえると、絵コンテは建物を建てる時の設計図みたいなものです。

マンションを建てる際には設計図が必要です。設計図のない適当に建てられたマンションなんて怖くて住めないですからね。

マンションを建てるのに設計図が必要なように、お絵かきムービーを制作する上でも設計図＝絵コンテが必要なのです。

設計図と類似している点としては、設計図って基本住んで

る人の目に入ることはほとんどありません。絵コンテも同様で、一般の視聴者には見えないもので、裏側の制作者たちだけが理解する必要のあるものです。

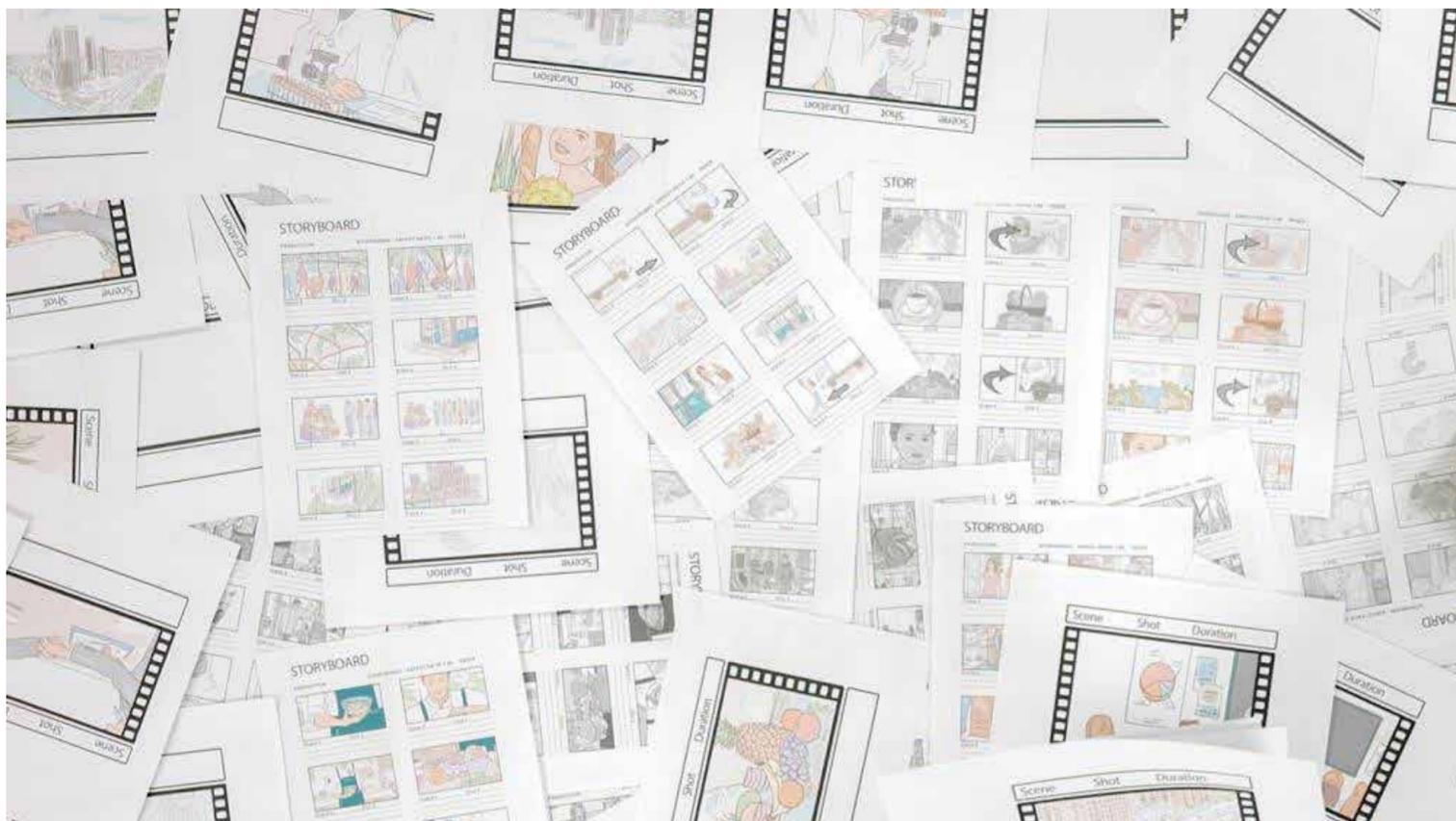
お絵かきムービーの絵コンテは表に出るものではありませんが、制作における重要な設計図でもあるので、絵コンテで作品の出来が決まると言っても過言ではありません。

お絵かきムービー制作は絵コンテを基に進行し、撮影中は「絵コンテ通りにマネして描くこと」に集中します。極端な例を挙げると、絵コンテに誤字があった場合、その誤字もそのまま反映されることがあります。絵コンテで決まったことは変更せず、絵コンテが制作の骨格を形作ります。

表に出ないからといってここで手を抜くと、良い作品は作れません。

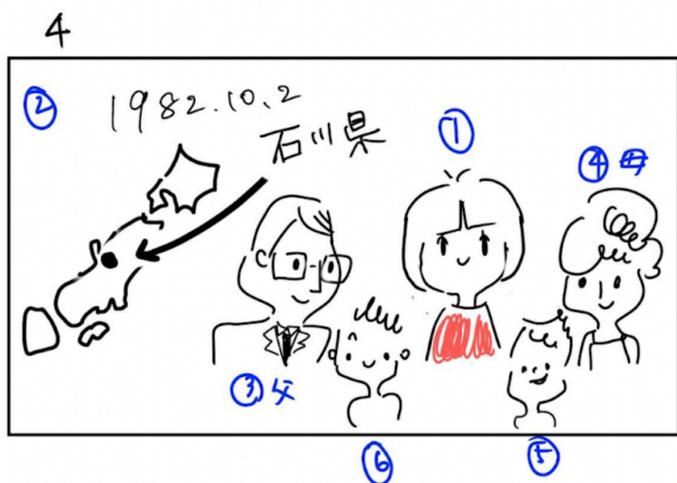
ちょっと気合い入れて作ってみてください。

実際のお絵かきムービー用の絵コンテをみてみよう

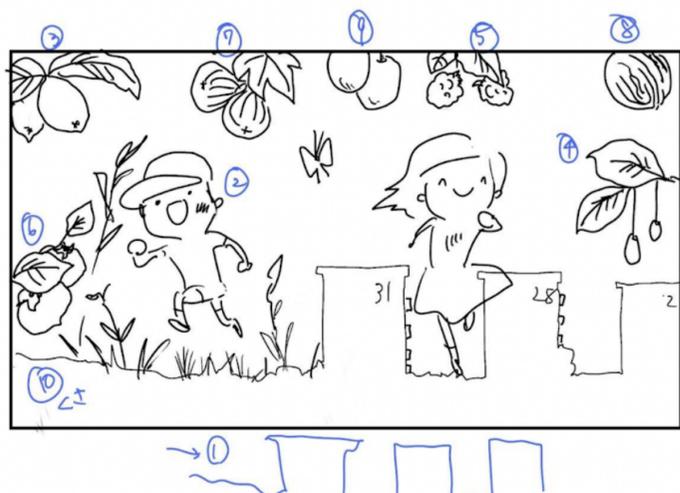


では、実際にお絵かきムービーの絵コンテを見てみましょう。この絵コンテはお絵かきクリエイターが実際にお絵かきムービーを作成するにあたって作成した絵コンテです。

お絵かきクリエイターの絵コンテの見本 お絵かきクリエイターうららさんの絵コンテ



私は1982年10月28日
石川県で生まれた。
公務員の父、専業主婦の母、弟が二人。



育ったのはオンボロ官舎が立ち並ぶ団地。
官舎の裏にはそれぞれ、広い庭があった。子どもたちの絶好の遊び場。
31号棟の裏には大きなビワの木。28号棟にはグミの木。キイチゴ、柿、イチジク、くるみ、なつめ…あっちこっち美味しい実をつける木がいっぱい！綺麗に手入れされた庭もあれば、草でポーポーのところも3ある。

お絵かきクリエイター 数井慎也さんの絵コンテ



S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
			<p>【ルーツ】</p> <p>⑤中 1987年5月1日 大阪府大阪市中央区のカジイ家</p> <p>2サラリーマンの父と 小説好きの優しい母</p> <p>3 7つ上の兄と3つ上の姉 5人家族の末っ子として</p> <p>4 ボクは生まれた</p>		
			<p>⑥小 1小さい頃は、すぐ泣く、泣き虫。</p> <p>2大好きな兄と姉についてまわり 一緒に遊んでもらうけど 年の離れた2人には、 なにをしたって勝てない</p> <p>3かけっこもトランプにも テレビゲームにだって やっぱり負けちゃって、泣く。</p>		

お絵かきクリエイター 澤田瞳さんの絵コンテ



日常

①私は1978年10月26日京都に生まれた。
優しい父・自宅で美容室を経営する母・2歳年下の妹の4人家族。

工作やお絵かきが大好きで②出来上がるといつも
「いいね〜。」「やるね。」と
言ってもらえるのが嬉しくて

使えそうなものは、何でも宝物にみえた。

お絵かきクリエイター にはさんの絵コンテ



1979年9月7日 兵庫県に生まれた
歳の離れた父、姉と兄。母と祖母は私が生まれた頃から祖父の介護をしていた。

幼稚園で「一人で寝る」と言い出し、お気に入りのリュックサックは私だけ水色。少し変わった子だと大人に言われていた。



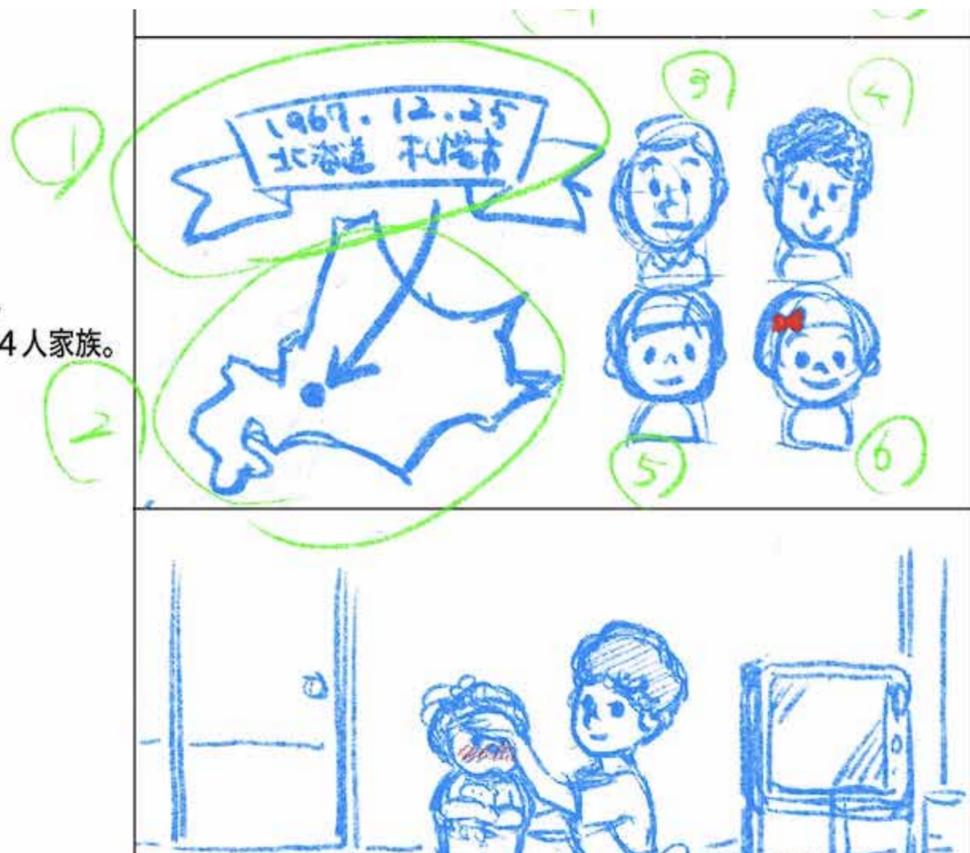
お絵かきクリエイター みうらたいこさんの絵コンテ



【ルーツ】

1967年12月25日、北海道札幌市生まれ。
サラリーマンの父と優しい母、兄と私の4人家族。

小さい頃は体が弱くて、
よく熱を出して幼稚園を休んだ。



このような感じで、シナリオとイラストの下書き、描く順番などを記載しておくものが絵コンテになります。絵コンテの設計段階を疎かにすると良い作品は生まれません。

絵コンテをしっかりと作り込むことがお絵かきムービーの良し悪しを決めるといっても過言ではなく、プロのクリエイターと、ただ絵が好きな人を分ける境界でもあるといっているでしょう。

ちなみに、今回紹介した絵コンテは全てクリエイターズアカデミーの講師やサポートをしてくださっている方からお借りしました。なのでちょっとハイレベルです。このような絵コンテが作成できればいいですが、このレベルを目指す必要はありません。

なのでまずは完成させることを目指して作成してくださいね。

絵コンテ制作5つポイント

ポイント①：シナリオ通りの登場順で描く



シナリオと異なる順序でオブジェクトを描くと、視聴者の理解が難しくなる可能性があります。

絵コンテを制作する際、順序が異なっても、撮影時に描く順序が明確であることが重要です。そのために、絵コンテに番号を付けておくと、制作時に混乱することなく、シナリオ通りに絵を描くことができます。

ポイント②：シナリオに記載されたものは必ず描く

シナリオに記載された要素で、ストーリーを表現するにあたって必要なものは必ず描き込むようにしてください。

ポイント③：シナリオにないものは描かない

ハクの絵コンテに関係ない近所のおじいさんを描いた例



よく見てみよう、お気づきだろうか
だっ…誰？！

シナリオに記載されていない要素やキャラクターは、絵コンテには含めないようにしましょう。余分なものを書き込むことで視聴者の集中力を分散してしまい、ストーリーの魅力が伝わらなくなってしまいます。

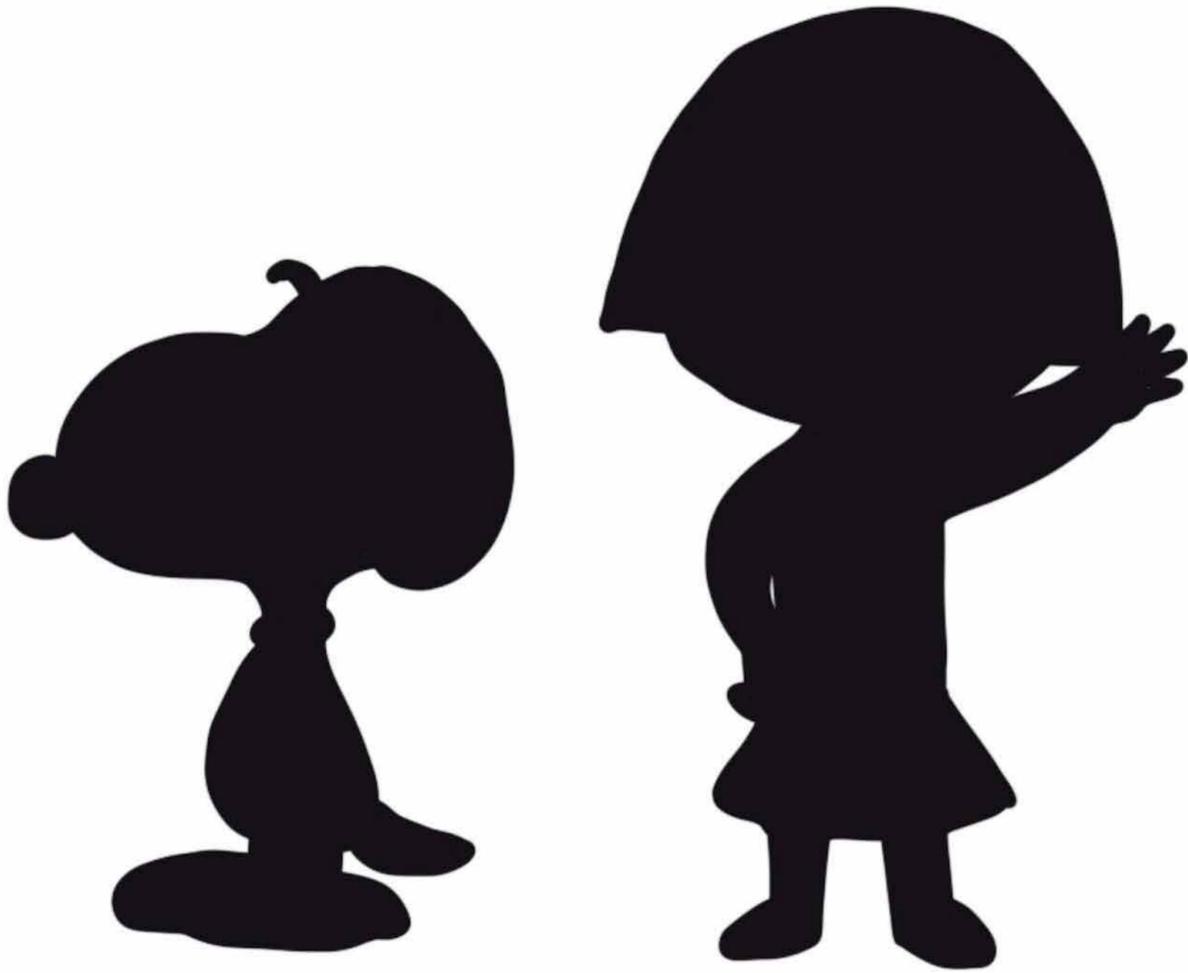
例えば、シナリオには「父、母、姉、兄、兄、僕」という登場人物が記載されている場合、それ以外のキャラクター（例：猫やおじいちゃん）を絵コンテに描き込むことはNGです。

シナリオには登場しない要素や補足情報を絵コンテに追加しないよう心がけましょう。

また、シナリオに登場するキャラクターについても、シナリオで説明されていない情報や補足情報を絵コンテに文字で追加することは控えましょう。

例えば、「先輩」が登場するシナリオであれば、そのキャラクターの絵に「先輩」という文字を追加するのは問題あ

絵を描く上で気になる著作権の話



スヌーピーやちびまる子ちゃんの話が出たので、ちょっと横道にそれて著作権の話をしてします。

模写の絵はかけるけど、オリジナルが描けないという方もいるでしょう。

そういう場合に有名なキャラクターを登場人物に使うと著作権違反になる？気になる方もいると思います。

結論から言うと、ならない。著作権は申告罪であり、権利者が相手を訴えて初めて罪になります。訴える時＝よっぽど嫌な気持ちになった時。

権利者が嫌な気持ちにならない場合は、まず訴えない。自分の作品が気に入られて、真似されるのは、普通嬉しいことです。

著作権違反にならない例として
漫画家同士で真似して描き合う行為
同人誌
などもそうですね。

著作権違反になるのは、著作物の70%以上を一定の基準を超えて真似した場合のみ違法となる可能性があります。

たとえ絵柄は全く真似したとしても、シナリオが異なれば著作権違反にはなりません。

ドラゴンボールの例を考えてみましょう。絵柄もキャラクターもストーリーも70%以上を模写して販売した場合は著作権違反になる可能性が出てきます。

しかし、絵柄やキャラクターが同じでも、異なるストーリーの場合、それはオリジナルストーリーとして著作権違反にはなりません。

著作権などの法律を守ることも重要ですが、クリエイターとして重要なのは、模写から全てが始まるということ覚えておくことです。

ただし悪意がないことが大切です。悪意とは、そのキャラクターを貶める意図などを指します。リスペクトをもって模写するのは問題ありません。

ポイント⑤：絵のうまさは気にしない

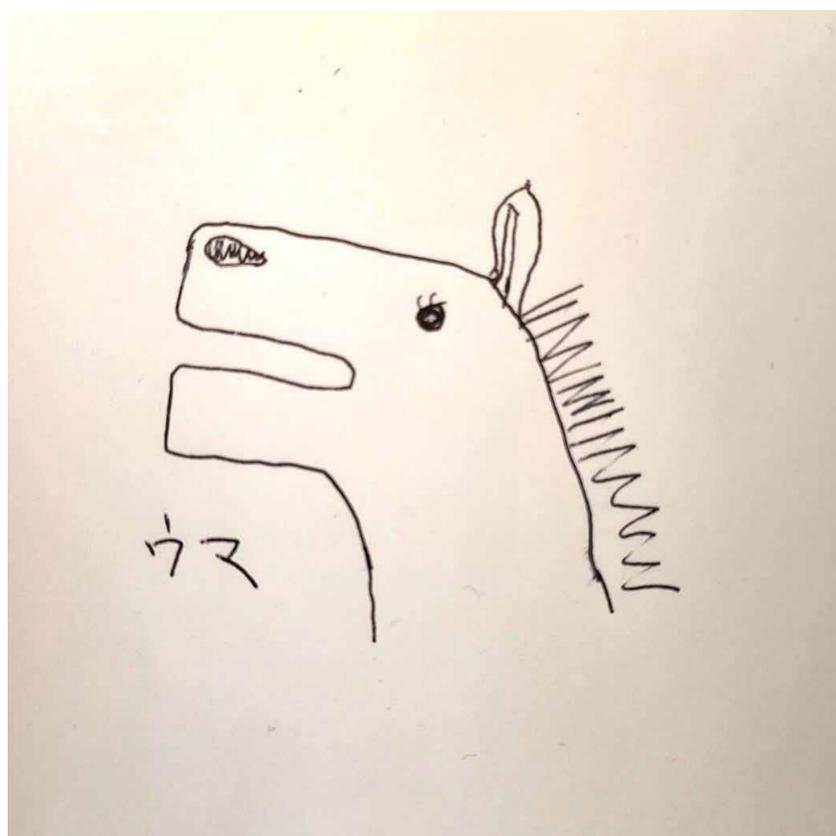
絵が上手い人＝たくさん描いた人ですし、世界で一番腕立て伏せできる人＝世界で一番腕立て伏せしてきた人と同じように、絵が上手くなるためにはたくさん描くことが大切です。

絵が下手だから描けない、と言っていたらいつまでも描けません。下手であっても構いません。とにかく書いて、作品を仕上げましょう。たくさん線を引いてみてください。

ちなみに、アカデミー学長のハク自身、美術科の学校を出ているにもかかわらず、馬を描くとこんなハニワみたいな感じになります。

これは一種の画伯とも言える状態ですが、そんなことは気にしません。大切なのは、自分が楽しむことができ、そしてできそうだと思うかどうかです。

絵を描くことは楽しみながら、どんどん上達していく過程なのです。



ハク画伯



Day2 ワーク「絵コンテを作ろう」

ここからは、実際に絵コンテをつくるワークをしていきます。さっそく具体的な作り方の解説をしていきますね。

まず、絵コンテの完成形はこんなイメージです。



では、絵コンテを作成していきましょう。

まず、本書のワークシートを使用してもいいですが、ノートでも作成することもできます。

ノートでは、真ん中に横線を引いて、上半分に絵を描き、下半分に対応するシナリオを書く形が便利です。

また、A4などのコピー用紙を使用するのもオススメです。その場合は、用紙を縦に置き、横半分に折ってから、上半分に絵を描き、下半分にシナリオを記入します。

今回は2コマの絵コンテを作成します。

コピー用紙なら2枚用意してください。ノートを使用する場合は、見開きのページを使うと2コマ作成できますね。そのほかホワイトボードに絵を描いて写真を撮る方法や、ipadなどデジタルツールを使ってもOK!

どの方法を選んでも構いません。あなたに合った絵コンテ作成スタイルを見つけてくださいね。

絵コンテに限らないことですが、とにかく数を書くことが上達への近道です。では、早速描いていきましょう!

