

1. 動機

先輩方がやっているのを発表でみて、楽しそうだなと思いたくなった。

2. 使用した機器, ソフトウェア等

コンピュータ, カメラ, 三脚, クレイ, フィギュア, 照明
After Effects

3. 作業日程

5月～カメラ操作, 編集操作の理解

6月～フィギュア作成, 撮影開始

7月～一学期レポート作成

8月～撮影, 編集

10月～ストラップ作り

11月～撮影, 編集

12月～撮影, 編集

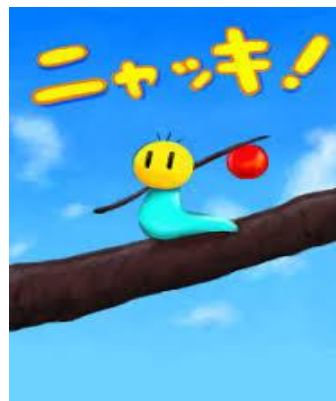
1月～レポート作成

4. 制作内容 (制作内容・作業内容・製作過程) ←内容に合わせて変えて下さい

ストップモーションとは?

静止している物体を1コマ毎に少しずつ動かしカメラで撮影し, あたかもそれ自身が連続して動いているかのように見せる技法。

有名な作品で言えば, ひつじのショーンやニャッキ!などがある。



例) 羊を通過させたいとき





このように1コマずつ動かして撮影を行った。

5. 感想

僕達の班はこの1年間ストップモーションに取り組みました。最初はフィギュアをカメラで撮って繋げるだけという簡単な作業だと思っていましたが、いざやってみるとちょっと動かすだけでも大変で時間が掛かってしまい、同時にストーリー構成も考えながらやっていたので予定よりもだいぶ遅れてしまいましたがなんとか完成させる事が出来たので良かったです。

興味本位ではじめてウキウキで制作にとりかかると簡単そうに見えてとても難しく、気力と根気がある作業続きでたいへんでした。ですが苦勞して撮った分編集して何枚もの写真をつなげて自分たちが思い描く動きとなって動いたときにはすごく嬉しくなり達成感がありました。

去年の先輩の発表を見て面白そうだと思いこの課題研究を選びましたが、自分が思っていたよりも難しく苦勞することがたくさんありました。編集でもソフトウェアの扱い方がわからず1から調べ、扱いに慣れるところから始めました。また、どうしても分からない事や困った事があつたときはチームの仲間と協力し合い相談し合う事で解決することができました。この貴重な経験をこれからは活かしていきたいです。