

アニメーション

田中克尚 原田淳平

1. 研究概要

私たちの研究テーマはアニメーションである。アニメというものに興味を持ち、アニメが作成されるまでの方法や知識を理解し、自分たちで実際にアニメーションを作成することである。

animation (アニメーション) は、ラテン語で靈魂を意味する anima (アニマ) に由来しており、生命のない動かないものに命を与えて動かす意味である。アニメーションは、動画とも呼ばれ、コマ撮りなどによって、複数の静止画像により動きを作り出す技術で、連続して変化する絵や物により発生する仮現運動を利用した映像手法である。明治期末に国外から短編アニメーションが輸入、上映され、「凸坊新画帖」と題されて公開された。これが最初のアニメーションの日本語訳ともみなされるのである。



図1 日本最古のアニメ「凸坊新画帖」のアニメーションフィルム

2. 研究の具体的内容

アニメーション制作の方法を調べ以下の予定で制作する。

(1) シナリオを考える

2人で意見を出し合いどんなアニメーションを製作するかを考える。1人1人の役割を決め、作業を進める。

(2) アニメーションの下書きをする

アニメーションの流れをおおまかに絵で描いていき、どんな感じにするかイメージを決める。

(3) 本格的に絵を描いていく

下書きで描いていった絵をもとにきれいに絵を描いていき、ペイントで色を付けていく。

(4) ムービーメーカーを使って編集する



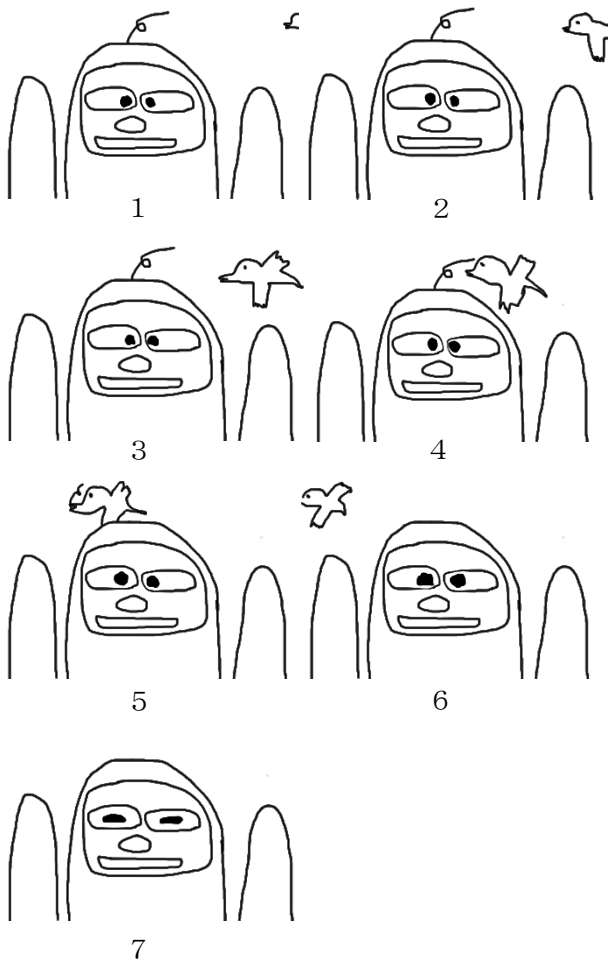
図2 Windows ムービーメーカー

「Windows ムービーメーカー」を使って絵を繋ぎ動画にする。ここで再生速度の設定や画像の整理、BGMの追加をする。この機能を使い、絵をできるだけ滑らかに再生し動画にみえるようにする。

絵の動かし方による種類がいくつかあり、

- ・フルアニメーション
 - ・リミテッド・アニメーション
 - ・ストップモーション・アニメーション
- があり、私たちはリミテッド・アニメーションという表現手法を使いました。リミテッド・アニメーションとは、簡略化された抽象的な動作を表現するために、動きを簡略化し絵を描く枚数を減らす表現手法である。

実際に私たちはペイントで絵を一コマずつ描き、ムービーメーカーにより絵を繋げて絵が動いているかのようにしていきました。



上の画像のように順番に描いていくのである。この状態ではパラパラ漫画と同じようになってしまうので、これらの画像をムービーメーカーで一本の動画のように繋げていきアニメーションを作成していくのである。

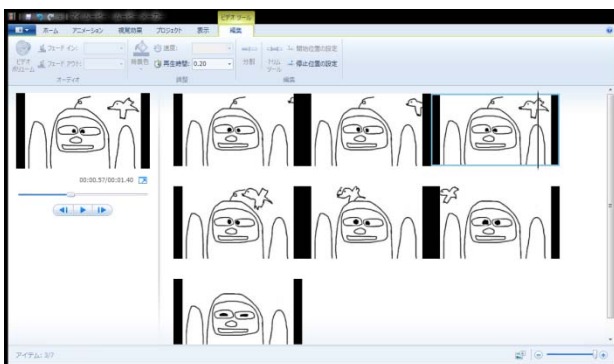


図3 制作の様子

約1枚の絵をわずか0.2秒ずつで流すことにより、絵が動いているかのように見せるのである。それが完成すると簡単なアニメーションが作成

できるのである。その後、スタッフロールやBGMを付けたら完成である。

3. 研究のまとめ

私たちはアニメーションを作成するまでの方法やプロセスを理解して、実際にアニメーションを作成したのである。

最初のころは時間が充分にあると思い、実習の時間を何時間か無駄にしてしまいました。その結果、計画していた日数を大幅に過ぎてしまい、作業全体が遅れてしまったので、不十分なアニメーションしか作成することしかできませんでした。これらのことから、今後は何か作業をするときなどは計画をしっかり立てていき、それに沿ってやっていかないといけない、ということが分かりました。

感想

今回、課題研究をしたことによってアニメーションの作成をする大変さをよく理解することができました。実際にテレビで放送されているアニメがどんなに苦勞して作られているか想像をただけで気分が悪くなりそうです。数秒の動画を作るのにもたくさんの絵が必要でとても時間がかかりました。私はこの課題研究でたくさんのことを学びました。苦勞して作り上げた、経験を忘れずに今後に活かしていきたいと思います。

田中克尚

この課題研究は、私にとっていい経験になりました。スケジュールにそって行うことができず、1秒の中で何枚も絵を描くことがとても難しいと知りました。普段、アニメを見ていますが、この課題研究でアニメーションを作ることがどれだけ難しいか知ることができました。また、仲間と一緒に協力して頑張り作り上げてとても良かったです。この経験を今後に生かし頑張っていきたいです。

原田淳平

参考文献

Wikipedia 「<http://ja.wikipedia.org/wiki/>」