ワークシート

1コマ目のイラスト	2コマ目のイラスト
1コマ目のシナリオ	2コマ目のシナリオ

どうですか？いい感じにかけましたでしょうか？

いきなり描いてと言われても、「どんなものを描けばいいの？」となるかもしれませんので、どんなものを、どんなことに気をつけながら描いたらいいのかクリエイターズアカデミーで絵コンテや編集のことを教えている、講師の数井さんに聞いてみました。

実際に私・ハクのお絵かきムービーのシナリオ冒頭部分を絵コンテにしてもらって、描く時に気をつけた細かなポイントを聞いてみましたのでご紹介しますね。

今回私が用意したシナリオはこちら。

1コマ目

「1987年8月30日 大阪府大阪市に私は生まれた。

父は無口なサラリーマンで、アフロ。

母は姉御肌な優しい人で、ぽっちゃり。姉・兄・兄、6人家族の末っ子」

2コマ目

「小さい頃からものづくりが大好きで、

何か荷物が届くたびに家族はいつも私の制作用に段ボールを保管しておいてくれた。」

さあ、これを絵コンテに書き起こしてもらおうと、どうなったのか。

ジャジャン。

1コマ目のイラスト



2コマ目のイラスト



1コマ目のシナリオ

1987年8月30日 大阪府大阪市に私は生まれた。
父は無口なサラリーマンで、アフロ。
母は姉御肌な優しい人で、ぽっちゃり。
姉・兄・兄、6人家族の末っ子

2コマ目のシナリオ

小さい頃からものづくりが大好きで、
何か荷物が届くたびに家族はいつもボクの制作用に段ボールを保管しておいてくれた。

こんな感じになるそうです。なるほど。なるほど。

コピー用紙に描かれていますが、先ほどご紹介したポイント④にあるとおり、細い鉛筆とかではなく、太いペンを使っていますね！

そのほか数井さんが気をつけたという細かなポイントを、以下にご紹介しておきます。視聴者にとってわかりやすい絵コンテには、いろんな工夫が詰まってるんですね！

もっとも、数井さんもいきなりこんなにたくさんの工夫ができたわけではありません。数多くの絵コンテを描くうちに、「こうした方がより良いな」ということを取り入れていって、今に至ります。

この先は参考程度にご覧くださいね！

【アート講師数井の絵コンテポイント】

◎文字は大きく書く。

視聴者の多くは、スマホの小さな画面でお絵かきムービーを見るので、読みやすいように、文字は大きめに書くことを意識します。

◎実際の人物とキャラクターの見た目が違ってもいい。視聴者にとってのわかりやすさが最優先

実際ハクの母はこんなザ・昭和パーマのお母さんではなかったのですが（笑）

「やさしそうな昭和のお母さん」ということが視聴者に一目で伝わることの方が大事なので、ここでは一般的にイメージされる昭和のお母さん像を描いています。

姉も同じです。実際の姉は小さい頃ずっとショートカットでしたが、ここでは「兄」や「私」と区別して“女の子”とわかってもらえることの方が重要なので、髪が長いキャラクターとして描いています。

そのほか、服装にも同じことが言えます。例えば、学生時代の制服は実際はブレザーだった場合でも、わかりやすさを優先してセーラー服を着せる、など。

◎主人公は大きく描く

主人公であることが一目でわかるように、大きく、アップで描くと良いです。主要なキャラクターに注目が集まる工夫ですね。

◎キャラクターのトレードマークを全編通して描くのも効果的

例えば私はメガネがトレードマークなんですが（笑）事実としては、掛け始めたのは小学校高学年くらいからです。でも、この絵コンテでは物語が始まる冒頭からかけさせてますね。

生まれた時とか、幼稚園の時なんて、本当は裸眼です。ここでは視聴者に「この主人公はメガネキャラだ」という認識を最初から持ってもらうために、意図的に最初からメガネを掛けさせてるんですね。

◎わかりやすい色で、撮影の時に描く順番を絵コンテにメモする

イラストを全部描き終わったら、わかりやすい色で撮影の順番に番号を付けます。

絵コンテを描くときは特に描く順番を気にしていなくても大丈夫ですが、撮影本番ではシナリオ通りにオブジェクトが出てくるのが大事なので、自分で混乱しないように、わかりやすい色で描く順番をメモしていきます。

◎シナリオの内容に合ったイラストを描く

シナリオの内容がキャラクターの表情や小物にしっかり表れるように意識しています。

ここで言うと、例えば「ものづくりが大好き」のところででっかい段ボールハウスとか、ペコちゃんみたいにぺろっと出てる舌を描いています。シナリオの内容がよく表れてますよね！

◎シンプルで大丈夫

例えば段ボールを描く場合、段ボールの外観に必要以上にこだわる必要はありません。

シナリオで「段ボール」と言っていれば、ただシンプルに「箱」とわかる絵があれば問題ナシです。

◎絵コンテは、自分がわかれば良い。

絵コンテはあくまで設計図なので、この時点で完璧なものである必要はありません。

例えば書き順の番号を振り間違えるとかしても、斜線を引いて番号を振り直せばいいだけ。これが完成品ではないので、気にせず作業を進めます。

さて、いい感じにい絵コンテがかけましたか？

次の Day3 ではいよいよホワイトボードにイラストを描いていきます。クリエイターにとっては一番楽しい作業かと思えますのでお楽しみに！

Q&A

Q：字の下手さは気にした方がいいですか？

A：上手いに越したことはない。字に苦手意識があるなら、わざわざ字を書かないという手もあります。お絵かきムービーはイラストのナレーションで表現することができますので、字が下手でも問題はないでしょう。

Q：ホワイトボードをレーザーで消した時に、ペンで書いた粉っぽいカスが出て、お絵かきクリエイターの方のようにきれいに消せません、消し方にコツやテクニックがあるのでしょうか？

A：もちろん、いろんなコツやテクニックがあります。縁にカスがたまる場合は、白いマスキングテープを貼って隙

間を無くしたりします。

それ以外には、ざーっと消して出たカスをティッシュで拭き取って、ティッシュで拭き取っているところは編集でカットしても OK です。

Q：A 4 でペン先 1.5 ミリくらいだと、A3 でペン先 2 ミリくらいで気持ち大きめに書く感じで正解ですか？

A：そんなに細かく考えなくても大丈夫。厳密にやることを考えるよりも、まず描いてみてください。やってくうちに感覚的に掴めてくると思います。とにかく完成させることが一番の上達の近道です。

Q：「絵を描くのが好きで、本を読むのが好きで、アニメをテレビでみるのが好きでした」というようなシナリオの時は、絵コンテは 3 人自分を描けば良いのでしょうか？

A：もちろんそれでも OK。あるいは、自分一人だけ描いて、周りにその三つを描くようにしてもいいですね。いろんな表現を試してみてください。

Q：絵コンテは、シナリオがわかるように何枚も絵を描くのですか？

A：そうですね。今回は 2 コマだったので 2 枚描きましたが、何十枚もかいて、その中からお気に入りの 2 コマを選ぶとかでももちろん OK です。重要なのは絵コンテ段階でしっかりと納得できるものを用意するということですね。

Q：実際、絵コンテにしたなら シナリオの通りに描くのが難しい文（単語）があったので、シナリオの方を絵にしや

すいようにいじったのですが、大丈夫ですか？

A：全然 OK です。そのうちに慣れてきたら、頭の中で絵を描きながらシナリオを書くようになりますから、シナリオを書いている段階で、これどうやって描くんだろう。こうやって描きたい、という風なことにもなります。

Q：描き始めて思ったのはエピソードの具現化が難しいですね

A：そうですね。おそらく初めてチャレンジすることだと思っていますので、難しいと感じると思います。これは難しいのではなくて単純に慣れていないという理由もあるかと思っています。慣れれば上手く描けるようになると思いますし、やはり最初は数をこなす意識を大切にしてください。

【Day3】 動画撮影（作画）の方法を学ぼう！

【Day2】のワークで作成した絵コンテを元に、今回は5ステップの③動画素材の制作に入っていきます。作画の撮影について順を追って説明していきますので、楽しく学んでいきましょう。

お絵かきムービー作成の5ステップ

- ①シナリオ制作
- ②絵コンテ制作
- ③動画素材の制作 
- ④音入れ
- ⑤動画編集

作画の撮影の手順

今回撮る動画を編集したものが「お絵かきムービー」になります。

Day 0 で用意した三脚・ホワイトボード・ペンを使用して、Day 2 で作成した絵コンテをホワイトボードに写し描いていく様子をスマホを使って撮影します。

いよいよ本番！という感じでワクワクしていると思いますが、その前に撮影機材についての話と取り掛かる際の心の準備についてお話ししておきますね。

これを知ることによって、あなたのチャレンジ体験がより良いものになると思います。

おすすめの撮影機材は？

すでに準備されていると思いますが、今回のチャレンジではスマホで行ってもらいます。

初めはスマホがおすすめです、理由は普段使い慣れているから。

「特殊なカメラとか用意したほうがいいですか？」という質問がありますが、特殊なカメラとか使い方に慣れている、または習熟できるのであれば使った方がいいでしょう。

ただ、カメラというのはそれを扱うプロがいるくらい非常に特殊な機材で、上を見ていたらキリがないので、全然スマホでOKです。

現行のお絵かきクリエイターは、販売して受注して納品されているお絵かきムービーの95%以上がスマホで撮影されています。

それで80万90万100万円で受注して納品しているわけなので全然気にしないで大丈夫です。

また「良いスマホの方がいいのか？」という質問もありますが、これは、良いものがないに決まっていますが、まずは手持ちのスマホで使いこなせるようになりましょう。それを使いこなしてから他の機械を試せばいいです。

例として料理に使う包丁の話をする、100円均一でも置いてるのと一万円する包丁、10万円する包丁、100万円する包丁もあるでしょう。

どれでも選べるのであればそれは一番高い包丁がいいに決まっている話ですが、ぶっちゃけそこまでのものが必要かということになりますよね。それと同じです。

<補足>

とはいえ10年前のスマホは流石に性能的に厳しいです。

今使用しているものが、普段不便を感じないスマホであれば問題ないです。

作画撮影をうまく行うための5つのマインドセット

①ゆっくり描いて OK

お絵かきムービーは早送りしているので早いスピードで描いてるように見えますが 実際はゆっくり描いています。動画編集時（Day4）に倍速で何倍速でも（100倍速でも！）できるので、安心してゆっくりと丁寧に描いていきましょう。

②音が入っても気にしなくて OK

絵を描いている時に入った音（外を走る車の音、家族の話声、ノイズなど）は、使用しません。Day4で動画の編集をしますが、編集の時に音を消しますので安心してください。

③描き間違っても OK

間違えた部分は動画編集（Day4）でカットすることができるので、もし途中で間違えても気にしないで大丈夫です。描き間違えた時の対応は、後ほど詳しくお伝えします。

④完成度にこだわらなくて OK

今は完成度にこだわらないでください。お絵かきムービーは何本も作って大丈夫！このチャレンジだって何本作っても良いのです。

だから一本目に完璧なものなんて、作ろうとしないで OK。

どうも多くの人が1回目からすごいのを作らないといけないという風々に勘違いしているようですが、そんな方のために、Facebook(現在 meta 社)のCEOのマークザッカーバーグさんが、非常に良いことを言っていますのでシェアしておきます。

「Done is better than perfect.」

素直に翻訳すると「完璧にするよりもまず終わらせた方が良い」になるのですが、完璧よりも終わらせることの方が大事。そっちの方が素晴らしいことなんだと言っているんです。

まさにその通りで、お絵かきムービー誰が一番うまいかと言うとたくさん作ってきた人です。

もしあなたがお絵かきクリエイターとして活躍していきたいと思うのであれば、今後制作していく数は10本20本ではありません。最初の1本なんて別にひどくていいし、ましてや今回はチャレンジで、お試しだけなのですから、完成度にこだわらなくて良いのです。

⑤絵が上手なくてOK

絵は上手いに越したことはないですが、今は気にしないでいいです。なぜならば何回も言っている通り、練習すれば上手くなるからです。なぜなら、絵は腕の筋肉の動き次第だからです。ちゃんと指導をできる人に教えてもらえば、もっと早く上手くなります。だから現時点で、上手いとか下手とかは、全然気にしなくて大丈夫です。

絵コンテ制作 (Day2) の時にもお伝えしましたが、オリジナリティについても気にしなくてOK。

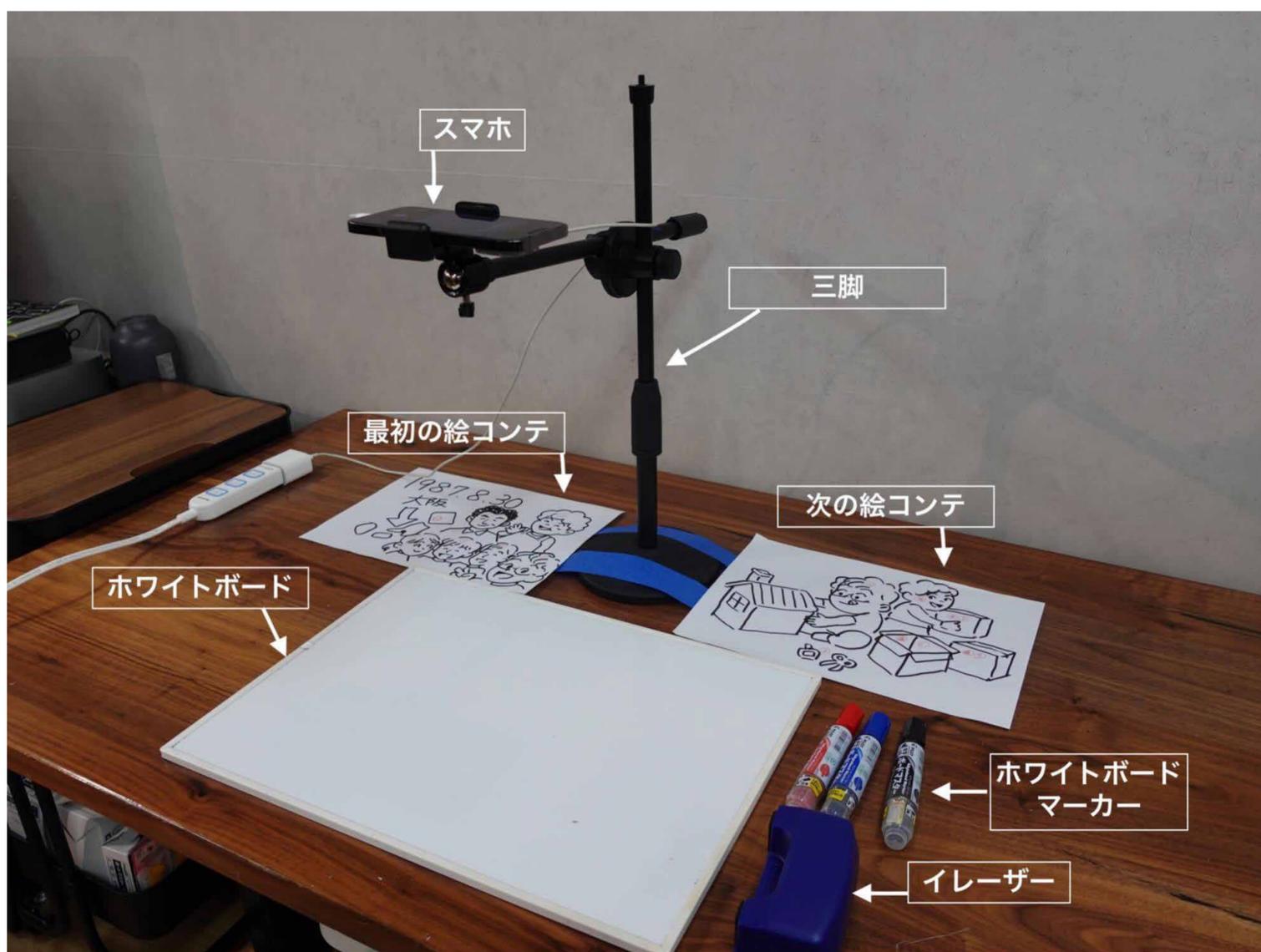
もしあなたがコミック「ピーナッツ」のスヌーピーが好きなら、「私はピーナッツの作家だ」と自分に言い聞かせながら スヌーピーの絵を、模写する勢いで真似して描いても大丈夫。その辺りは、どうしたって「自分らしさ」が出てきますから気にしないことです！

はい、どうですか？ここまで読んでみて安心してトライできそうでしょうか。ぜひ作画撮影を楽しんでください。

ワーク3 撮影環境を準備しよう！

では、マインドの準備も整ったところで、撮影する環境を準備をしていきます。写真を参考にしながらあなたの制作アトリエを作っていきます。なんだかワクワクしてきますね！

撮影セットの紹介

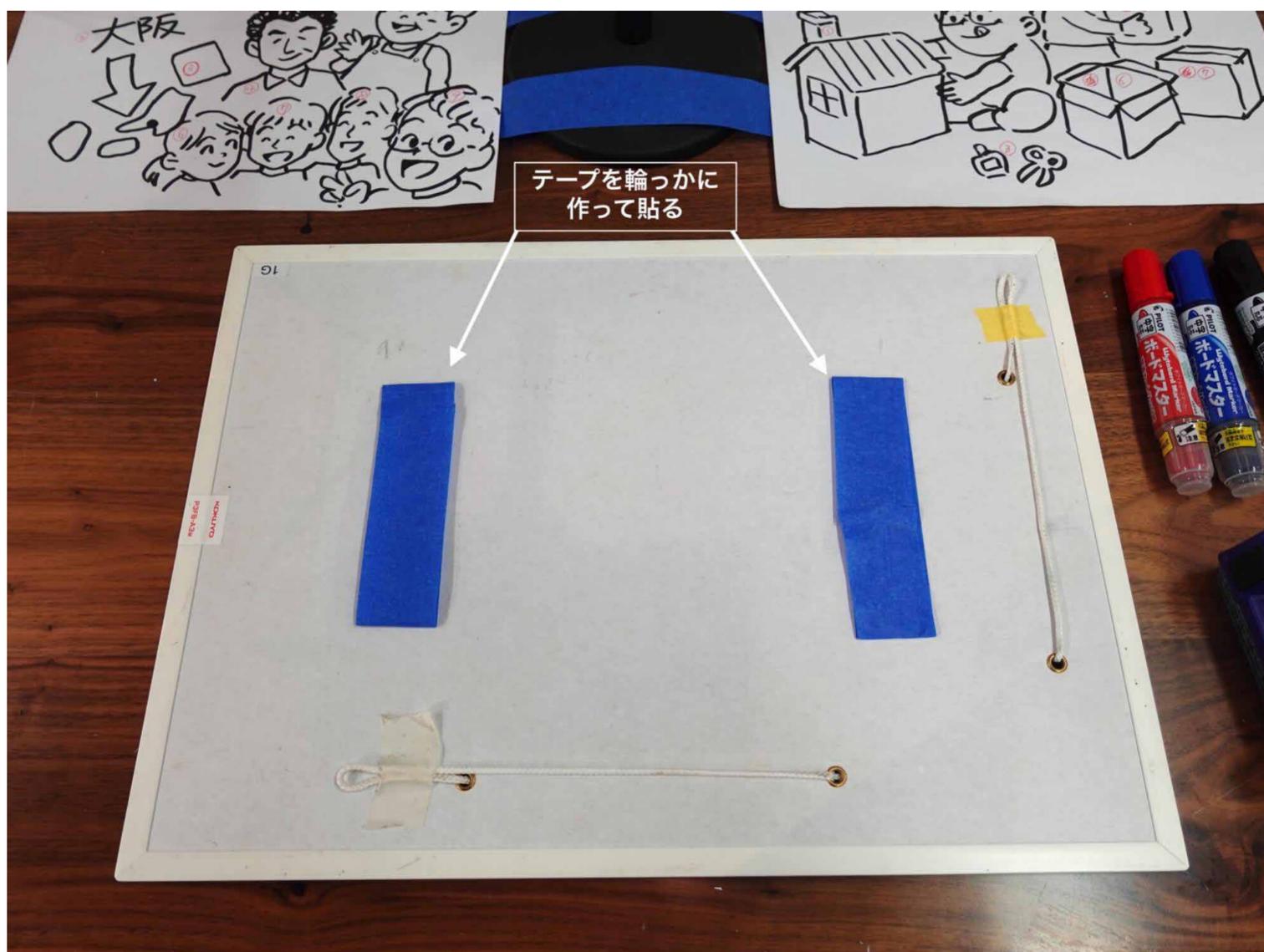


用意するものは以下の6つ

- ・ ホワイトボード
- ・ 三脚
- ・ スマホ
- ・ 絵コンテ
- ・ ホワイトボードマーカー
- ・ イレーザ

では1つずつ説明していきます。

ホワイトボード



サイズはA3、マスキングテープを輪っかにしたものを裏に貼り、テーブルとホワイトボードを固定します。



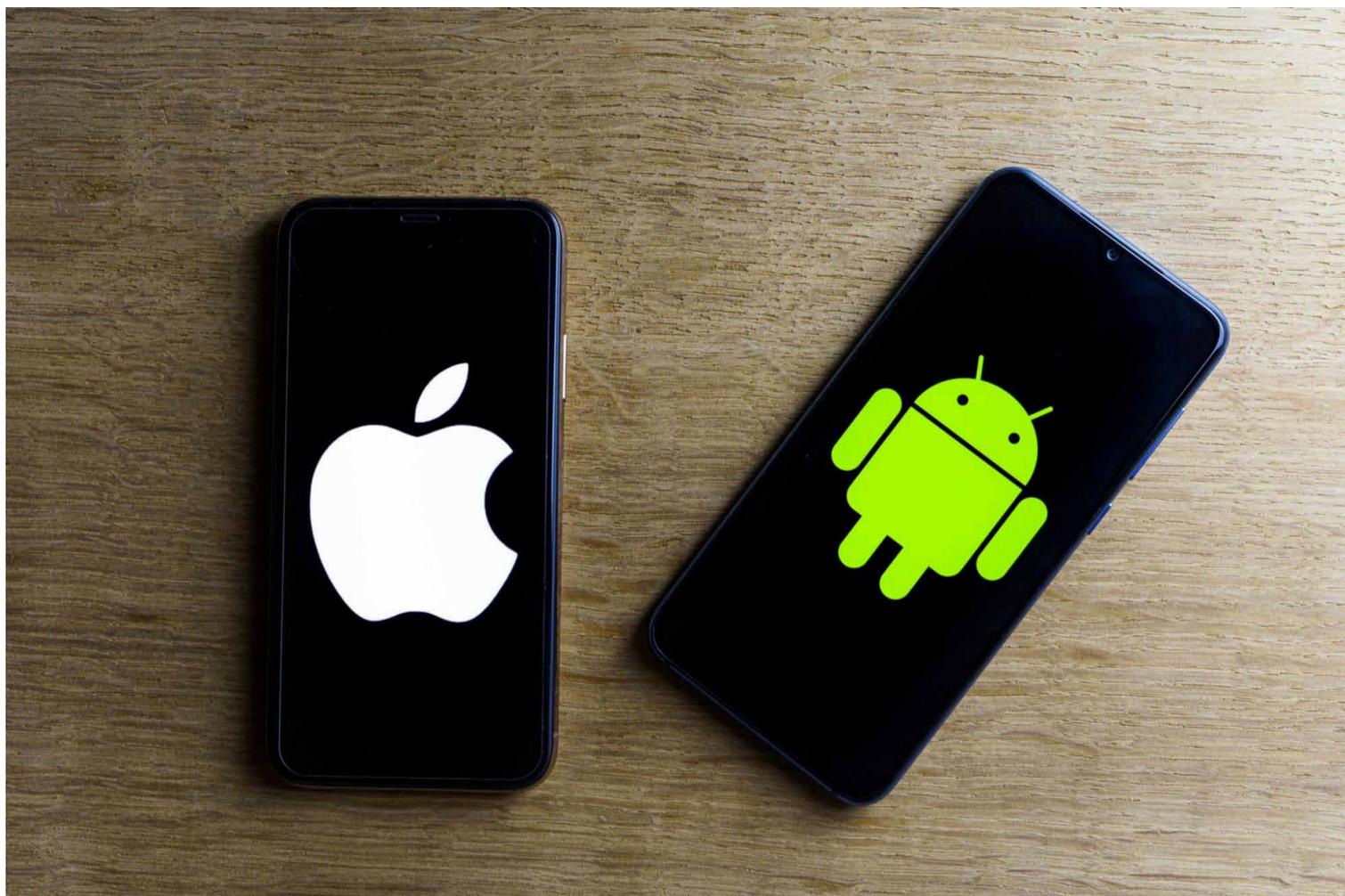
(左からマスキングテープ、養生テープ、セロハンテープ)
粘着の強いテープだと机を痛める可能性があります。
粘着の弱いマスキングテープやセロハンテープ、養生テープを使用するといいでしょう。

