

1. 動機

去年、一昨年とアニメーションを制作している先輩方を見て、自分でもアニメーションを制作したいと考えたため。

2. 使用ソフト

①動画編集

- ・ AviUtl
- ・ adobe aftereffects CS6



②作画

- ・ Firealpaca
- ・ MediBangPaint



③音声編集

- ・ CeVIO Studio



④音楽制作

- ・ MuseScore2

3. 使用機器

- ・ wacom ペンタブレット (intuos pro large)



4. 作業工程

1 学期

- ・ ストーリー構成などを考案
- ・ 音楽を制作
- ・ 下書き・線画の作画

2 学期

- ・ 音声ソフトを使い、セリフを作成
- ・ 線画・原画を制作し動画編集ソフトで動画を作成
- ・ 線画に色を付け完成した部分を動画化

3 学期

- ・ 原画を元に清書し、動画化
- ・ 動画化した部分をつなぎ合わせ調整し最終の動画化

5. 作業内容

①下書き・線画・原画

ストーリー構成を元に構図を考え下書きをしていく。
必要に応じてデジタルでの下書きとアナログでの下書きを行う



その後、コマ送りで作画する場合は線画化を先に行う。
線画とは下書き段階では整っていなかった線を一本の線にと整えること。
これにより、塗りつぶしツールでの一括着色が可能になる。



静止画で作画する場合は色分けなどを行う原画を先に制作する。
水彩ツールで色を塗っていき着色する色を決めていく。
この後に線画を制作する。



②コマ送り(パラパラ)

一枚ずつ描き、つなげることによってアニメーションとなる。
時間がかかり一枚の作画に時間を割けないためべた塗りとなる。



③静止画(カメラワーク)

一枚の静止画もしくは背景等を分離した複数の静止画を編集ソフトで動かすこと
によってアニメーションとなる。
時間が短縮でき、一枚の作画に時間を掛けることができ、一枚の完成度は高くなる。
カメラワークで動かせる範囲に限度があるため、動きの自由性は限られる。



④クロマキーを利用した編集

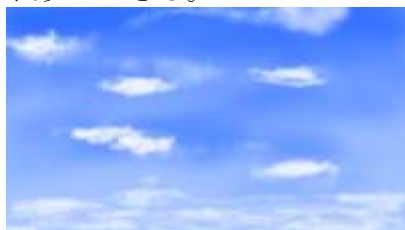
クロマキーとは特定の色を透過させる機能で作画した背景を緑色にしておくことで動画編集の段階でクロマキーを使い透過させることによって別に作画した背景画像と合成させることができる。

また、作画の段階でもはみ出しを考慮する必要がないため、作画が楽になる。



⑤背景の制作

背景は主に **MediBangPaint** のブラシツールを使用し、雲などを書き込んでいく。空と雲などを別で書き、雲をカメラワークで動かすことによって雲が流れているような表現ができる。



⑥音楽の制作

MuseScore2 というソフトを使い、音楽を制作していく。

楽譜に音符を打ち込むことによって曲を作成することができる。



⑦音声の作成

CeVIO Studio というソフトを使ってセリフを制作していく。

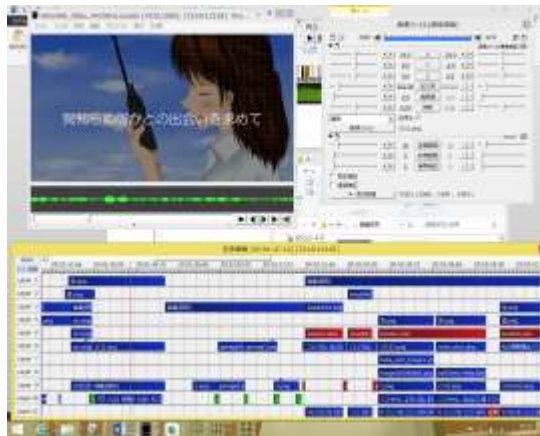
単なる棒読みではなく、速度・トーン・発音ごとの高低などを設定できる。



⑧動画の編集

主に AviUtl というソフトを使って、作画した画をつなぎ合わせていく。

.avi ファイルに書き出した後、aftereffects を使って mp4 にエンコードする。



6. キャラクター設定・ストーリー構成

・ストーリー

東京に住む少女 A と神戸に住む少女 B が
アマチュア無線(CW)を通じて交信する物語。

・キャラクター設定画

少女 A

少女 B



7. 感想

一年間、課題研究でアニメーションを制作し、様々なことを学びました。コマ送りでの作画では一つのシーンを制作するのに多くの作画をしなければならず、一枚にかけられる時間も限られているのでなかなか思うように制作できませんでした。

二学期からは、静止画をカメラワークで動かす方式に切り替えたり、最初の計画から大きく変更する部分が出てきました。

静止画での作画では、一枚に時間をかけることができるようになりましたが編集作業での手間が増え、こちらも大変な作業でした。しかし、制作していく上で自分の予想していたものとは少し違うと覚ることもありましたが、自分が描いたものが実際にアニメーションとして動くと、とても達成感がありました。この一年間でのアニメーション制作は自分にとって良い経験となりました。