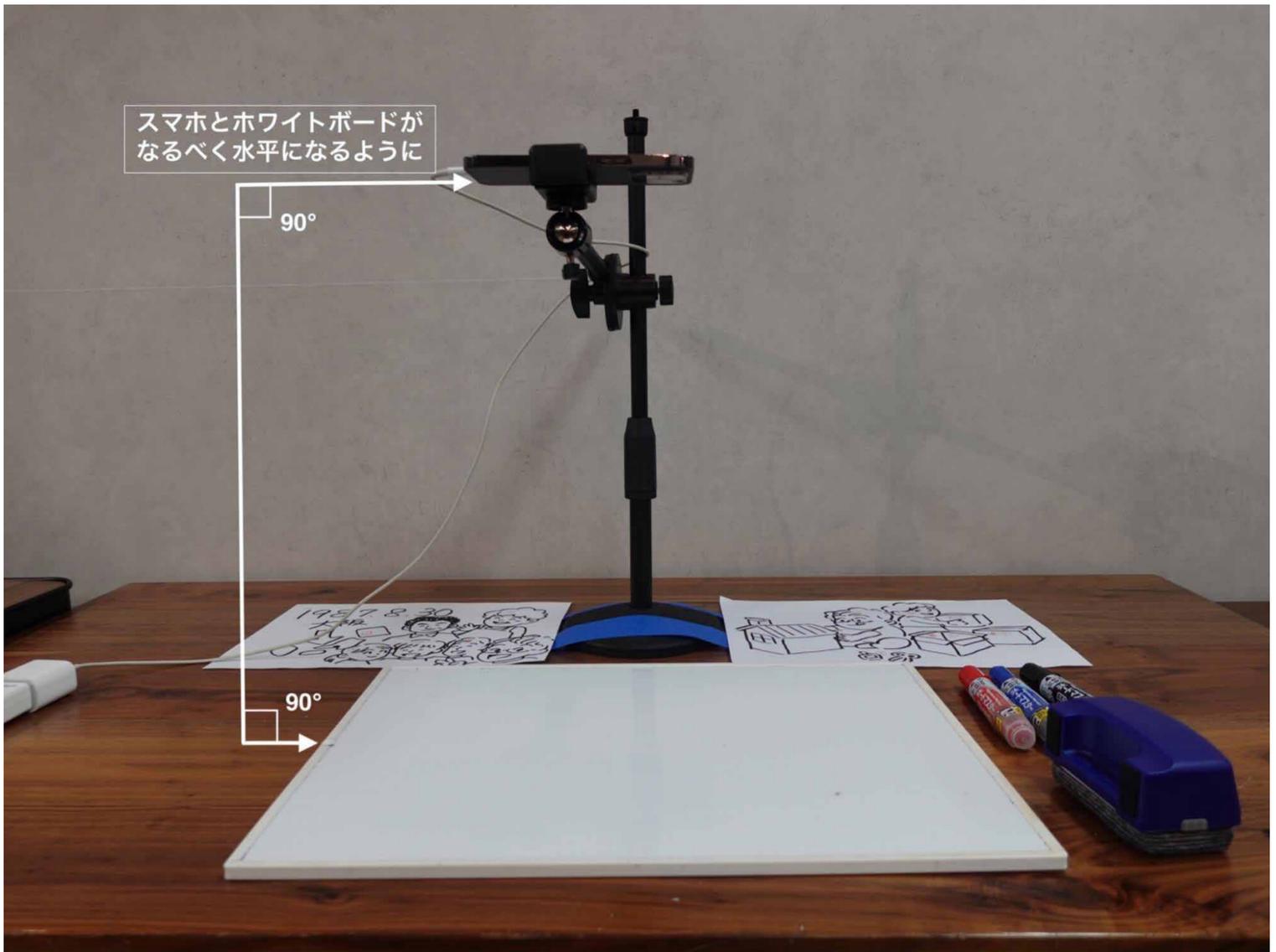
三脚



こちらは推奨している俯瞰撮影ができるスタンドを用意。こちら土台部分をマスキングテープでしっかり固定します。撮影中に三脚が動いてしまうと画面がずれる原因になるからです。編集でなんとかするのは大変なのでしっかりと固定しましょう。

スマホ

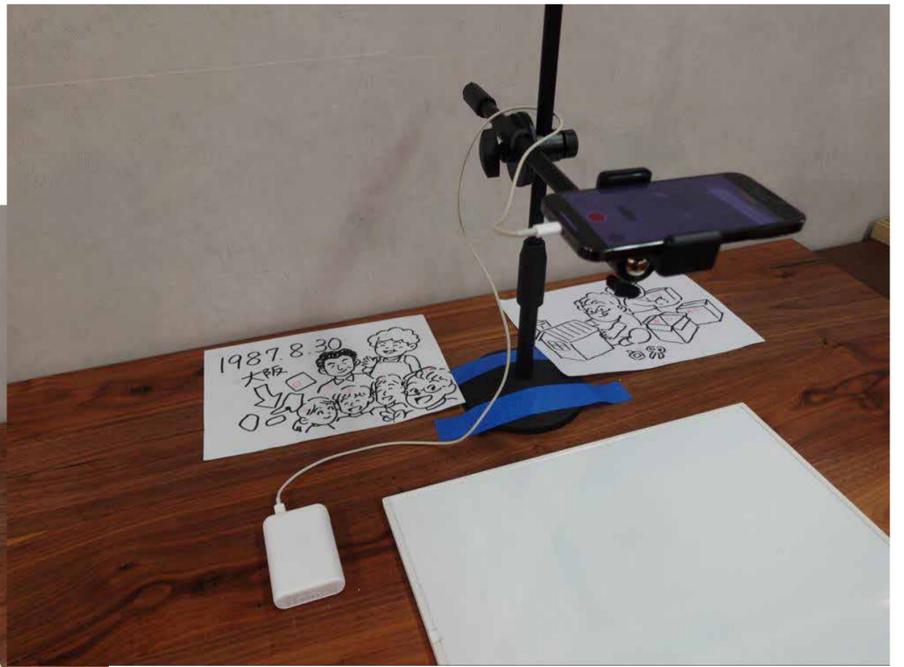




三脚にスマホをセットし、ホワイトボードとなるべく水平にしてセットする。



スマホ内蔵のカメラアプリで動画モードに設定。充電コードはさしたままの状態にします。今回はお試しの短い物なので必須ではありませんが、お絵かきムービーをフルバージョンで作る場合は充電しながらのほうがいいです。



延長コードを使用して充電してもいいしモバイルバッテリーで充電しても全然 OK

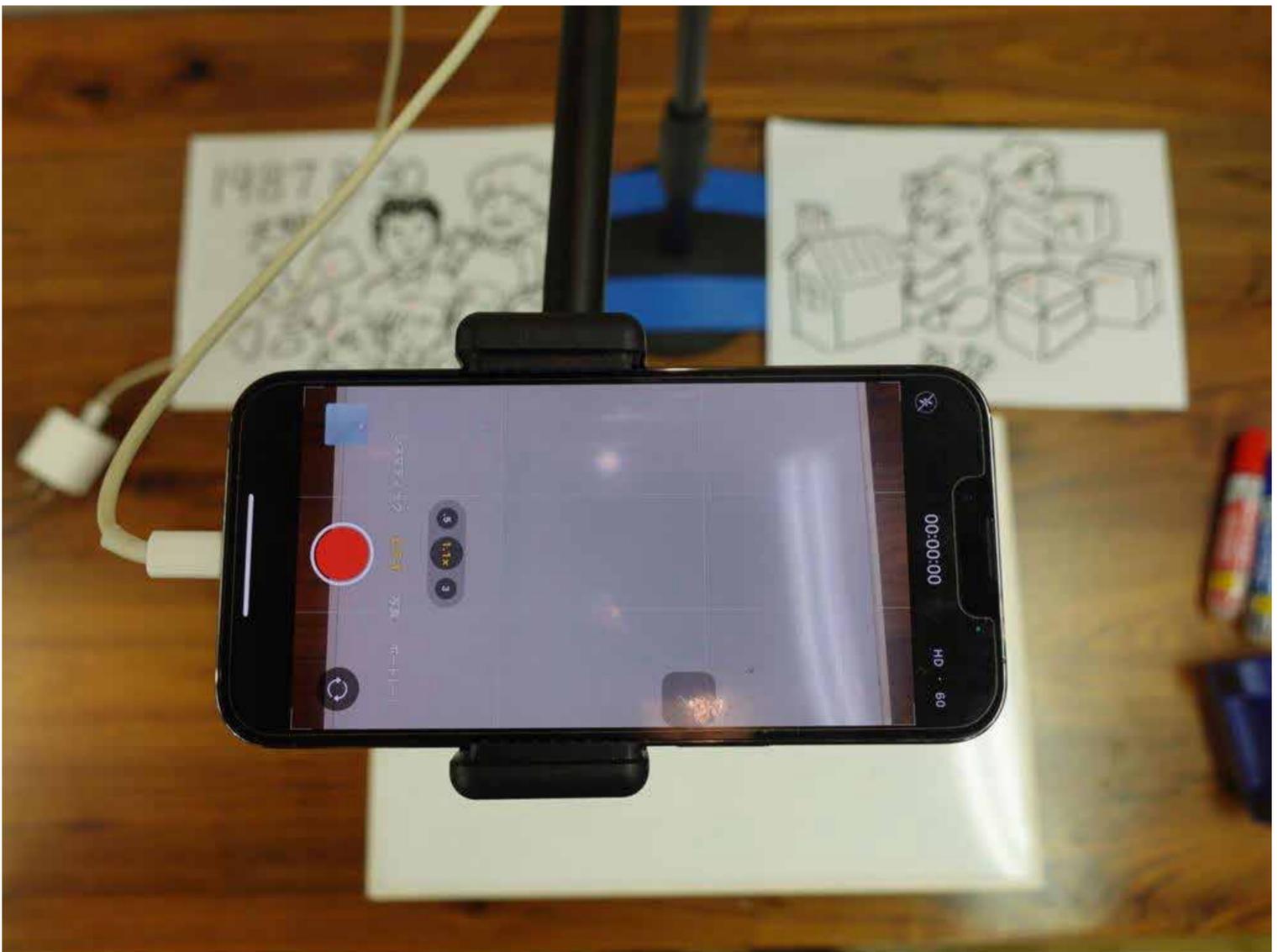
絵コンテ



ホワイトボードの左上と右上に Day2 で描いた絵コンテを置いて見やすいようにする



絵コンテは、カメラに映り込まないように注意しましょう。



こちらが問題ない状態です。



カメラには映り込ませず、あなたからは見える位置に置くようにしましょう

ホワイトボードのペン



Day0でご紹介したのものとは違いますが、こちらのボードマスターというペンもおすすめ。黒、赤、青を用意していますが、使用するのは1色でも、2色でも大丈夫。

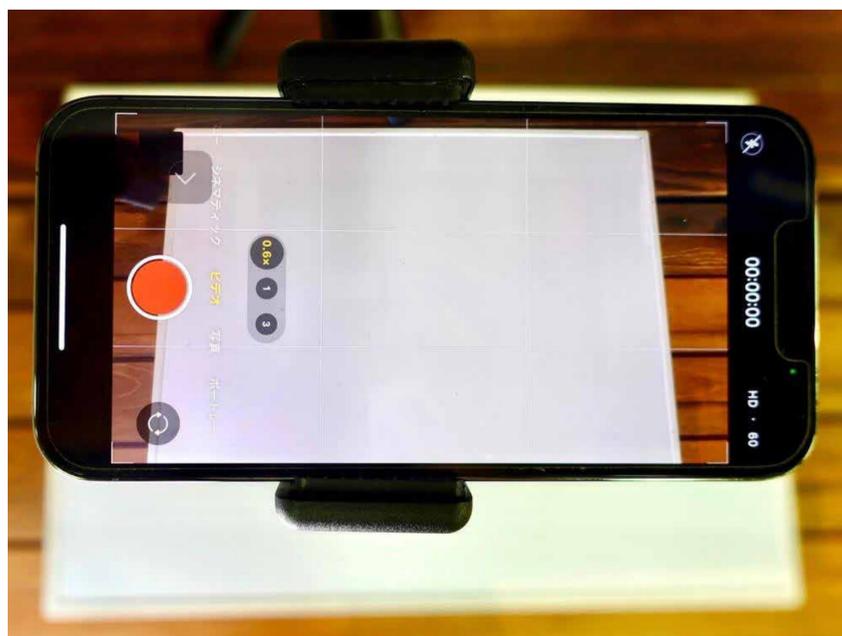
イレイザー



コクヨのイレイザーがしっかり消せるのと汚くなったら剥がすことができるのでとても使いやすいです。

消す時に専用のイレイザーがあればベストですが、なければティッシュでも大丈夫です。

照明



理想の状態



照明がホワイトボードに映り込んだ状態

テーブルの位置によっては、部屋の天井の照明が映り込む場合もあると思います。スマホの画面を覗いてみて、ホワイトボードに部屋の照明が映り込んでいないかチェックしましょう。今回はチャレンジが目的なので、「多少写り込んでも気にしない」くらいの気持ちでOKです。

撮影スタートの前にチェックすべきポイント

AE/AF（オートフォーカス）ロックについて

撮影前に、AE/AF ロックをかけます。

スマホの純正アプリのカメラを開きましょう

スマートフォンのカメラには、映り込むものに自動で焦点を合わせたりしていい感じに映像を整えてくれる機能がついています。とても便利な機能なのですが、お絵かきムービーの撮影となると、いちいち自動で調整されてしまうと困ります。

例えば最初はホワイトボードに焦点があっていても、手が映ったら手に、手が映らなくなったらまたホワイトボードに…というふうになると、どうなるか…

手が入るたびにイラストがボケてしまうんです！

これを防ぐために、あらかじめピントを合わせたい場所を指定して、ロックをかけてしまいましょう。

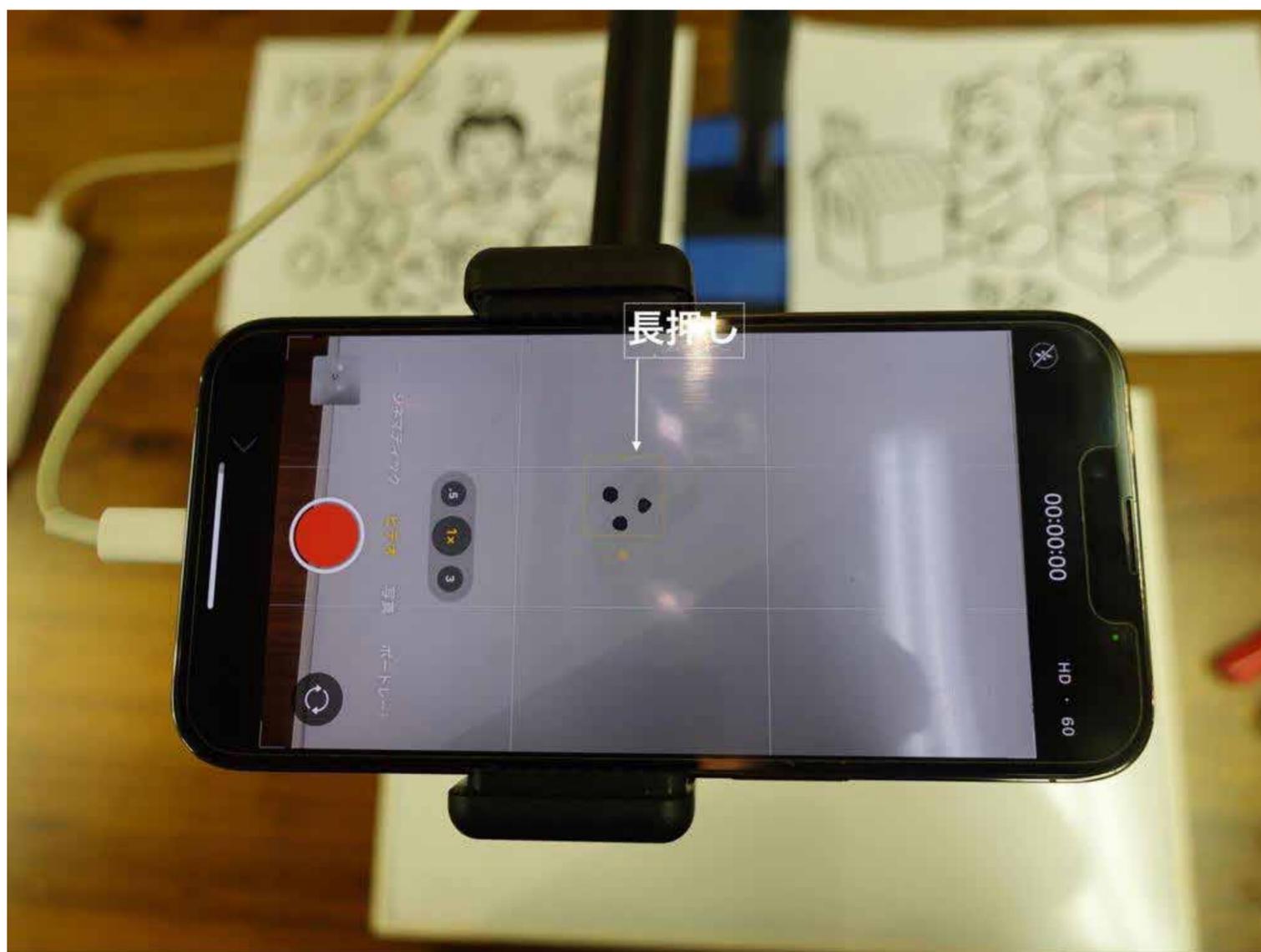
それが AE /AF ロックです。

iPhone にも Android にもこのロック機能はありますので、必ず使用してくださいね。

iPhone の場合



カメラアプリからビデオを立ち上げ、ホワイトボードに一度、適当に何か書き込みます。



書き込みが映っているところを画面上で長押しします



すると、AE/AF ロックがかかります。これで、ホワイトボードにしっかり焦点が合いました。

iPhone のように長押しでできるものもあれば、他の操作でできる場合もあるので、ご自身のスマートフォンがどうやったら AE/AF ロックができるのか、調べてみてくださいね。

録画ボタンの確認は必須

ここまで準備できたら、試しに録画開始ボタンを押してみてください。録画が開始されたら、赤いボタンの表示が変わったり、数字のカウントが始まったりしますよね。「そんなこと知ってるよ」と思うかもしれませんが、これ、意外と忘れがちなんです。描くことに熱中すると、録画ボタンをちゃんと押せたかどうか、つまり録画が始まっているかどうかの確認を忘れてしまいがち。

描き始める前に、必ず画面をみて、確実に録画が開始されたことを確認しましょう。



録画ボタンを押したら必ず画面を確認しましょう。せっかくうまく描けたのに、撮れてなかった！という悲しい事態を防げます。

いざ撮影！ここを守ればうまくいく

「作画撮影をうまく行うための5つのマインドセット」の中で、完璧を求めなくていいという話しをしました。あなたがさらに安心して取り組めるようにここでは、イラストを描く時の注意点として撮影中に起こりがちなことへの対応策を具体的に説明します。



◀用意した絵コンテ



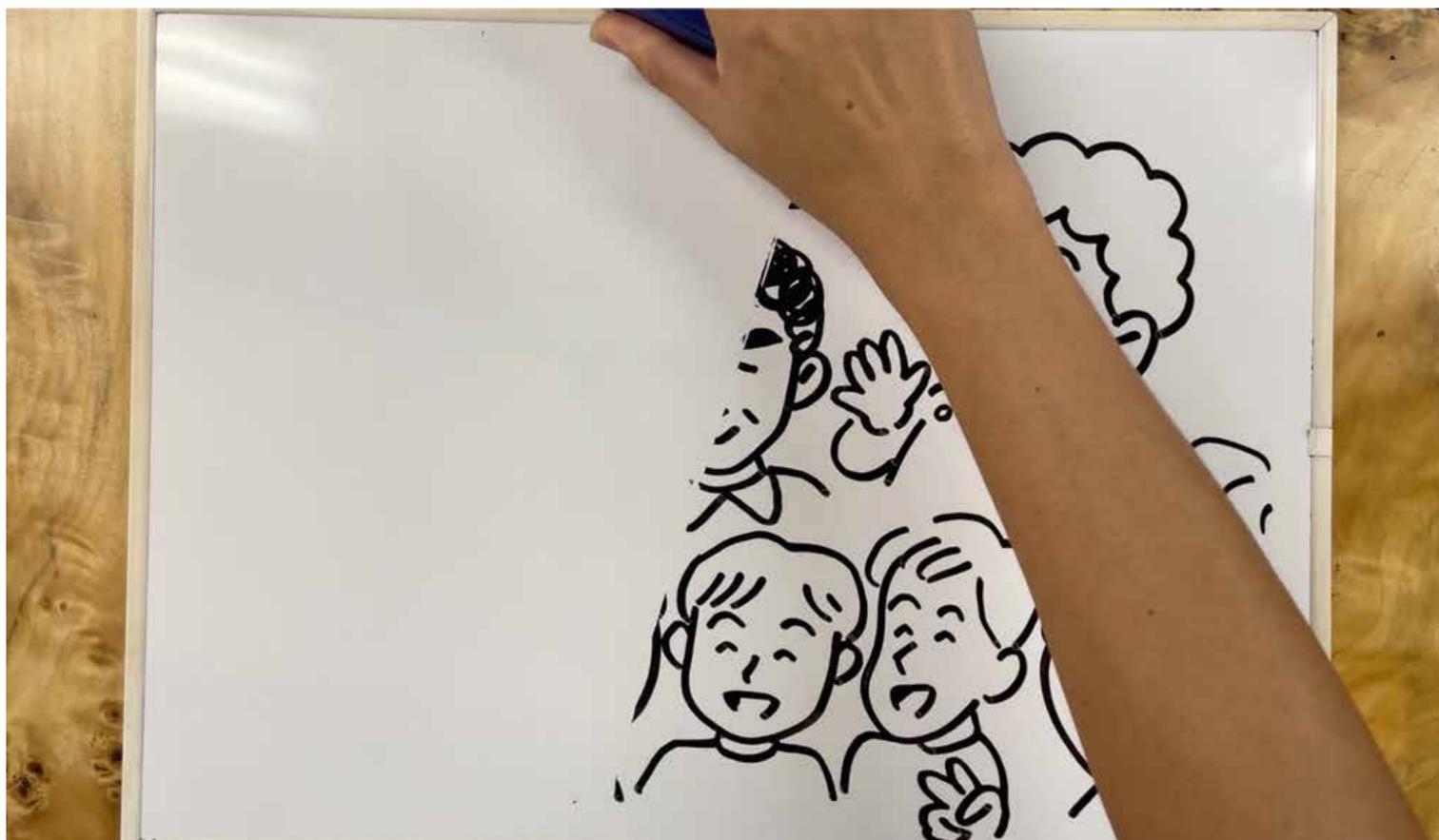
絵コンテを見ながら描き始めます。

①焦らずゆっくり丁寧に描いていく

絵コンテに描いた番号順にゆっくりと描いていくことで、お絵かきムービーが完成した時に見た目がいいものになります。ゆっくり描くとインクがしっかり出るので、かすれにくいからです。



一コマめが完成！

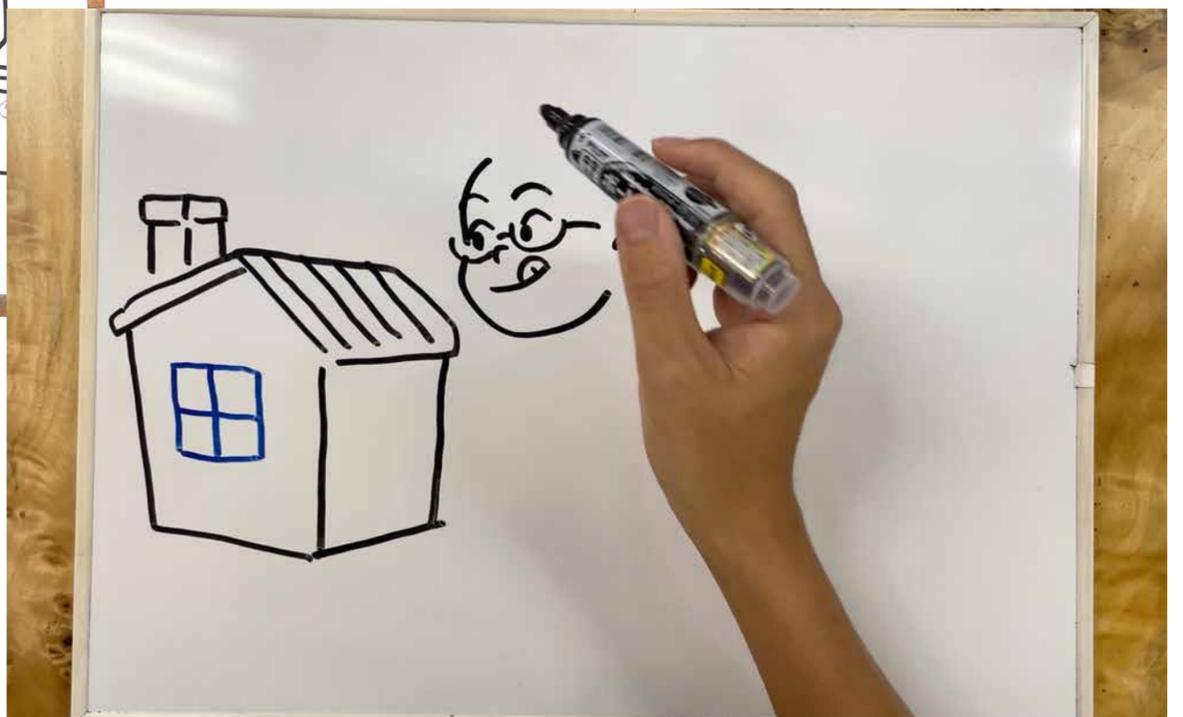


お絵かきムービーはグッバイアートというジャンルです。
描き終わって消えていくところも魅力の一つ。



消した状態も4秒程収録してから2コマ目に入りましょう。

この調子で2枚目もどんどん書き進めましょう！



同じように、一つ一つゆっくり丁寧にホワイトボードに書き写していきましょう。

②途中で違う絵を思いついてしまった場合

思いついたら途中からちょっとアレンジして描いていくこともあるし、一回全部消して最初から描き直す、ということももちろんOKです

でも、それっていつまでもできちゃうんですね。

なのでひとまず、心の中の迷いはあるかもしれませんが、完成を優先されることをおすすめします。

③間違えてしまったら

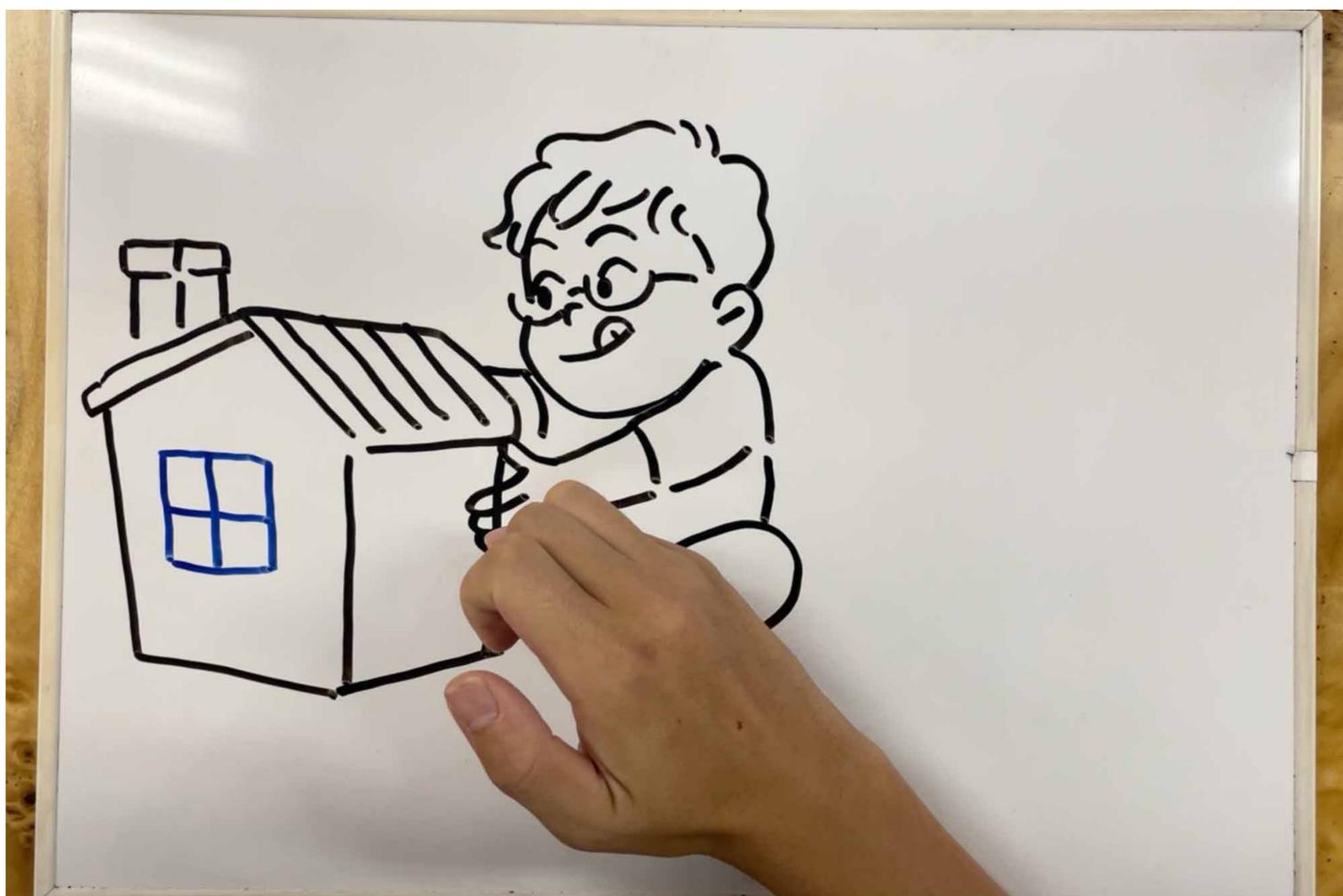
慌てず気にせず一回冷静になって間違えたところまで消して、またゆっくり描いていくこと。後でカットができるので安心して進めていきましょう。

間違えた時に4秒ぐらい待つと、後で動画を編集するときの目印（編集点）として便利。

④線が被った場合



例えばこんなふうに、家を描いた後に指を描いたら、線が被りますよね。これをどうするかというと…



チョイチョイと指でぬぐってしまえばいいです。こんなふうに指で消せちゃうのもホワイトボードの面白いところ。もっと狭い部分だったら、綿棒などを使うこともあります。



修正できました。クリエイターによっては重ねた線は気にしない方もいて、作品の味となって、作ったものがすごくカワイイ人もいるのでこの辺りは好みになります。
(ちなみにそれで高単価で販売もできている)

⑤ テーブルをなるべく揺らさない

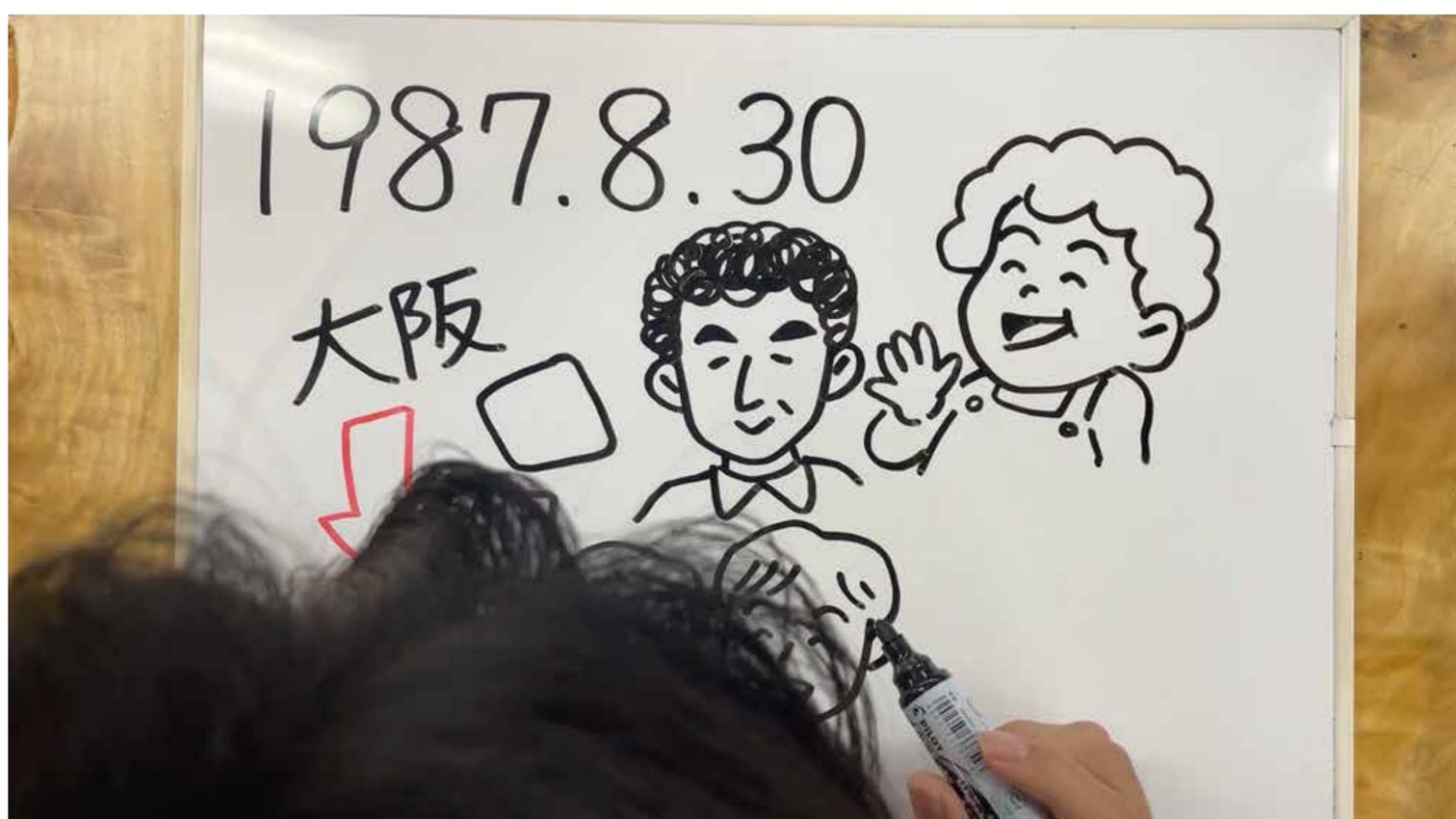
右利きの場合は左手は机には置かないようにすること。カメラも揺れないようにぶつからないように気をつけましょう。つまり、姿勢がとても重要です。



姿勢 OK の例



姿勢 NG の例



姿勢が悪いとカメラに映り込んで後頭部が入ってしまいます。

イラストを描き進めていって後頭部が入った状態は、後で編集することができないので注意しましょう。髪が長い人は描き初めの前に結ぶなどしてまとめておくといいですね。

⑥描き終わりのコツ

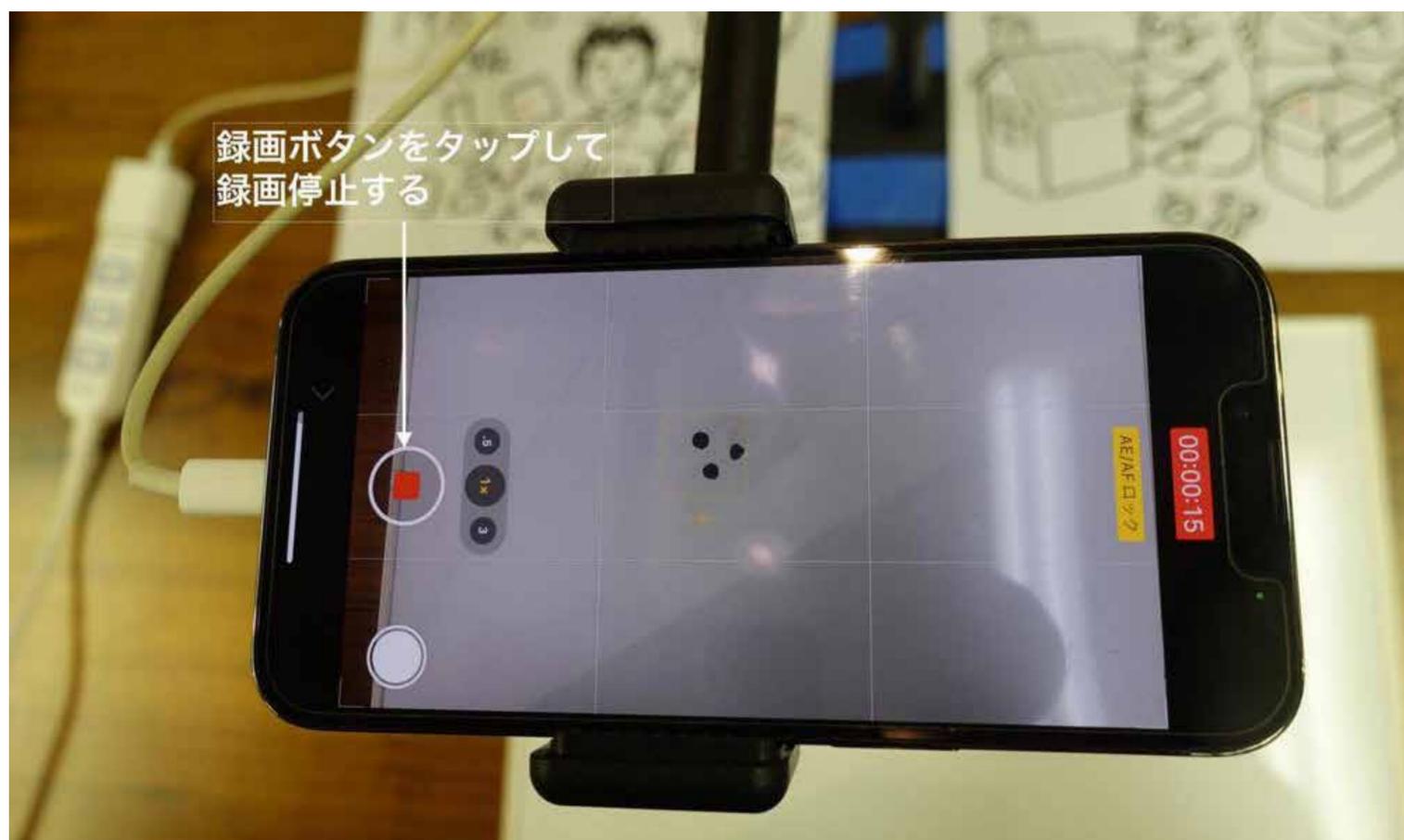
描き終わった後は、編集点を作るために4秒ほど静止して、その後ゆっくり確実に消していきましょう。消す時はゆっくり、少し力を入れて消すときれいになります。



ホワイトボードの消しカスがホワイトボードの端に残ることがありますが、大丈夫です。

慌てず、ティッシュで拭いて綺麗にしましょう。拭いている様子は編集の時にカットすればOK。

⑦全て描き終わったら録画を止める



録画ボタンをタップして録画を停止しましょう

撮影したものをみてみよう！

撮影した動画は写真アプリに保存されているので確認してみよう！（画像はiPhoneのアプリ）



初めてのチャレンジで難しいなと感じる部分もありますが、ぜひ一度撮影したものを確認してスワイプして確認してみてください。するとお絵かきムービーになっていることがわかります。やってみるとテンションが上がりますよ！！！！

Q&A

Q：照明や反射や影とかは気にしないで大丈夫ですか？

A：気にしますが、自宅では専門の設備がない状況で限界があります。天井からのシーリングライトや蛍光灯もあれば、間接照明みたいなところもあり照明によっては気をつけ方が違うはず。

クリエイターによっては押入れの中をアトリエにしている布団を出して撮影設備を整えている人もいます。

また、服にも気を付けた方がいいです。黒い服は光を吸収するからNGで白い服の方がいいし、壁も白い方が綺麗に反射して画面が明るくなるので白い紙をたくさん貼ってレフ板のようにしている人もいます。

Q：ペンの持ち方は普段と同じで大丈夫ですか？

A：大丈夫です。綺麗に描ける描き方でいいので撮影している時は全然気にしなくていいです。

Q：動画撮影時に自然光ではなく照明のある場所の方がいいのでしょうか？

A：はい照明の方がいいです。自然光だと太陽が動きますので影の位置が移動したり、雨の日は光量に変化があるためおすすめしません。

むしろ日が入らない方がおすすめで、押入れを利用するクリエイターがいるくらい。天気に左右されない照明を使用する方がいいです。

Q：間違えて消す部分の練習もあったほうがいいですか？

A：別になくてOKです。説明の時にもしもの例としてお伝えしたただけなので、わざと間違えて練習する必要はありません。

Q：画像が並行にならないのですがどうすればいいですか？

A：ホワイトボードとスマホが水平にならないことだと思いますが、今回は気にしないで進めていきましょう。そういうのを解決する道具はありますが、あえて使用せず気軽にチャレンジしてください。

Q：デスクのライトが暖色系なのですが白色がいいですか

A：白色の方が綺麗に映ると思いますが、暖色系で一度画面が綺麗に写っているのを確認してください。いい感じだったら、それでOKです。

Q：反射の映り込み回避が難しいのでホワイトボードを少し斜めにして描いてもいいですか？

A：OKです。クリエイターの中にはホワイトボードも斜めスマホも斜めカメラも斜めにして撮影している方もいますので大丈夫です。

Q：普段つけっぱなしのアクセサリは外した方がいいですか？

A：自分のムービーはOK。ただ派手なアクセサリとか

をつけているとそこに目がいってしまい肝心のお絵かきムービーを見てもらえなくなる可能性がありますので、世界観の邪魔にならないものの方がいいでしょう。

ネイルもクライアント用の場合は、ない方がいいと思います。(クライアントさんがネイリストさんでしたら綺麗なネイルがあった方がいいかも)

クリエイターの中には、普段はオシャレなネイルして撮影のときにヌードカラーの付け爪をしてさらにハンド用のストッキングをしている人もいます。

Q：手汗が着くのが気になります。手袋はしてもいいですか？

A：はい大丈夫です。多汗症の方もいるのでグローブみたいな厚手の手袋をつけている人もいます。

Q：スローモーションを演出として使うことはありますか？

A：演出次第です。作りたいものがそういうものでしたらスローのことだってあるかもしれませんが、基本的には早送りの世界観なので最後のおしまいのところだけ逆に通常の色に戻すとかはありえるという感じですか。

ムービーが可愛くなったりカッコよくなったり、よくなるのであれば入れていいでしょう。

Q：30FPS・60FPS について

A：今回はチャレンジなので気にしないで大丈夫です。初期設定のままでもいいでしょう。

FPS = フレームパーセコンドと言って一秒間で何フレームで撮影するかって言うのをFPS
と言う。つまり 30FPS=1秒間に30枚、60FPS=1秒間に60枚と言うことです。

数字が大きければそれだけなめらかなで綺麗な映像が撮れると言うことになります。本気のプロでしっかりした高単価をとるのであれば60FPSで撮ります。

お手持ちのスマートフォンで30FPSと60FPSの設定をすることができます。

Q：手の甲に小さいタトゥーが入っていますが隠した方がいいですか？

A：こちらはアクセサリーと同じでクライアントが気にする人だったら隠すシールを用いて隠した方がいいです。ご自身のムービーであれば隠さなくてもいいでしょう。

Q. 狭い場所で描くのですが、複数のライトで明るさを確保しています。後から編集する時に何ルーメン必要でしょうか？

A. とても専門的な質問ですね。実際に確認して綺麗だと思えたらいいです。

一応説明しますが、ルーメンは明るさの単位で、5ルーメンで新聞が読める明るさとか基準があります。

同じルーメンも基準によって変わったりするのでこの辺は気にするとキリがないので気にしなくていいでしょう。

Q. ネイルはナチュラルなものならいいか？

A. これもクライアントによります。実際、政治家さんから選挙前や選挙中に集中して注文が来ることがあります。そういう方はクレームが怖い商売になるのでネイルもないほうがいいでしょう。

別の質問でもお伝えしましたが、ネイリストのクライアントであればむしろしていない方が違和感があると思うので世界観やクライアントと相談しながらでいいと思います。

今回ご自身のムービーを作る時や今回のチャレンジは気にしなくていいでしょう。

さて、Day3のチャレンジ完了おめでとうございます！

次回 Day4 では、動画編集について学びます。

編集作業は、スマホ、タブレットどちらでもOKです。パソコンでもできますが、今回は身近なスマホでやっていきましょう。

使用するおすすめのアプリも紹介しますので引き続きお楽しみに。

【Day4】 動画編集の方法を学ぼう！

【Day3】のワークで撮影した作画を動かしてすでに感動した人もいます。自分の絵が動くのってすごい楽しいですよ。もしまだ動画撮影が済んでいない人は、完成度は気にせず一工程ずつ終わらせることに集中してみてください。

ここからは、お絵かきムービー作成の5ステップのうち④音入れと⑤動画編集を学んでいきます。

お絵かきムービー作成の5ステップ

- ①シナリオ制作
- ②絵コンテ制作
- ③動画素材の制作
- ④音入れ👉
- ⑤動画編集👉

いよいよ撮影した素材を動画にしていきます。あなたの作品がアニメーションになりあなたの世界が動き出す、クリエイターにとって一番の見せ所です！

動画編集で行うこと

「音入れ」と「編集」は同じアプリなので同時に行っていきます。これがお絵かきムービーの仕上げです。今回はミニバージョンなので、スマホでできるアプリを使用していきますが、やる作業は簡単。「音入れ」「カット」「明るさ調節」「早送り」だけです。

ひとつひとつ、手順通りにやれば必ずうまくいくので楽しんで進めてください。

動画編集は難しいというイメージがあるかもしれませんが、今回ハリウッド映画を作るわけじゃないから大丈夫！

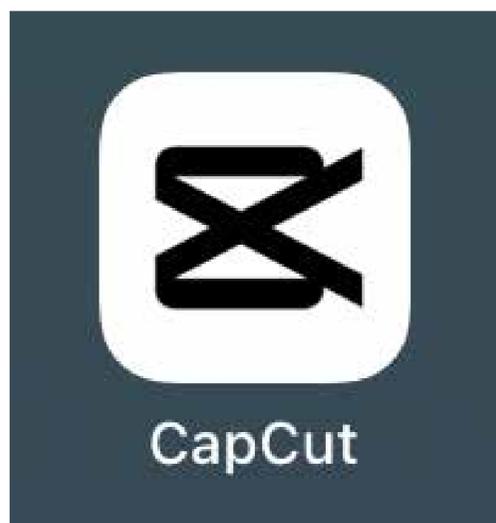
シンプルにやってみましょう！

パソコン、スマホが苦手という方も多いですが、パソコンやスマホは、誰が触っても同じ結果になるから実はこれほど簡単なものはないです。どうか安心してください。

無料で使えるおすすめ動画編集アプリ

動画編集は、本来ならパソコンの方が作業がやりやすくて出来ることも多いので、動画編集を極めていきたい場合なら凝ったソフトも必要にはなってきますが、今回のようなミニバージョンのお絵かきムービーなら無料のスマホのアプリでも十分。

スマホだけでお絵かきムービーを作るなら、キャップカット一択！大変おすすめです。



CapCut

<https://www.capcut.com/ja-jp/>

プロ版だと機能もいろいろありますが、無料でも使うことができるし、Android、iphoneにも対応しています。

また、キャップカットをはじめ動画編集ソフトの使い方については、最近ではyoutubeでも解説されている動画がたくさんあるので参考になります。

音入れをするときのポイント解説

次に、音入れについてです。音入れとは、シナリオを読み上げたナレーション音声と、お絵かきムービーの雰囲気に合わせて選ぶBGM この二つの音を編集アプリに取り込み、動画と合わせることを言います。それぞれの音入れについて、ポイントを解説していきます。

1 自分の声は気にしない

録音に慣れてない人は撮った自分の声を聞くと違和感を覚えることがあります。

これは、普段自分の声は骨伝導で聞こえるので低く、録音は空気振動の音を拾っているため高く感じるからです。

あなたにとっては、外から聞こえる声と自分が頭の中でイメージしている声とのギャップに戸惑うかもしれませんが、まわりの人が聞いているあなたの声は、後者の空気振動の音のほうです。

音声に関しては外注する事もできます。セミプロで10分で3万～4万円程度、クリエイターズアカデミーの参加者への外注も1～2万円程度でできます。自分の声にコンプレックスがあったり、身体的特徴により長い時間話し続けることができないといった人は、そういった外注にお願いすることもできるので安心してください。

ただ今回はチャレンジなので、早く形を整えるためにも、ご自身で声を入れるか家族に協力してもらおう方法でやってみましょう。

2 BGM は明るい感じならなんでも OK

曲は有料のものでも無料のものでも、膨大な数があるものなので、こだわりだすとキリがないです。とにかく今回は明るい感じのものであればなんでも良いし、後でいつでもやり直す事はできます。作業をスムーズに進めるためにも初めはこだわりすぎないようにしましょう。

3 ナレーションと描いたシーンは合うようにしよう

これは、早送りの速度で対応していきますが、詳しくは後で説明していきます。

4 完成度にこだわりすぎずやってみる

完成度にこだわりすぎるといつまで経っても終わらないです。

仕上げた本数分だけ上手くなっていくものですから下手でも良いからまず仕上げましょう。

今回の作品は、公に発表するためのものではないのですからプレッシャーもないはずですよ。ですから完成度より完了させることを優先しましょう。

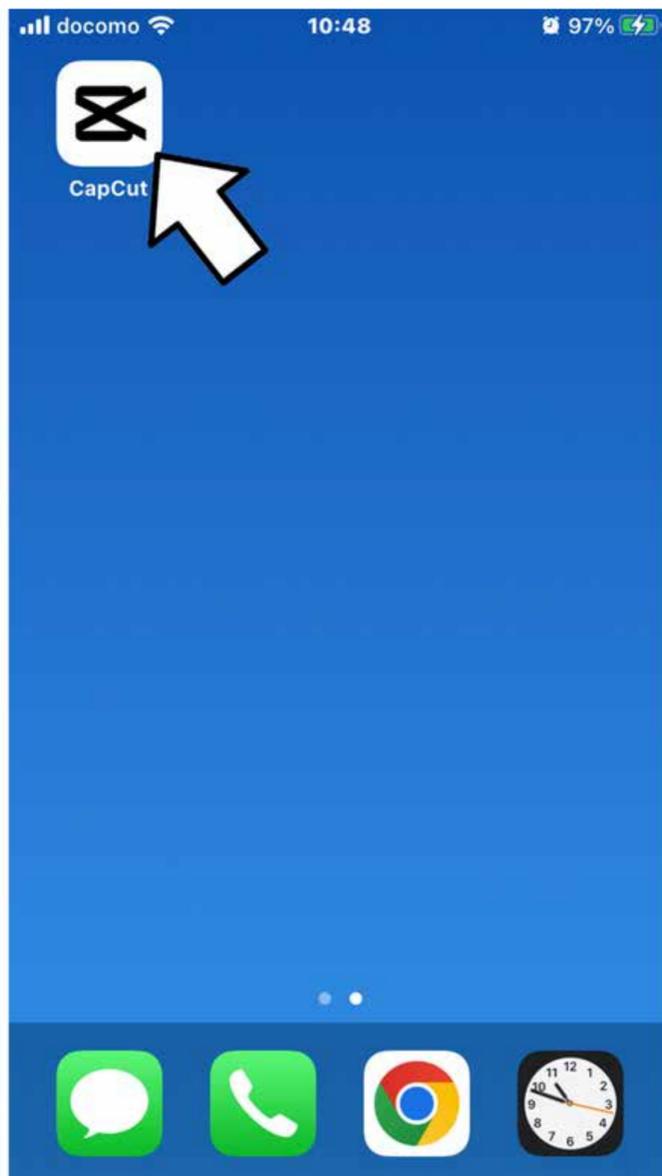
ワーク4 動画に音を入れて編集しよう

使用するアプリは、CapCut（<https://www.capcut.com/ja-jp/>）です。ダウンロードして準備を整えてください。以降、説明画像で操作しているデバイスはiPhone11です。

動画編集の順番

- 1 CapCutを開いてDay3で撮影した動画を読み込む
- 2 必要なら画面の方向を直す（回転）
- 3 明るさ、コントラスト、露出を変える（調整）
- 4 編集しやすくするために速度を変える（早送り）
- 5 動画の音を消す
- 6 いらぬ部分をカットする
- 7 ナレーションを入れる
- 8 絵コンテを元にコマごとに分割する
- 9 BGMを入れる
- 10 書き出す

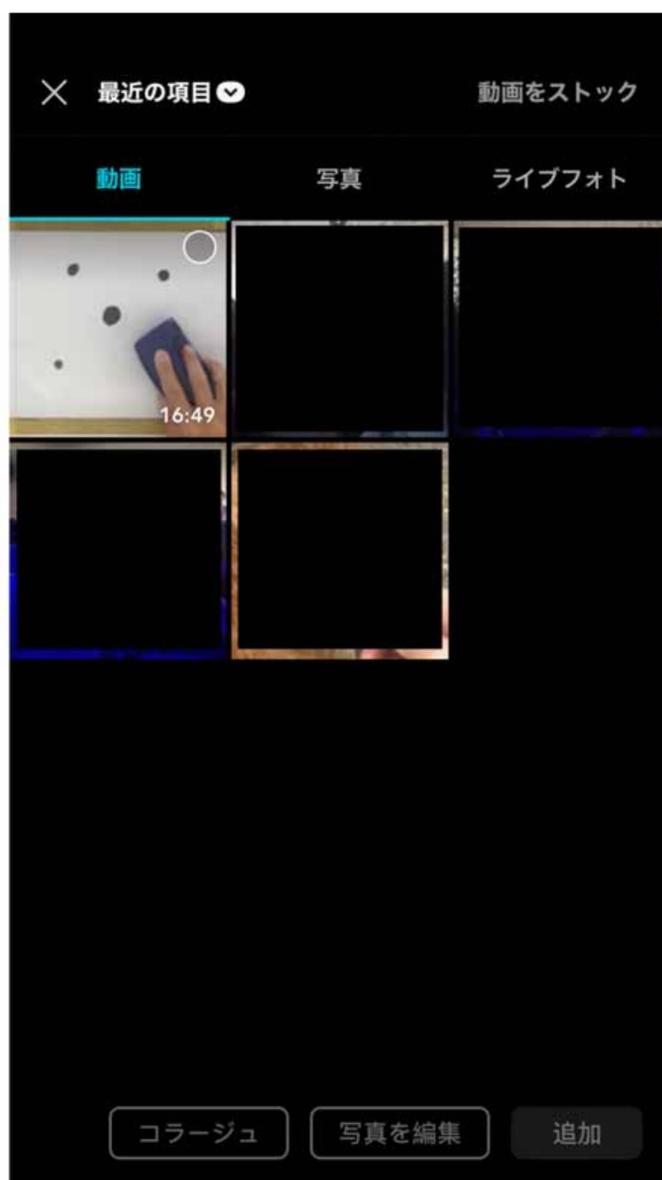
項目を並べるとなんだかたくさんあって大変そうに見えたかもしれませんが、一つずつの作業はとてもシンプルなので順番にやってみましょう。



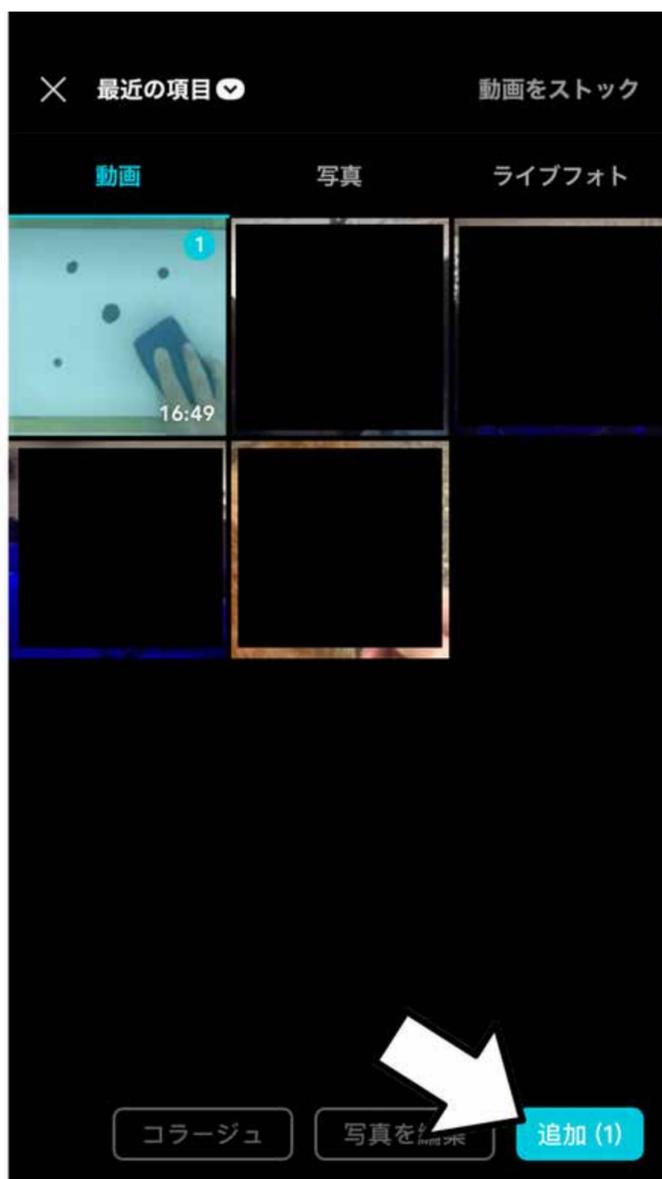
キャップカットのアイコンをタップ



[新しいプロジェクト] をタップ



一覧から編集したい動画を選択



動画を選んだら [追加] をタップ

ここからが動画編集の画面になります。触っていきながら覚えていきましょう！



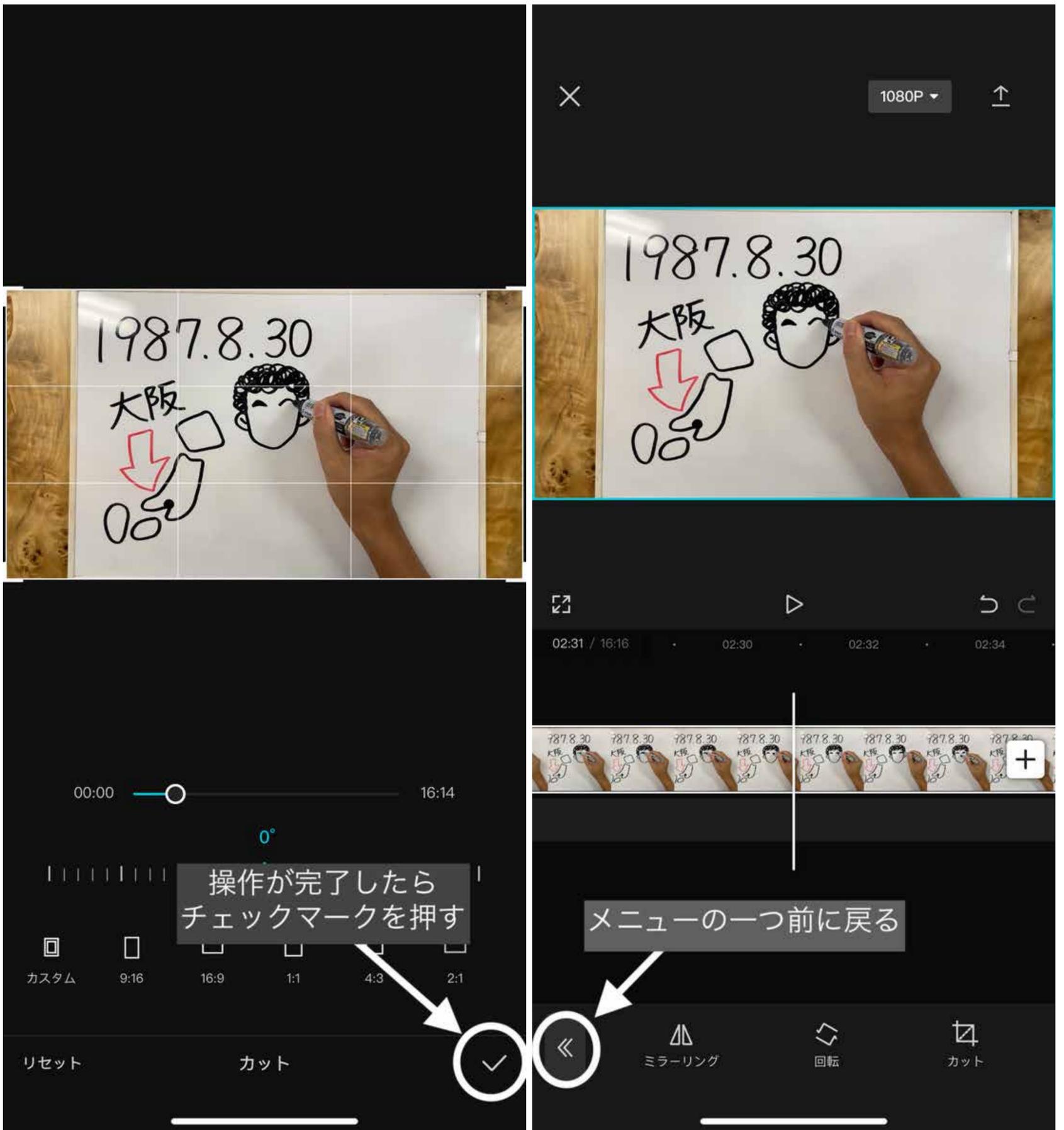
動画の部分をタップすると白い枠がつきます（選択された状態）

その状態で画面に指をあてて左右に動かします（スワイプする）

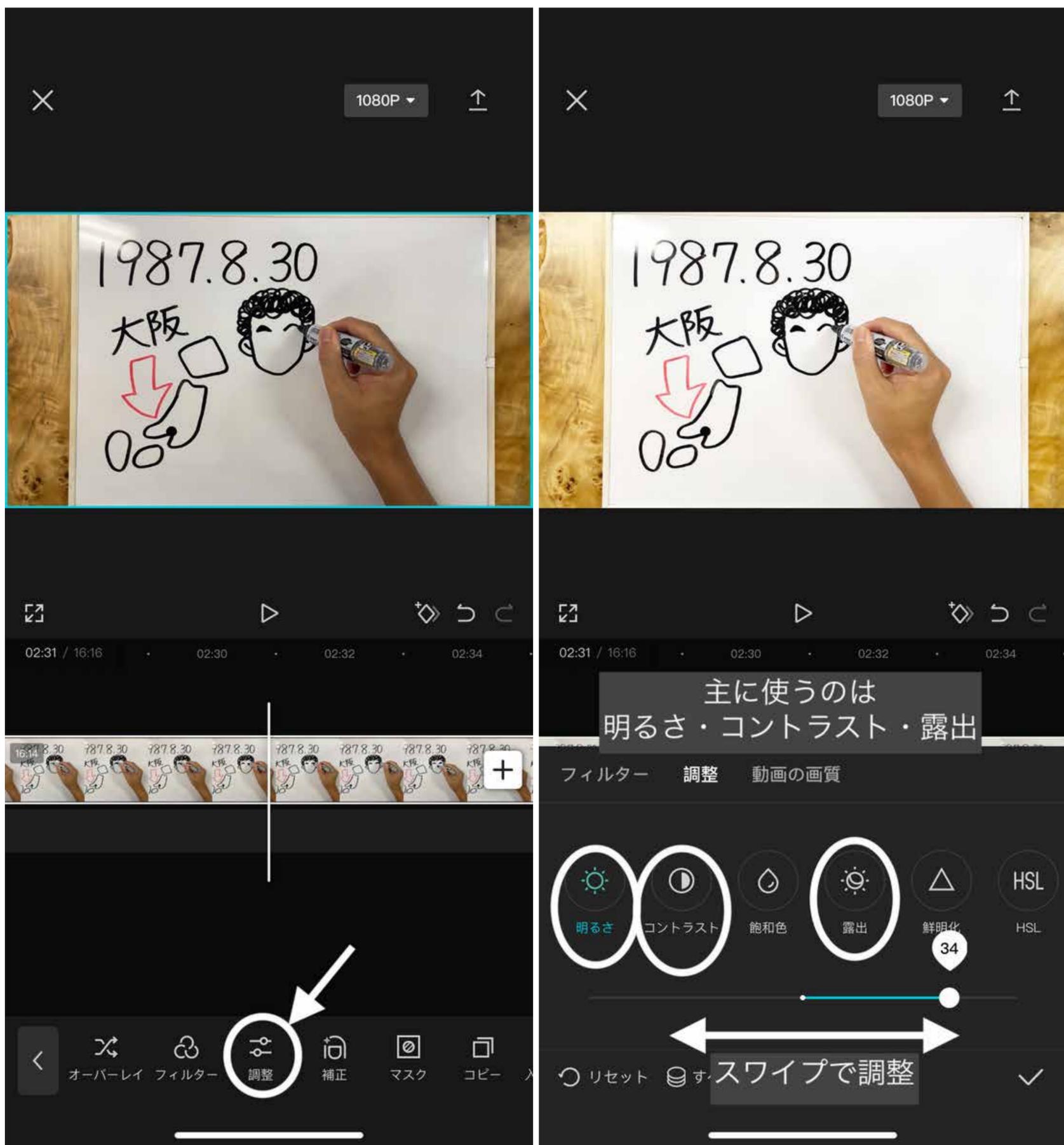
すると選択された画面も移動します。



次に「編集」と書かれている項目をタップします。
 すると「回転」（画面の向きを変える）そして「カット」（画面の周りをカットする）
 という項目が出てきますので、向きを変えたりホワイトボード以外が映らないように画面を合わせてください。



それぞれ編集が終わればチェックボタンをタップして前の画面に戻ります
さらに画面左下の横矢印ボタンを押すと、最初の画面に戻ります
(基本はこのチェックボタンと横矢印ボタンで前に戻る作業を行います)



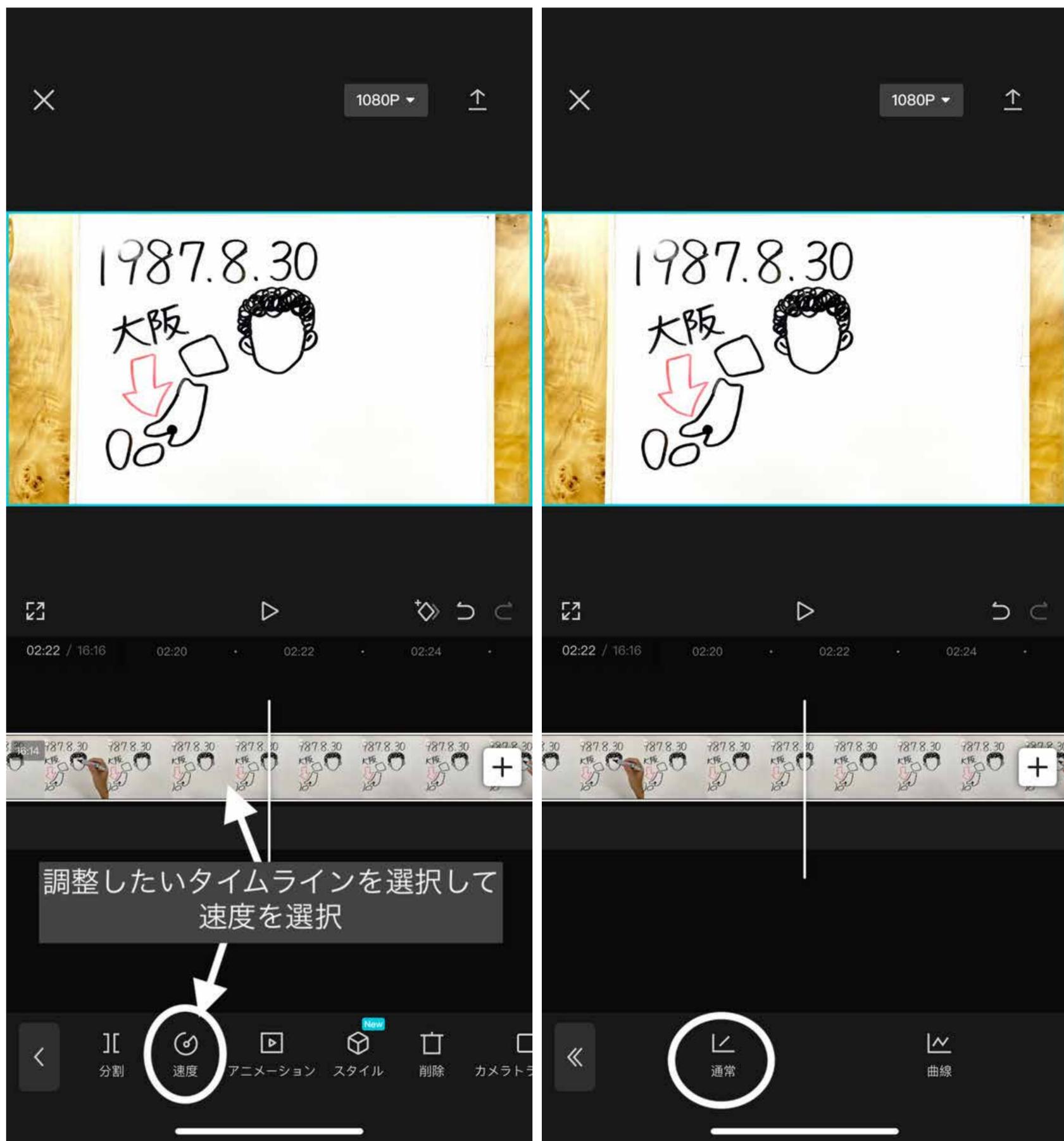
続いて色と明るさを調整します。

「調整」の項目をタップするといくつもアイコンが出てきます。

その中で、明るさ（画面を明るくする）コントラスト（黒をより黒く）露出（画面を明るくする）この3つで調節していただけたら十分です。

今回は他の部分は触らないですが時間があれば遊んでみてください。白飛びしたところがある時は調整で解決できな

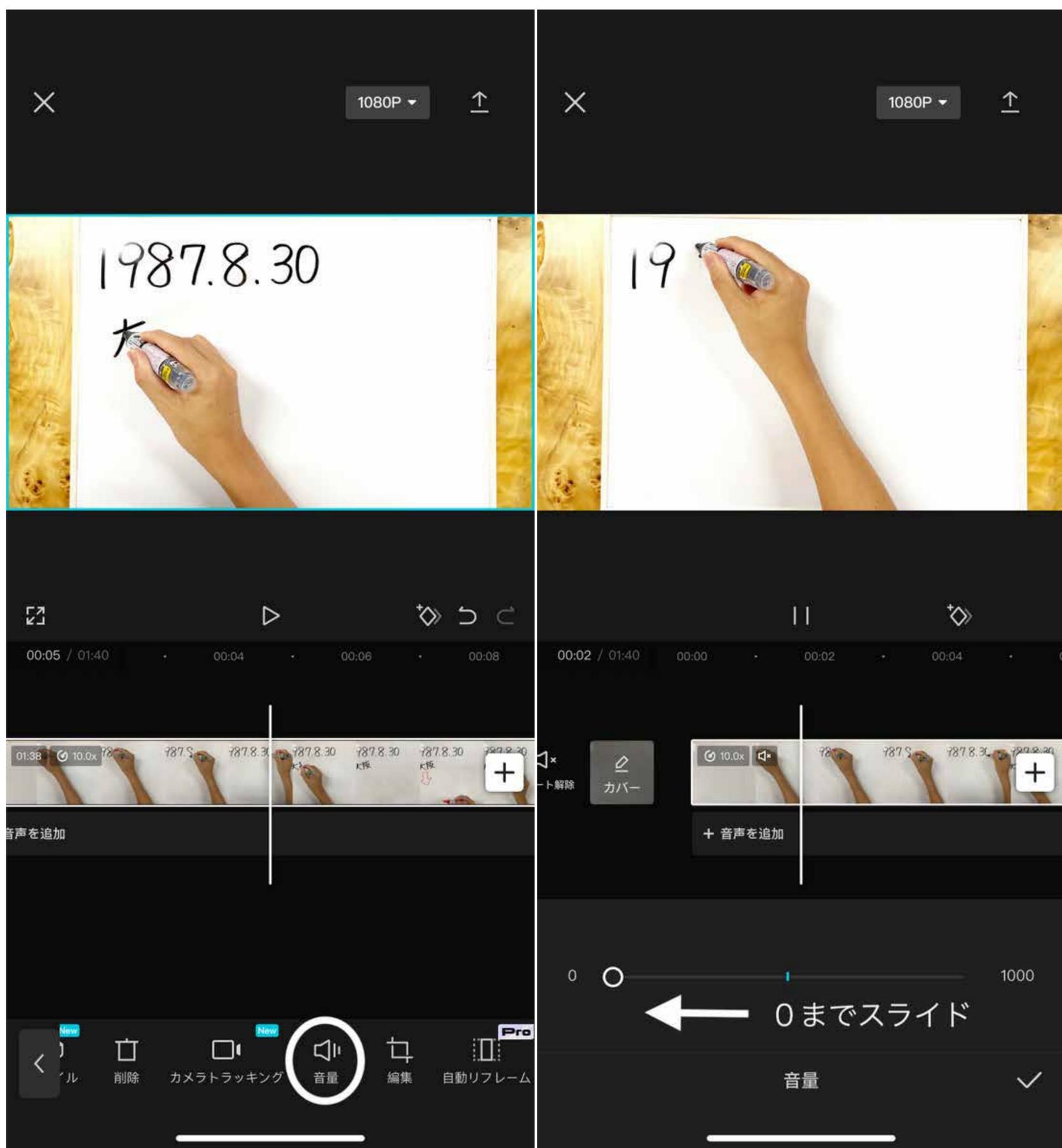
いので、そうならないよう撮影時に白くならないよう注意してチェックしましょう。



次は動画の速度を変更していきます。

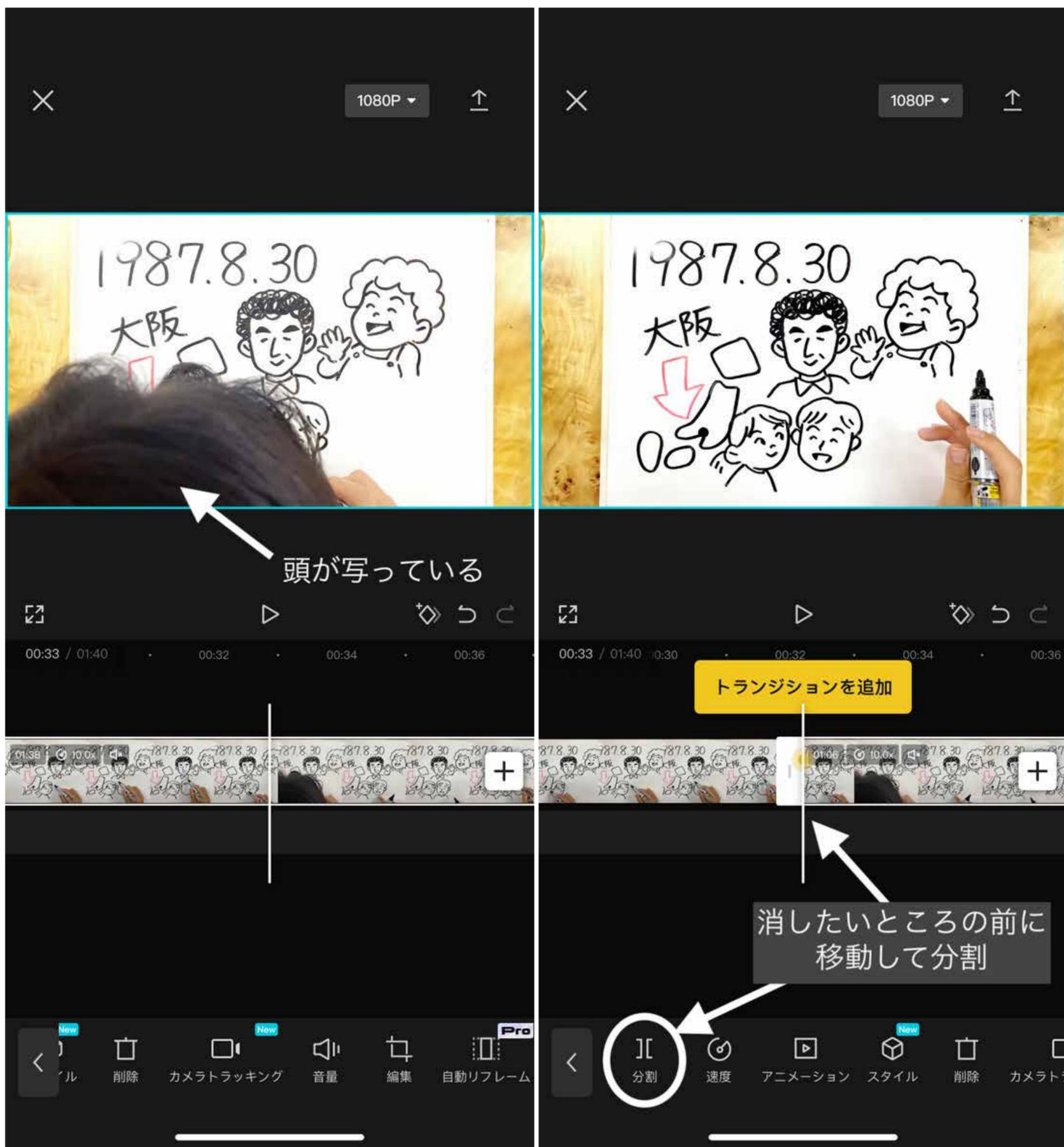
「速度」の項目をタップすると「通常」と「曲線」というのが出てきます。

「曲線」は、徐々に早くしたり遅くしたりするものですが、お絵かきムービーでは「通常」を選んでください。先に編集しやすいように10倍速ぐらいにしておきましょう。



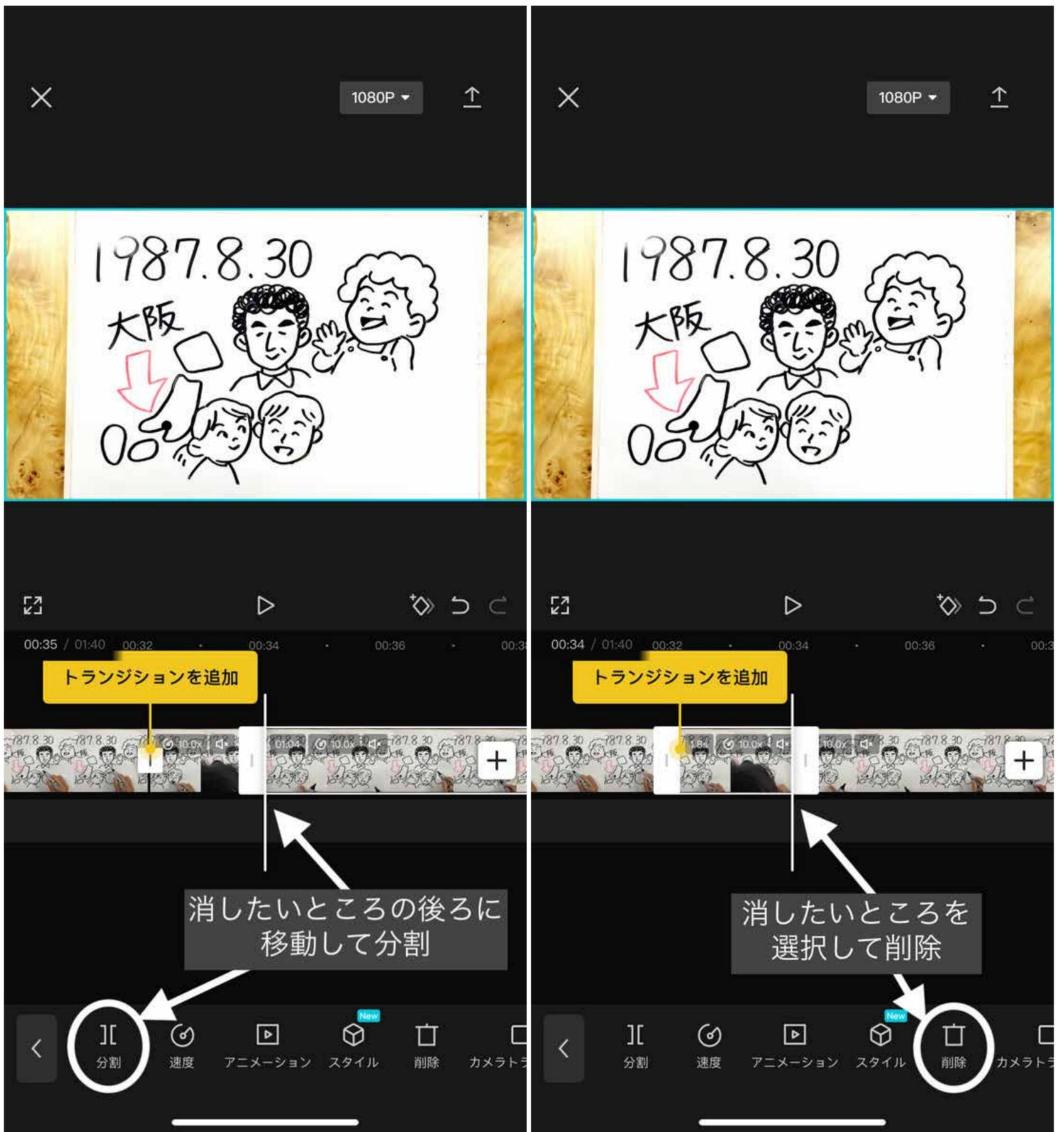
続いて、動画の音を消していきます。

「音量」の項目をタップして図のように、左に向かってスライドすると音が小さくなりますのでこれを「0」の状態にしてください。



そして、いらない部分をカットしていきます。

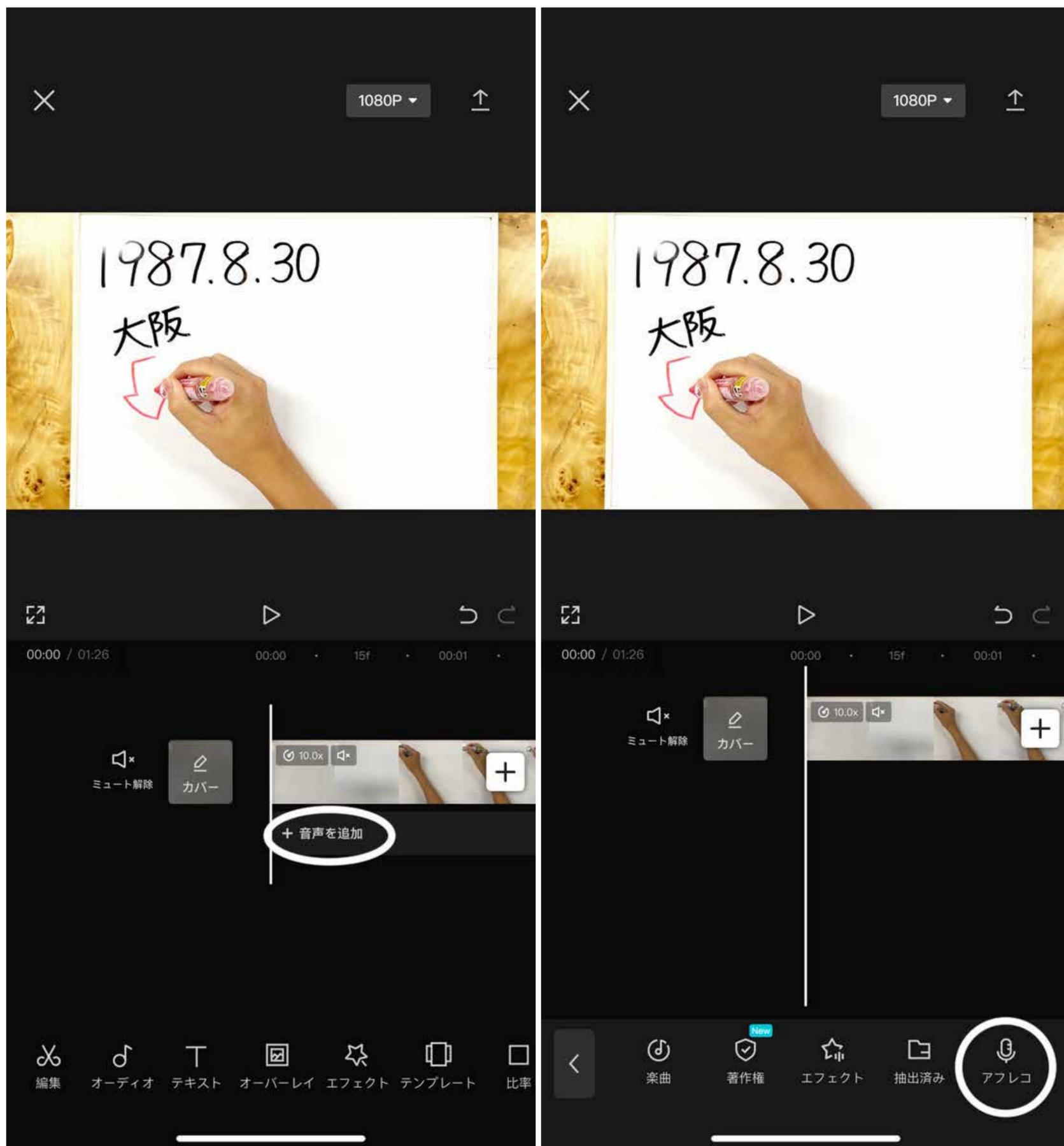
問題ないところまで白の縦線を合わせて「分割」をタップ。
次の撮影の始まり部分まで白の縦線を移動して同じく「分割」をタップ。



間のいらぬ部分を選択して「削除」をタップ。この要領で、必要のないところを削除していきます。

【消す必要があるところ】

間違えたところやコマの間のホワイトボードを綺麗にしているところ、頭やペンなど余計なところが写っているところなどです。



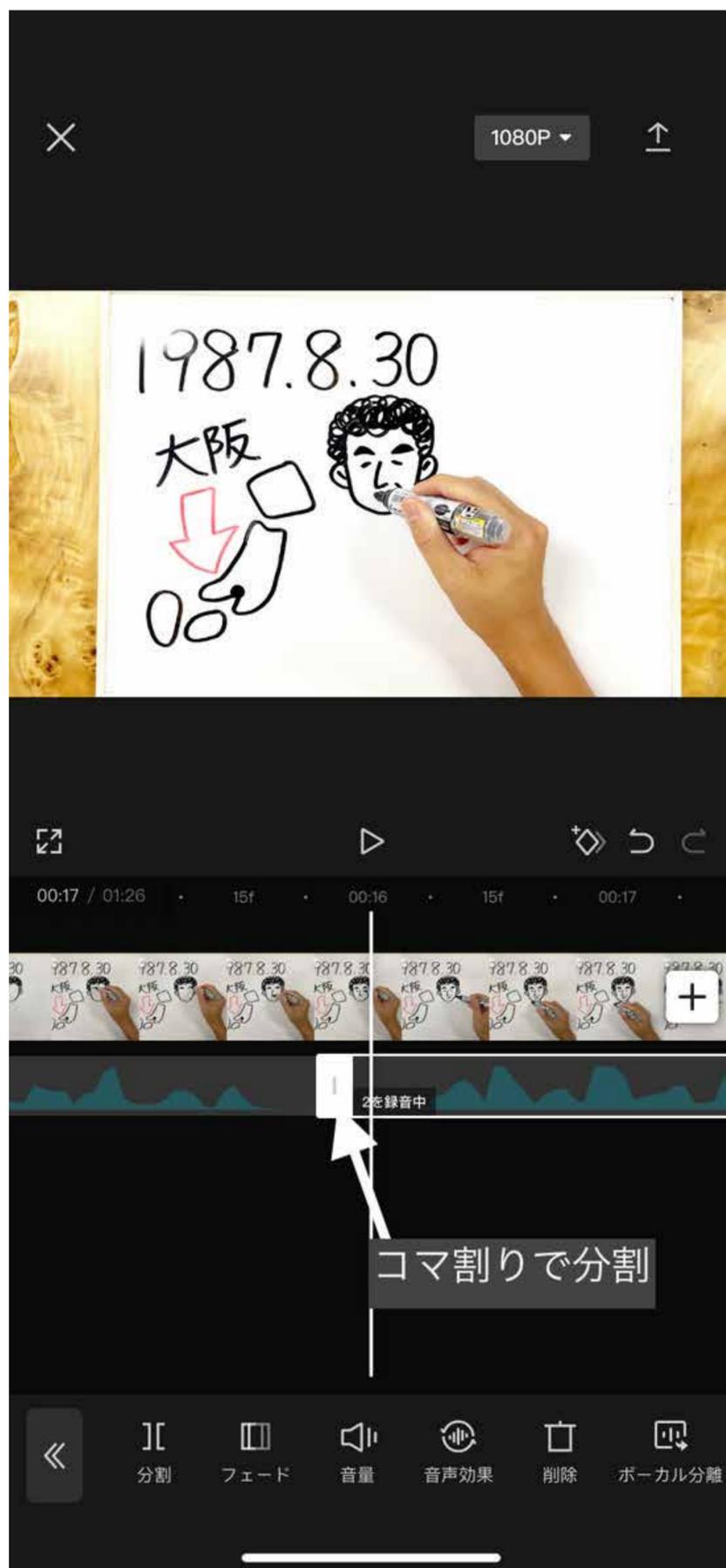
次はナレーションを入れていきます。
「音声を追加」をタップしたら画面右端の「アフレコ」をタップ（アプリのマイクのアクセスは許可します）



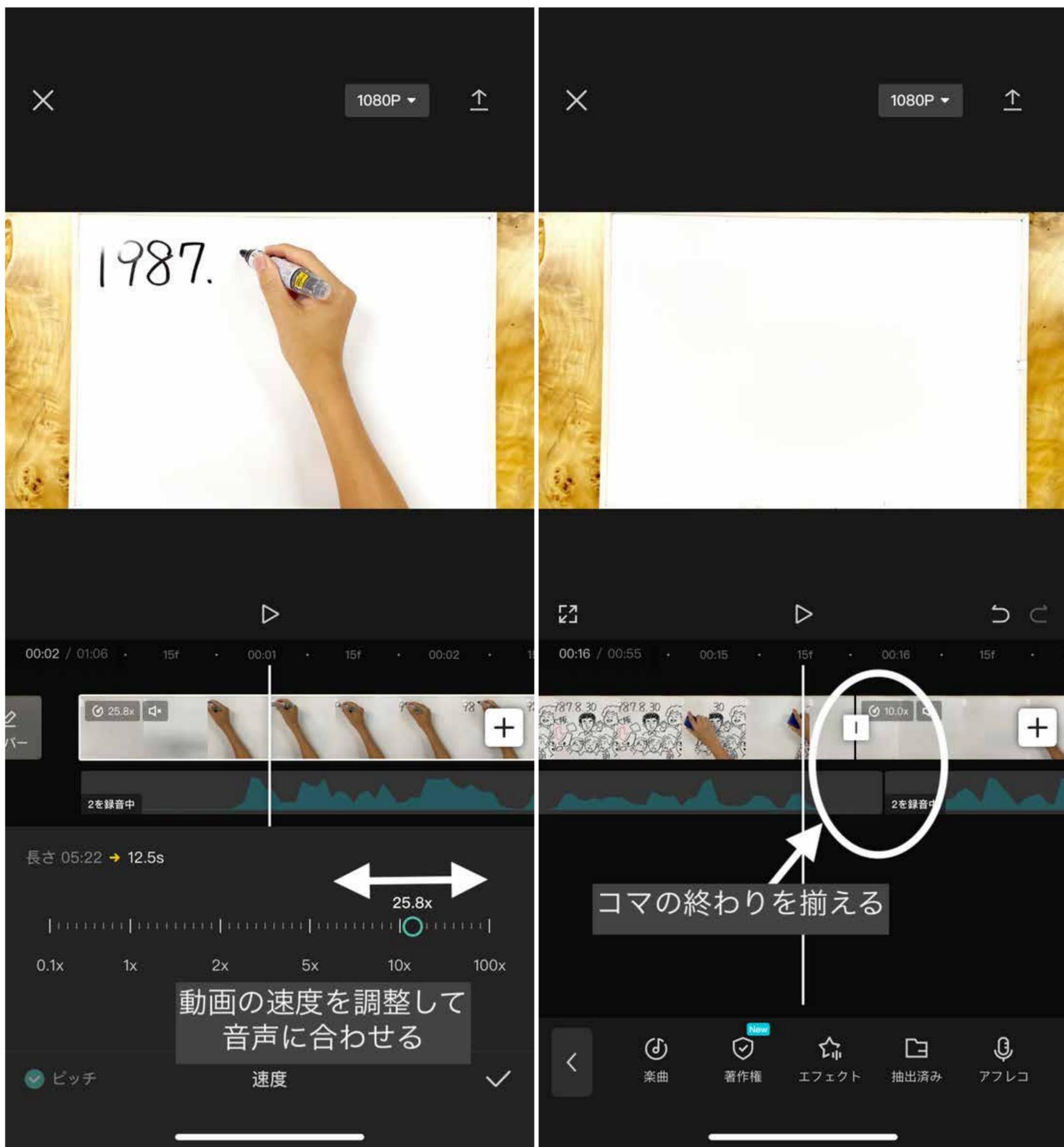
次にマイクのマークをタップします。

すると 3.2.1 とカウントダウンが出て、それが終わると音声録音が始まります。

ナレーション録音が終わったら、マイクマークをもう一度押して終了します。間違えた場合は、画像の「いらない部分をカット」と同じ操作でカットできます。そして改めてアフレコを入れます。



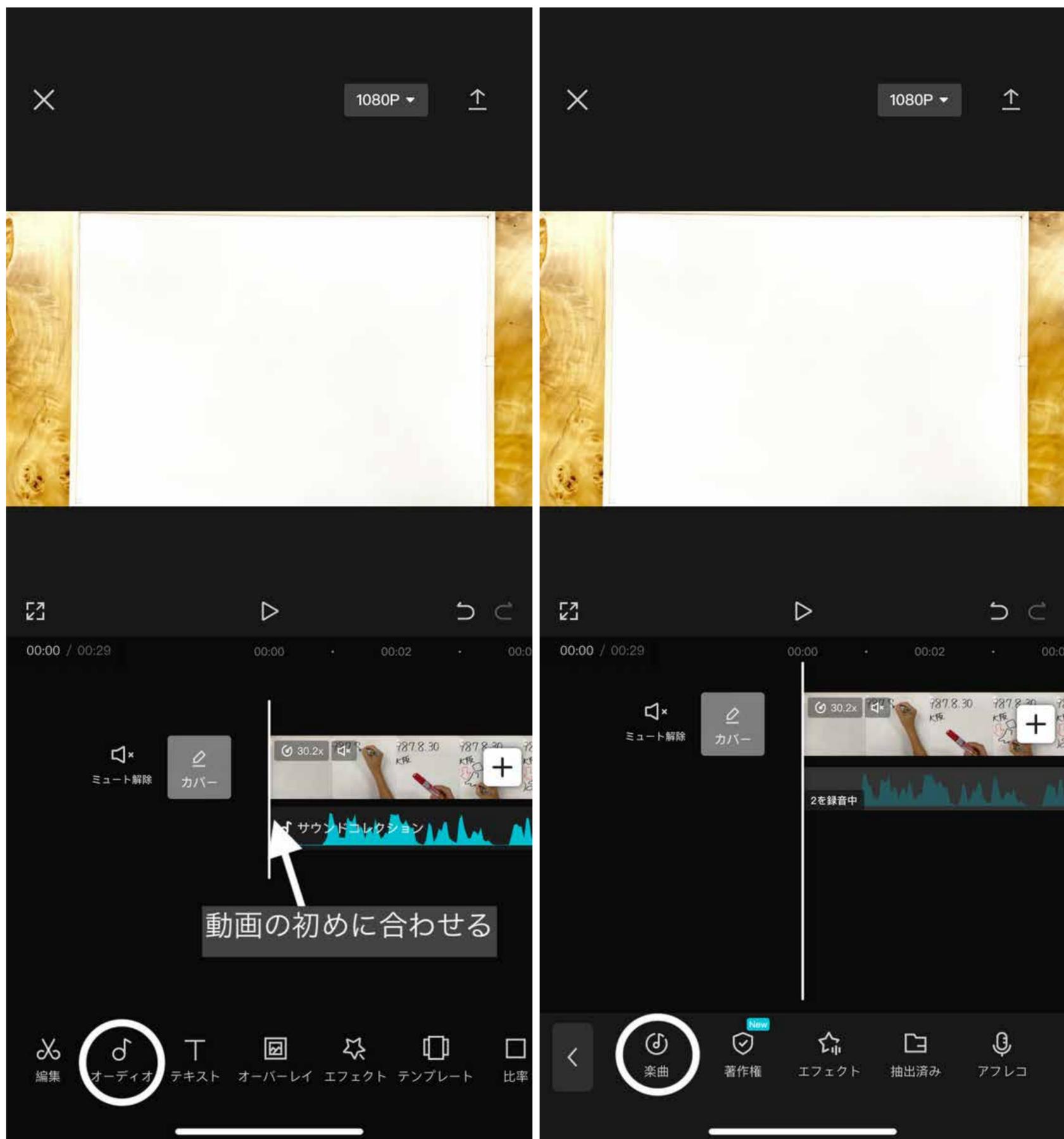
絵コンテを元にコマごとに分割していきます。



音声映像のタイミングが合うように速度を上げていきます（コマを選択→速度→通常）

※ 35 倍、25 倍ぐらいなら速度の違いはそんなにわからない。

（動画最後に差し込まれている CapCut のドロップマークは削除する）

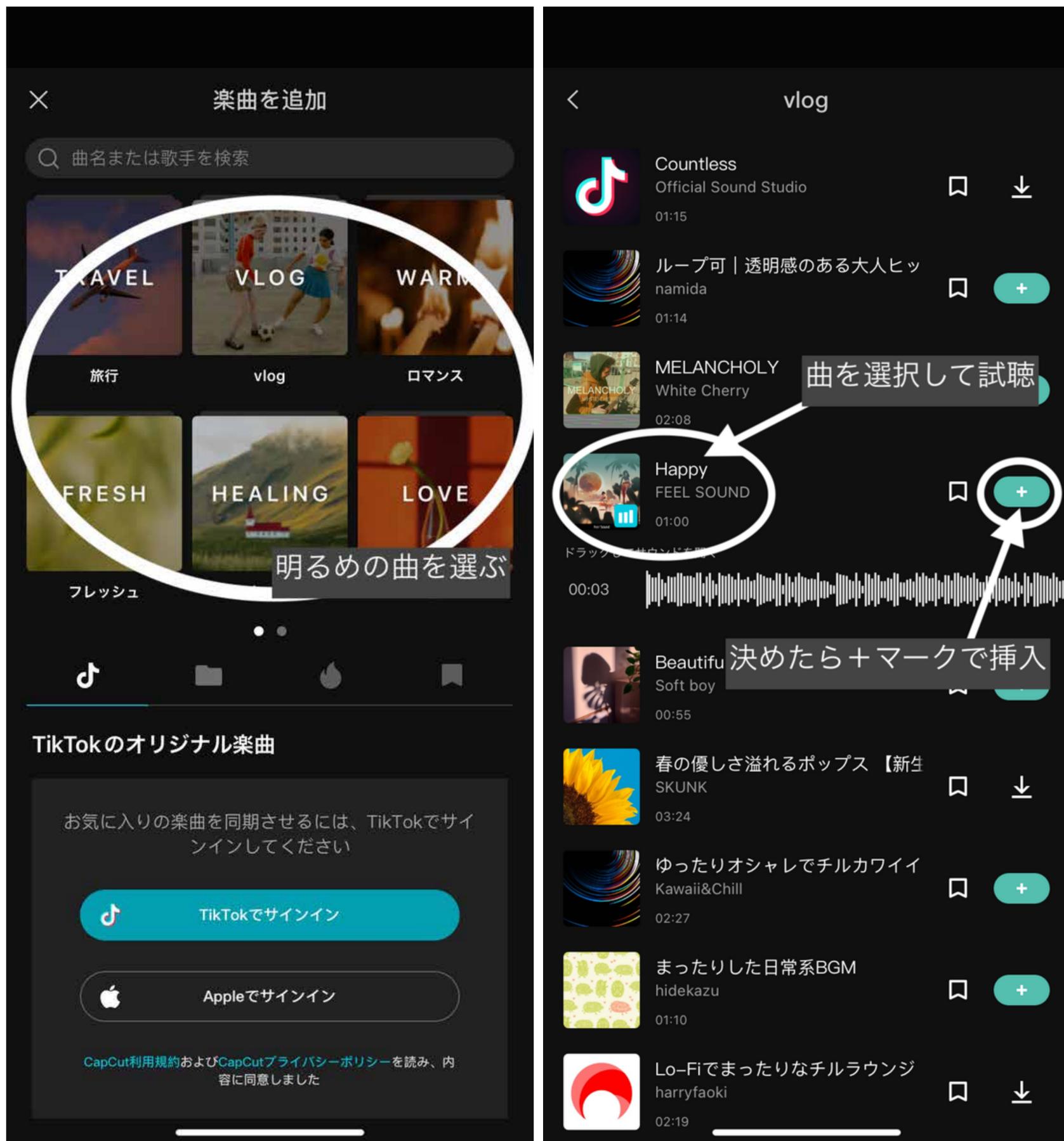


そして最後に BGM を入れていきます (CapCut の楽曲使っていきます)

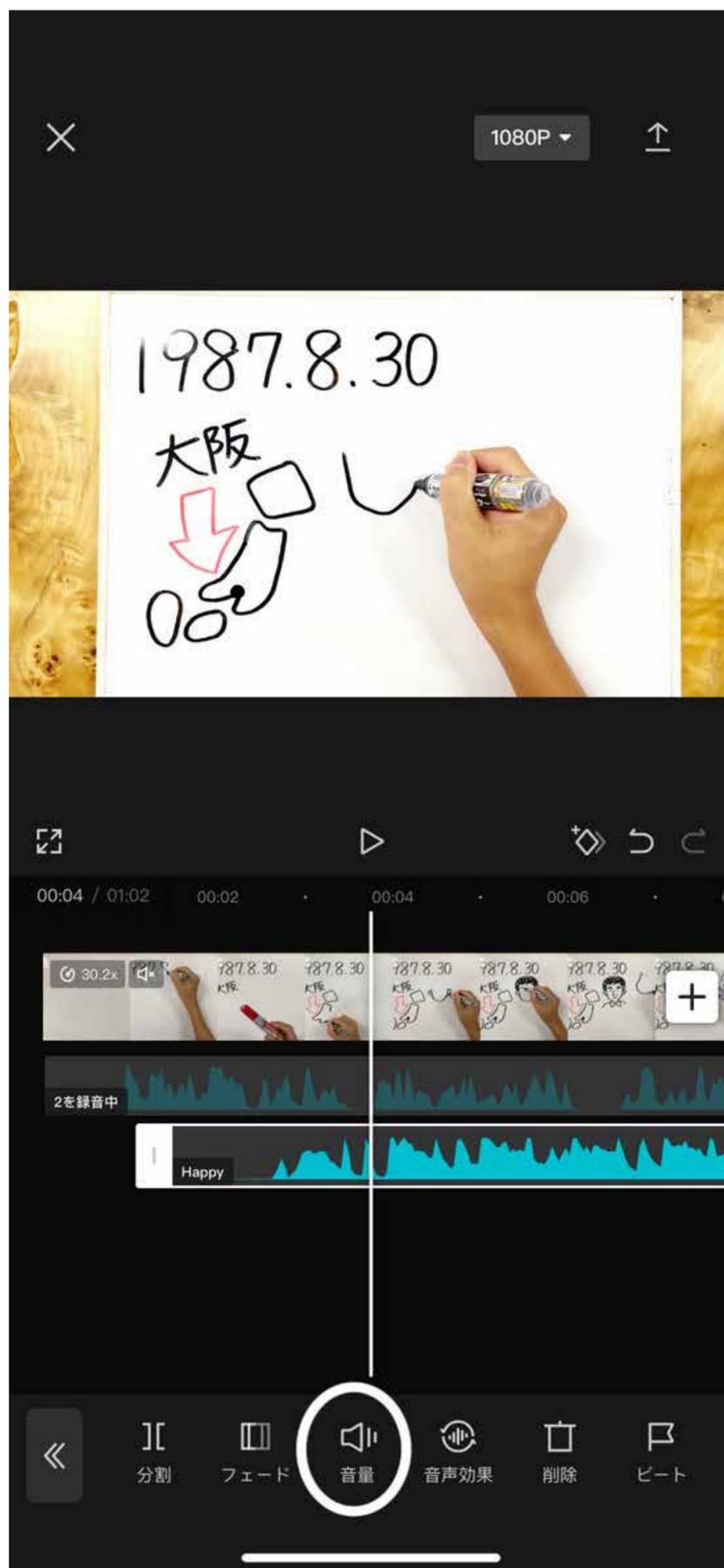
BGM が物語の雰囲気を作っていくので、BGM が暗ければどんなに明るい口調でも暗い印象になりますし、BGM が明るければ暗い口調でも明るい雰囲気になります。

お絵かきクリエイターになれば、有料や無料の商用利用 OK の楽曲を使用していく事になるのですが、今回は CapCut の中にある音楽を使用していきます。

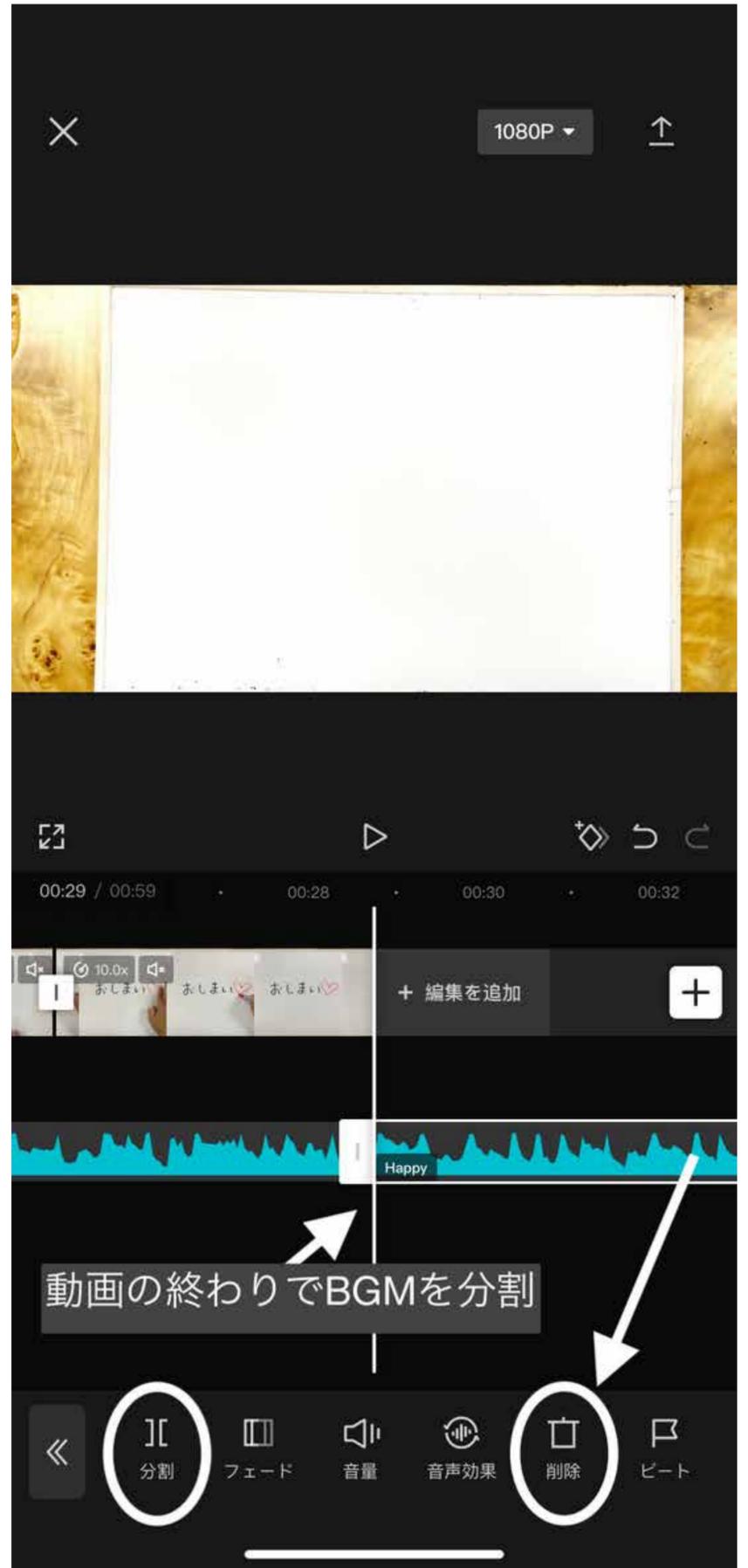
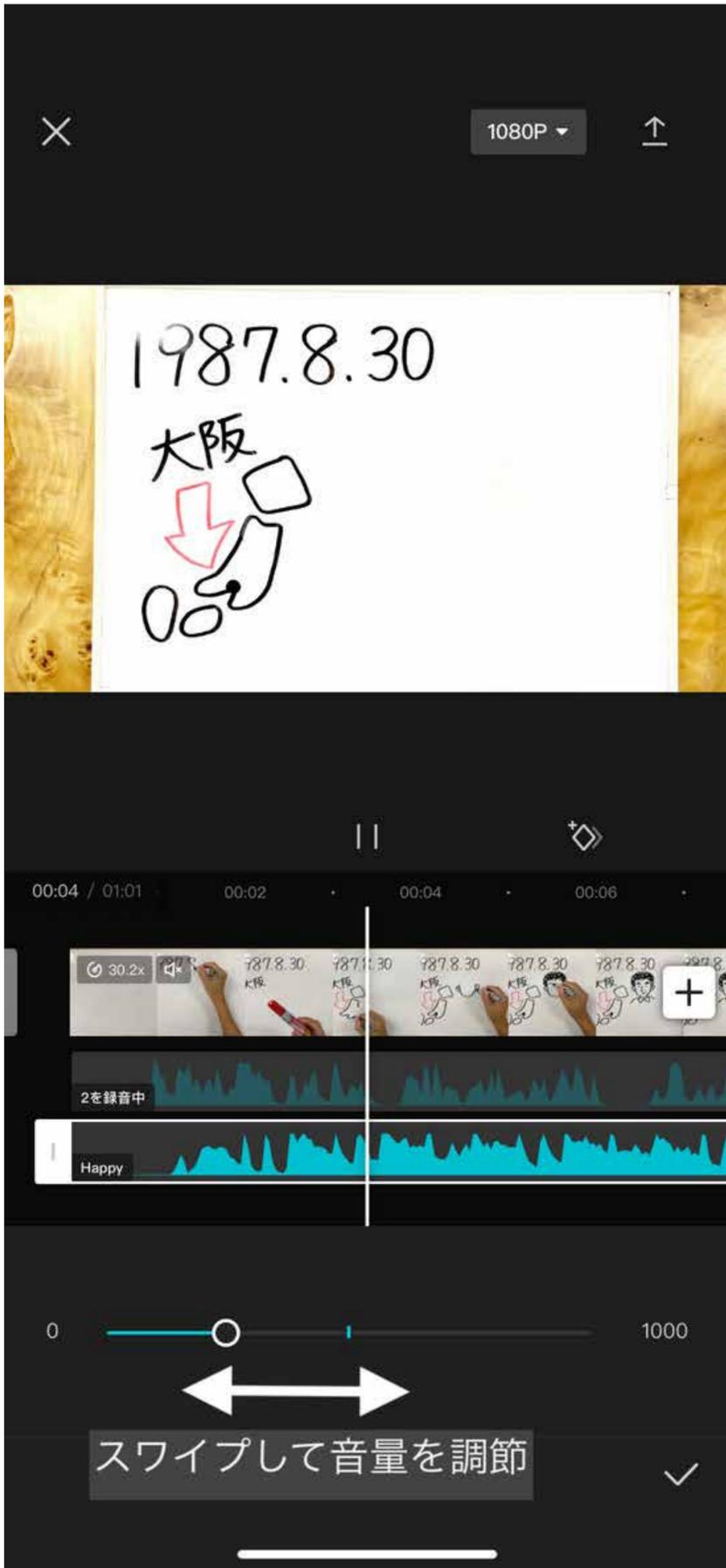
「楽曲」の項目をタップして、次にサインインの画面が出てきますが、無視しても大丈夫です。

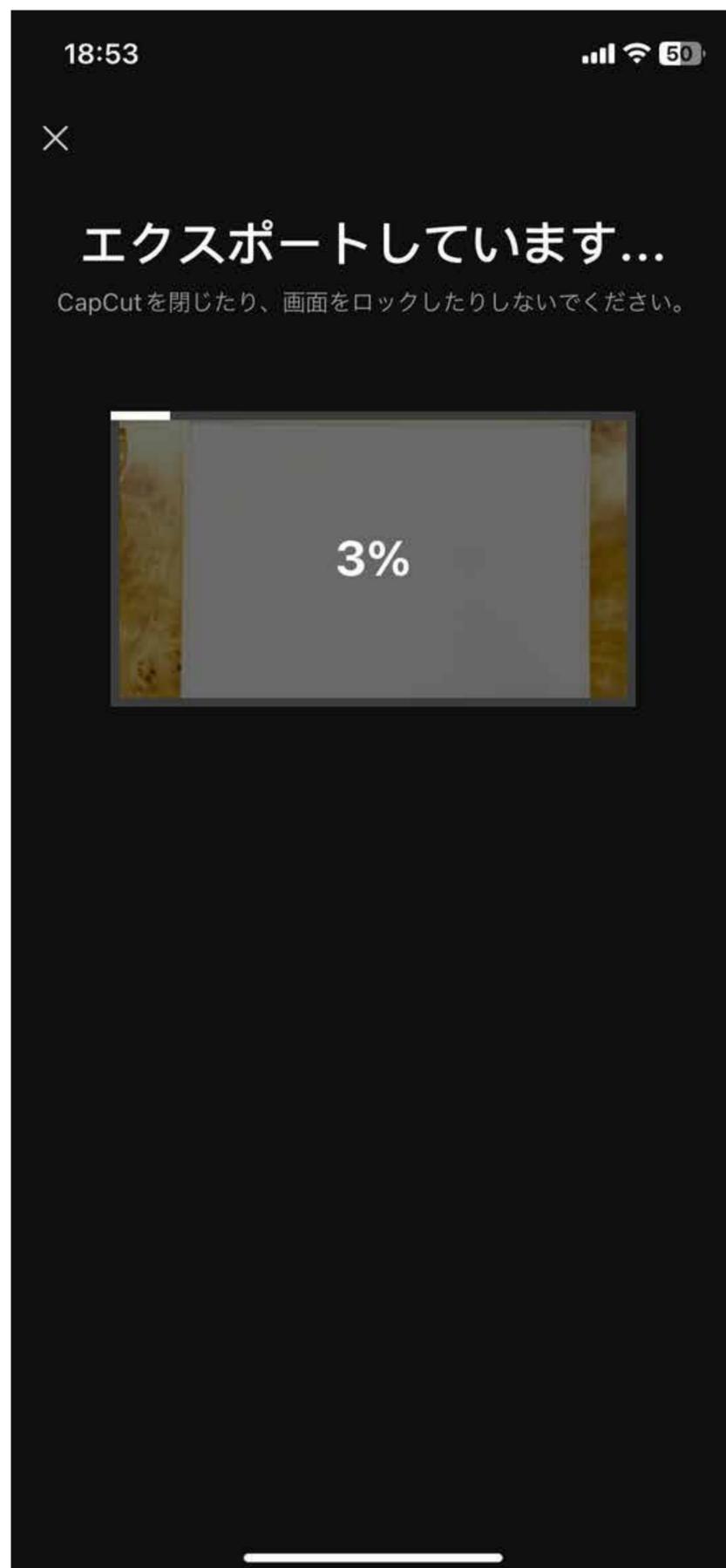


楽曲の一覧から明るい曲を探していきます。
曲を選択して視聴して決まったら「+」マークで挿入です。



BGMのところを選択して
「音量」の項目を選択→再生しながら音量を調整していきます。

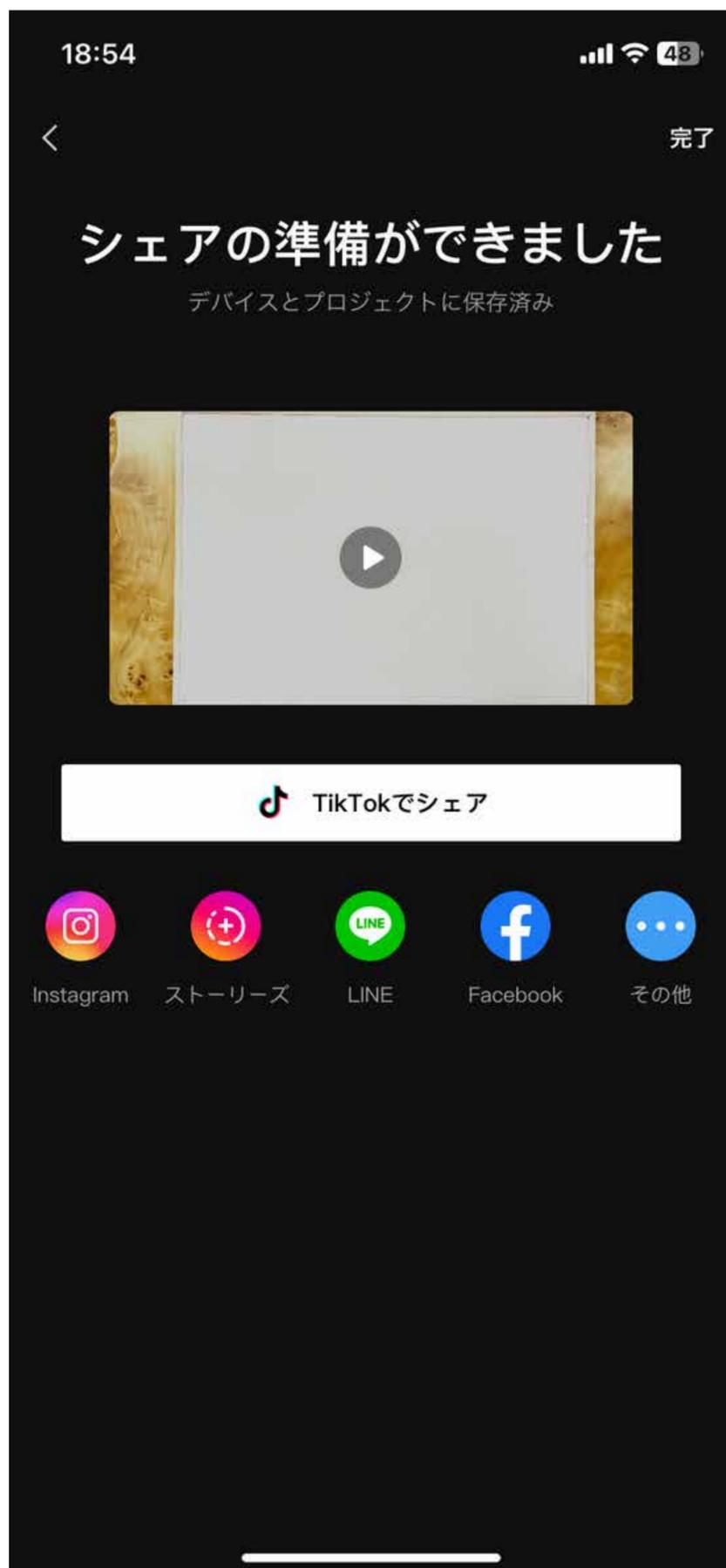




そして仕上げに専門用語で「書き出し」という作業をします。

画面右上の板から上矢印が出ているようなマーク「エクスポートマーク」をタップします。

そして書き出しが始まったら、終わるまで待ちます。



読み込みが終わって写真アプリに保存されていればOKです。

以上で動画編集の作業は終わりです。

この作業のコツは、全部覚えてからではなく、やり方を見ながら進めていくことです。あなたのお絵かきムービー完成がもう目の前！ここまでチャレンジを進めてきた自分に拍手を送りながら最後まで楽しんでいきましょう。

さて、ここまでであなたは全てのステップを進めました。たった4回でこれだけのこの期間でめちゃくちゃ成長したと思います。

今まで出来なかったことができるようになったのですから凄いです。おめでとうございます！

もっと先に進みたい、つまり好きを仕事にしたい！稼ぎたい！ということでしたらクリエイターズアカデミーへの入学をオススメします。

ただ、それには電話診断をお申し込みしていただく必要があります。

電話診断への申し込みは Day5 で詳しくお伝えしますね。

Q&A

Q：編集したものを youtube にあげる前提の時、比率は 16：9 でなければいけませんか？

A：編集した動画の比率は横長の 16：9 や 1：1 のスクエアや縦長の 9：16 などの基準比率がありますが、基本的にはスマホで録画したままのもので良いです。クライアントからの指定がある場合は比率を合わせていきます。これがリアルの世界、例えばショッピングモールの大ビジョンに流したいとなったときに何対何の比率か、何ピクセルで出力して欲しいなどの指定があるのでその通りにします。ちょっと厳しめなのが広告の動画だと縦長にして欲しいとか横長にして欲しいとかの指定の縛りがありますしテレビ局の仕事などはもっと指定が細かいです。データはギガファイル便で送って欲しいとかデータ入りの SD カードを郵送で送って欲しいなどの注文がありますが、それは随時対応していくことになります。

Q：自分の作ったものが35万円で売れる自信がありません

A：この質問はすごく多いです。自分で作れるようになったからこそ、これでその金額が受け取れるのか心配になるのだと思うのですが、それはとても健全です。

しかし、そもそも自信なんて必要ありません。35万円はPVの業界では安く、必要としている事業主がターゲットで、あなたの自信の有無に関係なくお客様からは必要とされているからです。

売った後にお客様からお金を受け取って、制作して納品して、そしてそれを見てもらった時に「あなたに作ってもらって良かった」と言ってもらってはじめて自信がつきます。

その時には頭ではなく心で分かるのです。お金までもらってこちらこそありがとうなのに、向こうからありがとうございますと言われた時に分かるものです。

ですからそれまでは、安心して自信がないまま進んでください。

Q：周りに事業をやっている人がいないのですが、大丈夫ですか？

A：大丈夫です。Day0でもお伝えしたようにすでに効果が実証されているマーケティング手法があります。それがストレートパイプラインです。

Q：地方にいるので講座に行けないのですがそれでも参加できますか？

A：オンラインで参加できるので問題ありません。また全ての講義は録画でいつでも学ぶことができます。

クリエイターズアカデミーの参加者は1300名以上いるわけですが、地方在住の人間の方が多いし海外から参加されている方もいますので安心してください。

それにクライアントともオンラインでのやりとりですから！

Q：パソコン持ってないのですがそれでも大丈夫ですか？

A：チャレンジでやった通りスマホだけでもできますが、込み入った作業もできるためパソコンはあったほうがいいです。

パソコンは苦手な人がよく、パソコンは高いものだと認識している人がいるけれどアップルのMacbook Airなどは、あなたが今持っているスマホよりも安いです。

Q：講座に出席しないと資格は貰えないのですか？資格取得の条件が知りたいです。

A：資格取得は全てオンラインでできます。「お絵かきクリエイター」の資格取得条件は、ペーパーテストの合格と自身のマイムービーの完成です。

両方オンラインでできるので安心してください。アメリカ発祥の最先端のEラーニングシステムを導入していますので自分の都合でいつでもテストを受けることができます。

Q：お仕事を紹介してもらえますか？

A：（一部例外を除き）ありません。ご自身で顧客を獲得できるマーケティング手法を実践してもらいます。ただ、アカデミー内で定期的（月に2回ほど）に開催されるコンペがあります。このコンペは誰でも投稿できて優勝した人には賞金があります。

それから一部例外と言うのは、アカデミーの上位の資格を取った人のみが参加できる「OASIS」というプロジェクトのことです。こちらに参加すれば、集客や販売は一般社団法人国際じぶんストーリー協会が全部やります。

そして制作だけをクリエイターに委託します。極端な話、寝て待っているだけですでお金を受け取った状態で制作をスタートできる夢みたいなプロジェクトです。

なぜ上位資格者のみなのかと言うと、クオリティ、精度の担保が必要だからです。

初心者にやってもらうと質の問題などで、クライアントが怒っちゃうという事になりかねないからです。

厳しい言い方になりますが、仕事もらえるならやりたいかな？という程度の気持ちならやらない方がいいです。

お客さんのヒアリングも丁寧にしないといけませんから、好きを仕事にしたいんだ！しっかり稼いでいきたいんだ！という情熱がちゃんとある人にやって欲しいです。

お絵かきクリエイターに仕事を頼んでも商品が納品されないとなるとブランディング的にも最悪です。そんなことはないようにしたいのです。でなければ、クリエイティブ業界のためにもならないですから。

Q：副業でやりたいのですが会社にバレたくありません。副業でもできますか？

A：問題ありません。副業でスタートしてる人がほとんどです。

Q：介護や育児で時間が取れるかわかりませんが、それでもできますか？

A：朝30分、夜30分とか細切れでもいいので1日1時間は確保できるなら大丈夫です。介護や育児などは、いつ時間が取られるかわからないと思いますので、細切れでも大丈夫です。作業を途中で止めた所からまた再開する事もできますので安心してください。それでもやはり時間の確保が無理というなら難しいと思います。

Q：夫婦で参加したいのですが、一緒に参加してもいいですか？

A：問題ありません。説明会に主人も参加して大丈夫ですか？という質問もいただきますが大丈夫です。むしろ一緒に参加した方がいいと思っています。1人が参加した後でその内容を家族に説明しようとしても、情報を適切に伝えることは難しいからです。

誰かに完璧に聞いたことを伝えるのは難しく、むしろ後でケンカのタネになってしまいますので一緒に参加なさった方がいいです。もし1人で聞いた話を家族に聞いてもらう時には、説明しようと思わず「私はやってみたい！」とだけ伝えるのが良いでしょう。

もし一緒に参加することが難しければ、日程や時間をずらして再度一緒に説明を受けるなどの相談もすることができます。

Q：私は筆文字の作品を作っているのですが、絵柄や描き方は指定があるのでしょうか？

A：ありません。どんどんオリジナリティを出せば素敵です。デジタルでやっている方もいますし、水彩でやっている方もいます。どんなやり方でもいいと思います

Q：電話診断に申し込んだら入学しないといけないですか？

A：いいえ、そんな事はありません。それどころか面談をパスしないと入学できません。

クリエイターズアカデミーは、参加者数と参加者の売上げが最大であるとデータで証明ができている日本最大最高のアカデミースクールです。

決して適当なものではありませんので、簡単に入れるとは思わないでください。

Q：左利きでも大丈夫ですか？

A：左利きのクリエイターも多くいますので大丈夫です。

Q：ビジネスネームやペンネームで活動できますか？本名じゃないとダメですか？

A：問題ありません。ペンネームで活動しているクリエイターも多いです。

はい！改めて Day4 の完了おめでとうございます！
次回が最後になりますので、今回のチャレンジの総まとめ
とクリエイターズアカデミーのカリキュラムをご案内しま
す。しっかり最後の締めくくりをしましょう。

【Day5】

クリエイターとして高みを目指そう！

チャレンジ達成おめでとうございます！



お絵かきムービーの制作はいかがでしたでしょうか？
完成した方もいれば、まだ完成に至っていない方や着手できていない方もいるでしょう。

しかし、一歩でも前進したのであれば、まずはその一歩を
賞賛しましょう！

おめでとうございます！素晴らしいです！

お絵かきムービーの制作は確かに容易ではなかったかもしれ
ませんが、大切なのは「できそう！」と感ずることです。



極端な話をすると、完成しなくても「自分にもできそう！」と思えば、それが大きな一歩となります。

「できそう！」や「やりたい！」という気持ちは成功への鍵です。

このチャレンジに参加した皆さんは、お絵かきムービーを作成するスキルを身につけるための最初の一歩からスタートしました。

そして、今ではそれができるようになったり、自信を持つことができる段階にいます。

この経験を活かし、さらにお絵かきムービーの制作を続け、あなたの世界観を表現して楽しむのも一つの成果ですが、もしあなたが、ここで満足することなく、さらなる成長を目指すこともできます。

それは、好きなことを仕事にし、豊かで幸せな生活を手に入れるということ。

もし、あなたがお絵かきムービーを仕事にして、あなたの個性や世界観を世の中に広め、お客さんから喜ばれながら感謝のお金を贈られる。

そんな未来を望むのであればもう少しだけ読み進めてください。

お絵かきクリエイターになる唯一の方法

チャレンジをやりきったあなたに残された選択肢は3つです。

- ・ やらない
- ・ お絵かきムービーを個人的に作って、創作活動を楽しむ
- ・ クリエイターズアカデミーに入学し、お絵かきクリエイターとして好きなことを仕事にし、ちゃんと稼ぐ

この選択肢の中に「独学でお絵かきクリエイターを目指す」という選択肢がないことに気が付きましたか？

実は、ここでお話ししなければいけない重要なポイントがあります。それは、お絵かきクリエイターになるには、クリエイターズアカデミーに入学することが絶対に必要なのです。

なぜ必要なのかと言うと、お絵かきクリエイターを名乗ったり、お絵かきムービーを販売するには、当協会の認定資格が必要だからです。

なぜなら「お絵かきムービー」と「お絵かきクリエイター」という言葉は商標登録していて、当協会が認定したクリエイターだけが使用することが許可されているからです。

「えー、なんかせこい！」

そんなふうに思ってしまう方もいるかもしれませんね。

でも聞いてください。Day1でもお話しした、当協会と無関係のクリエイターがお絵かきムービー“みたいな”動画

を提供し、それがクレームになった事例を覚えていますか？

これはそのクリエイターが作ったお絵かきムービー“みたいな”動画が、お絵かきムービーの品質に及ばなかったために発生したクレームでした。

私たちは、このようなお絵かきムービー“みたいな”動画が世の中に出回って、お絵かきムービーの市場価値が下がってしまう事態は絶対に避けなければいけないと思っています。

これは、お絵かきクリエイターがしっかりと稼げるお仕事であるために絶対必要なことなのです。

だからこそ「お絵かきムービー」や「お絵かきクリエイター」をいう言葉に制限を設けているのです。

なので、あなたが堂々とお絵かきクリエイターを名乗り、最短で成功を収めるためにも、クリエイターズアカデミーに参加していただくことを強くオススメしているというわけですね。

それでは、お絵かきクリエイターになりたいあなたのために、アカデミーのご紹介をさせていただきますね。

成功に欠かせない2つの要素とは？

先ほどクリエイターズアカデミーの紹介をすると言いましたが、その前にもう一つだけ大切なお話をさせてください。

あなたがクリエイターとして成功するために、実は、欠かせない2つの要素があります。

その要素とは

- ・ノウハウ
 - ・環境
- です。

ノウハウに関しては本書でかなり深いところまで知識とスキルを学んでいただけたと思います。

さらにワークを真剣にこなしてきたあなたには、具体的にノウハウがどういったものなのかを体感いただけたかと思います。

あと、あなたに足りない要素、それこそが“環境”なのです。

なぜ環境が重要なのかというと、人生は習慣によって築かれるものだからです。成功した人や偉業を成し遂げた人は、単に過酷な練習や勉強に耐えたからこそ成功したと思いますか？

もちろん野球の大谷選手や将棋の藤井聡太名人などは、一般の普通の人には想像もつかないような練習や勉強を積んでいるでしょう。

しかし、ただひたすら辛い練習に耐えてきたわけではないのです。むしろ、その苦難を習慣として積み重ね、克服してきたからこそ、成功への道を歩んできたのです。

それぐらい、人の意志力には上限があるのです。だからこそ、習慣が成功への鍵となり、習慣を作るためにも、あな

たのクリエイターとして成功するための環境選びこそが最も大切なのです。

好きを仕事にすることはとっても素敵なことではありますが大変な道のりでもあります。なので同じ目標を抱く仲間たちと共に学び、成長する環境に身を置くという選択をしてください。

この先の私たちのロードマップ

まず、この本を最後までやり切ったあなたは、お絵かきムービーの制作に関する新たな可能性を知りました。そして、これは好きなことを仕事にし、豊かで幸せな人生を手に入れるための一歩と考えています。

理想の状態は、年収400～700万円の範囲にあるとイメージしています。もし副業なら、年収200～300万円程度の収入は必要でしょう。

お絵かきムービーを制作できるようになれば、理想の状態に近づくための手段となります。

ただ、この5Daysの挑戦でお絵かきムービーを作成できるようになったとしても、それだけでは理想の状態にはまだ遠いかもかもしれません。

なぜなら、理想の状態に達するには、"ストーリー"と"マーケティング"が不可欠だからです。ストーリーは、お客様に魅力的なコンテンツを提供するために必要であり、マーケティングはそのコンテンツを必要とするお客様に届けるために欠かせません。

成功しているお絵かきクリエイターたちは、これらのスキルを習得しており、好きなことを仕事にして豊かで幸せな生活を実現しています。

しかし、もう一つの選択肢として、お絵かきムービーを制作する道を選ばないことも可能です。ただし、現実として、社会情勢は下降傾向にあり、今のままの延長線上で生きることはますます難しくなる可能性が高いです。

「クリエイターズアカデミー」は、このような未来に目を向け、必要なスキルを学び、好きなことを仕事にし、しっかりと収入を得るためのプログラムです。

このアカデミーは、お絵かきクリエイターとしてのスキルだけでなく、ストーリーテリングやマーケティングスキルも学ぶことができ、お絵かきクリエイターとしてのすべてが学べる日本最大のアカデミースクールなのです。

好きを仕事にするクリエイターズアカデミー



さていよいよクリエイターズアカデミーについて詳しく解説していますね！

クリエイターズアカデミーでは、好きを仕事にしたい、同じ志を持った仲間たちと、充実のサポートとカリキュラムを用意しています。

今からそのアカデミーの内容について解説していききたいと思います。

気になるクリエイターズアカデミーのカリキュラムは？

1：サポート内容

このカリキュラムの最大の特徴は、卒業後ではなく在学中から収益を上げ始めることを重視しています。

つまり、入学後すぐにあなたはクリエイターとして活動することができるのです。Day0でも紹介しましたが、参加2ヶ月で数十万円の売り上げを作っている事例を紹介しましたが、この仕組みが最速で売り上げを作っているというわけですね。

サポート期間は、参加申し込み日から参加した期の終了までとなっています。例えば今が10月として、カリキュラムの第1回目が12月に始まるとします。

一期が6ヶ月間なので+2ヶ月の8ヶ月在籍できるということになります。なるべく早く入学するととってもお得ということですね。

リアル開催の本講座

期間中、大阪で7回の講座が実施されます。これらの講座はリアルで受講するか、録画を視聴し、Zoomを通じてオンラインで参加することができます。講座内容は以下の通りです

- 第1回目：お絵かきムービークリエイターの仕事全体像
- 第2回目：制作・作業の進め方について
- 第3回目：集客の仕組みとマーケティングについて
- 第4回目：個別相談会と制作受注について
- 第5回目：クライアントの動画制作の進め方
- 第6回目：広告とショートムービーについて
- 第7回目：具体的な展開と修了式

2：5大フォロー：

カリキュラムにプラスして、学習中に質問や疑問に対処するための5つのフォローアップ体制が提供されます。

- ① Zoom グループ質問会
- ② 絵コンテ質問会
- ③ IT ツール使用方法説明会
- ④ 東京・大阪でのリアル参加型ワークショップ
- ⑤ 専門家による特別講義（セールス、広告）
などです。

3：7 大サポート

さらに、参加者に細やかな7大サポートを提供します。

- ①参加者限定チャットグループの招待
- ②オンラインチャットの相談回数無制限
- ③WEB ページ制作用テンプレートの提供と使用权
- ④お絵かきムービー制作相談会
- ⑤実際の作業内容を収録した動画教材
- ⑥シナリオ添削
- ⑦講座やグループ質問会の収録動画教材
などなど。

4：3 大特典

参加者にはさらに、以下の特典があります。

- ①認定試験合格後、
協会認定クリエイターの認定書授与を受ける権利
- ②協会の特設サイトへのお絵かきムービー作品掲載権
- ③IT 超初心者サポートの利用権利（別途料金が必要）

5：登録商標

「お絵かきムービー」および「お絵かきクリエイター」は特許庁に登録済みの商標です。アカデミーおよびアカデミーが認定したクリエイターは、法的権利の保護を受けられます。また、顧問弁護士が活動の安全性をサポートしています。

アカデミー参加後のスケジュール

スケジュールの流れをわかりやすく説明します。

ステップ1（1ヶ月目）：

お絵かきムービー（マイムービー）を制作

最初のステップでは、お絵かきムービーの制作に集中します。この期間に、お絵かきムービーの制作を始め、スキルを向上させます。

ステップ2（2ヶ月目）：

ストレートパイプラインのWebページの準備

2ヶ月目には、受注を増やすために必要なWebページを準備します。これは、あなたのクリエイティブな仕事を紹介する場所であり、潜在的なクライアントにアプローチするためのツールです。

ステップ3（3ヶ月目）：

ストレートパイプラインを実践

3ヶ月目からは、ストレートパイプラインと呼ばれる集客の仕組みを実践します。これにより、潜在的なクライアントにアプローチし、仕事を獲得する方法を学びます。

もし運が良ければ、1本から3本の仕事を獲得し、それらを受注して納品します。しかし、受注できなかった場合でも問題ありません。改善点を見つけ、ストレートパイプラインの実践を続けます。

ステップ4（4ヶ月目）：

ステップ3を繰り返す

4ヶ月目では、前のステップを繰り返して、集客の実践を続けます。実践を通じて、さらに多くの仕事を獲得し、収益を増やすスキルを向上させます。

このプロセスを続けることで、お絵かきムービーの制作ス

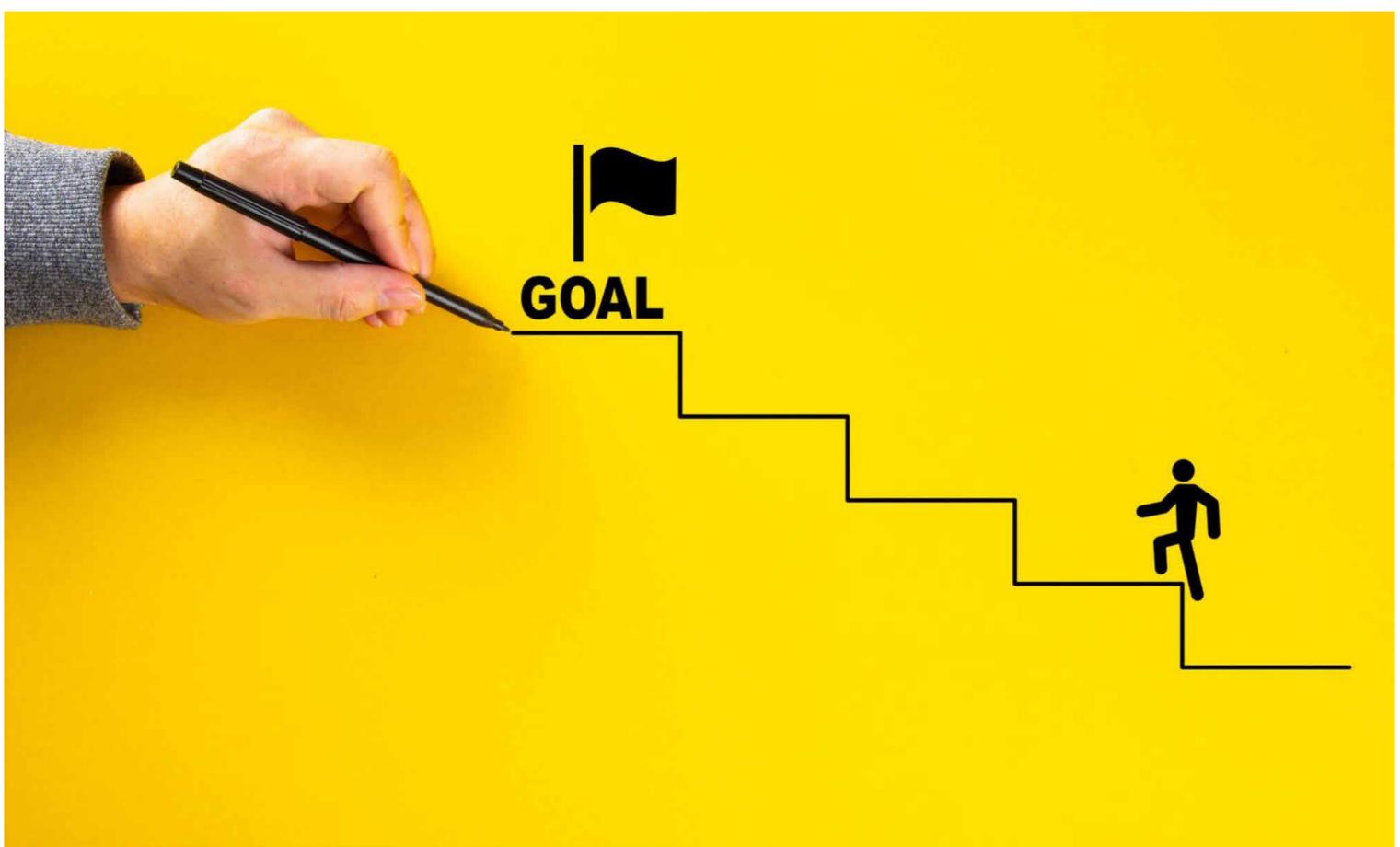
キルが向上し、集客が成功する可能性が高まります。

受注率は約 30% で、3～4 回の実践で 1 件の仕事を獲得できるでしょう。

各ステップでは、専属の講師がサポートし、あなたの成長を支えます。さらに、制作したお絵かきムービーと Web ページは何度でも使用できます。

お絵かきムービーの単価は最低で 35 万円からスタートし、あなたのスキルと経験に合わせて値上げできます。例えば、1 本 80 万円で仕事を受注すれば、年に 5 本制作すれば年収 400 万円を達成できます。

年に 5 本なら、余裕を持って、かつ魂を込めて制作ができますよね。しかもお客さんにも喜んでもらいながら！そんな状態で年収 400 万円もあったら、とっても幸せですよ。



誰でも入れるわけではありません

ここまでクリエイターズアカデミーについて説明しましたが、一つお伝えしないといけないことがあります。それは、お金さえ出せば誰でも入れるわけではないということ。

クリエイターズアカデミーに入学するためには電話診断とリモートによる面談を受けていただく必要があります。これはあなたのお絵かきクリエイターとしての適性を診断するための時間となっています。

なぜこのようなことをしているのかというと、言葉を濁さずに言ってしまうと、アカデミーの中にヤバい人を入れたくないのです。

クリエイターズアカデミーとしてはお絵かきクリエイターの皆さんが安心して活動できる環境を整えていくことを、とても大事にしています。

ここまで真面目に本書に取り組んでいただいたあなたがヤバい人の可能性は限りなくゼロに近いと思いますので、参加後には安心してクリエイターとして活動していただけたらと思います。

無料の電話診断を受け付けております

本書を最後までやり切り、お絵かきクリエイターに興味津々なあなたへ
無料の電話診断を受け付けております。

「そんなこと言っても、無理やり勧誘されたりしたら嫌だな〜」

とか

「知らない人と喋るのは怖いな〜」

なんて思っているかもしれませんが、安心してください

マジで無理やり売りつけるとか、そういった面談はしていませんから。

もしあなたが少しでも、お絵かきクリエイターとして活躍したい！

クリエイターズアカデミーが気になる！というのであれば、お気軽に電話診断へお申し込みいただければと存じます。

無料の電話診断への申し込みはこちらからどうぞ

https://creatorsacademy.jp/clp/pdf_top_thanks01/?book



その他、よくある質問にお答えします

Q：授業料の支払い方法は相談できますか？

A：はい、授業料の支払い方法について相談可能です。安心してください。

Q：クレジットカード使えますか？

A：はい、クレジットカードも使用することができます。

Q：自分がやりたいかどうか悩んでいます。

A：人間は欲しくないものに悩まないものです。頭で考えすぎているので、心で決めることをオススメします。

Q：来期の募集はありますか？

A：あります。100期までやりたいと思っています。ですが、価格や条件の変更はあると思います。貨幣価値は変わっていくし、お絵かきムービーの価値も高まっていくからです。

Q：タイミングに悩んでいます。

A：どうせ成功するなら早い方がいいですね。迷わず進むことを検討してみてください。

Q：卒業後もお絵かきクリエイターは続けていいですか？

A：はい、卒業後もお絵かきクリエイターとして活動を続

けることはできます。

Q：期間終了後もサポートは受けられますか？

A：はい、期間終了後も引き続きサポートを受けられる進路をご用意しています。

Q：売上の一部を協会に納めたりしますか？

A：いいえ、アカデミーと協会はクリエイターが成功するために存在しており、売上の一部を納める必要はありません。

最後に、レビューのお願い

この本を最後までお読みいただき、誠にありがとうございます。
ます。

あなたの貴重な意見と感想を伺いたく以下のリンクから、
レビューを投稿していただけると幸いです。

レビューはこちらから

<https://forms.gle/xf485xbAVzJjci9b7>



あなたのレビューは、クリエイターズアカデミーの運営の
参考にさせていただきます。また、この本を読む他の方々
にとって非常に有益な情報となります。あなたの率直な意
見は、新たな読者にこの本をおすすめする大きな力となり
ます。

ご協力いただけると大変嬉しいです。

著者プロフィール



ハク ノブアキ

株式会社アクアフィールド代表

一般社団法人国際じぶんストーリー協会代表理事

クリエイターズアカデミー学長

1987年8月30日大阪生まれ

大阪美術学校卒業後アパレル会社に就職

担当店舗でグループない最大売り上げを作りエリアマネージャーに就任、その後独立

起業後はWEBマーケティングコンサルタントとして株式会社アクアフィールドを設立

4億円以上の売り上げを作り、クライアントへの貢献売り上げは10億円以上

その後好きを仕事にという理念のもと事業転換

クリエイティブな能力とビジネスを融合させ、好きを仕事にするためのお絵かきクリエイターという新しい働き方を世界に提案

同時に、クリエイターがビジネスを学べる場としてクリエイターズアカデミーを設立。

現在、日本最大の手描きクリエイターコミュニティを運営

2017年お絵かきムービーを日本初公開

2019年クリエイターズアカデミー設立。

同年、学研出版さんから著書「夢を叶える自己発見ノート」を発売

株式会社アクアフィールド

一般社団法人国際じぶんストーリー協会

株式会社アクアフィールド

〒541-0052

大阪府大阪市中央区安土町2丁目3-13

大阪国際ビルディング3階

主要取引銀行

みずほ銀行・三井住友銀行

「お絵かきムービー」特許庁登録番号 6430649

「お絵かきクリエイター」特許庁登録番号 6430650

これらの名称は、株式会社アクアフィールドの登録商標です。

(2021年～)

この書籍の機密情報に関する注意事項について

この書籍の原稿に含まれる情報は機密情報であり、著者および関連する関係者によって提供されたものです。この書籍の内容を無断で公開、複製、配布、または第三者と共有することは固く禁止されています。この注意事項を遵守しない場合、法的な措置が取られる可能性があります。

以下の行為は禁止されています：

- ・この書籍の内容を電子的または印刷物で公開すること。
- ・この書籍の内容を他の個人や団体と共有、譲渡、または販売すること。
- ・この書籍の内容をウェブサイト、ソーシャルメディア、ブログ、フォーラムなどで公にすること。
- ・この書籍の内容に基づいて新たな著作物を作成し、それを公開すること。

機密情報の漏洩は法的な問題となり、著者および関連する関係者に損害を与える可能性があります。したがって、この書籍の内容を遵守し、機密情報を守るために最大限の注意を払うことをお願い申し上げます。

上記注意事項について不明点がある場合は mail0@hakuwriter.com までお問い合わせください