

メンバー 上野、崎山、向井

第一回 グループ制作課題

制作期間 4/30～6/17

制作したもの 短編アニメーション

作業分担

BGM・SE、動画編集→上野

モデル動作付け、OP・ED作成→崎山

キャラクター制作・背景→向井

作業手順

テーマ決め→各自作業分担→作業手順の確認→下書き→素材作成・相互確認→映像の確認
→音入れ(BGM/SE)→不備確認→完成

テーマ

不思議を軸にした話、台詞や声なしで伝えられる物語

ストーリー

ある日不思議な言語で書かれた本が目に入った主人公、ふと気になって手に取ったその本を開くと、知らないうちになぜか自分が本の中に入っていて本の主人公の猫になっていました。

戸惑いながら猫になってしまった自身の変わり果てた手を見ていると、不思議な色の蝶が目の前を通り過ぎた。

「もしかしたらその蝶が目覚める手掛かりになっているのかも」

と思った主人公は蝶を追いかけ始めました。蝶を惑わされながらあっちに行ったりこっちに行ったり…いつの間にか森の中に入っていることにも気づかないほど蝶を一心不乱に追いかけていきました。ようやく森を抜けあと少しで蝶に手が届きそうになった、その時まばゆい光によって目が覚めてしまいました。いったいあの本は何だったのか…？それはだれにもわかりません。

グループ制作を通しての感想

良かった点

- 各自の得意分野やできること、触ったことのあるソフトを出し合ったことで互いに最適な作業に分担することができた。
- それぞれの役割分担ができていたおかげでオンラインでもスムーズに作業に取り掛かることができた。
- ロードマップの制作や Zoom での意見交換、進捗確認をしたことでオンラインでも安定した制作ができた。
- はじめのうちにジャンルを決めてそこからストーリーを決めるといった流れにより早い段階でざっくりとしたストーリーを構成することができた。
- 思っていたより作業がスムーズに進んだので自身のわからない作業について調べる時間が十分にあった。

苦労した点

- 作業分担にあたり各々の制作環境が異なっていたこともありイラストや Live2D 等の素材を共有する際に出力形式が各環境下に対応しているかを確認する必要があった。
- グループ内での素材を共有後それらに互換性を持たせること、それらに違和感を持たせないようにつなげていくという作業が難しかった。
- LINE 上で素材を共有する際にそのままではファイル容量が大きかったので一度外部サイトを使用して圧縮してから送るという作業は手間がかかると思った。
- 余裕を持って作業を行えたが、絵コンテをより詳細に作り高いクオリティを目指すべきだったと思った。理由として送られた素材が自身の想定と異なることがあった。
- 初めての合同作業だったのでそれぞれに伝わるように作業を説明することが難しかった。
- 背景を描いたことがなかったのでイメージがつきにくくいくつか手持ちの漫画を参考にしたが思ったようなものができずに試行錯誤した。

個別の感想

作業時に注意した点

- キャラクターを制作する際になるべく動かしやすいシンプルなイラストにすることでLive2Dでの作業負担を減らすように制作した。
- 『不思議』というテーマだったので日常にはあまりなさそうな、でも完全な架空のものにならないような素材を作るように心がけた。
- 素材を出力後に互いの素材がきちんと加工できるものであるかを確認したこと。
- 互いの作業を理解できるようにロードマップを使用し、Zoomを使用してミスが起きないようにした。

特にみてほしい点

- 漫画のコマ割りという2Dの視点とカメラを動かす3Dの動きをしっかりと見せて、視聴者が見ている飽きの来ない映像を表現した。
- 蝶が枠を超えて飛び立つシーンでは動きが自然で自由奔放性質を体現した。
- 猫の走るシーンでは2Dでの奥行きを表現するために背景の木を青く加工したり、手前にある木の流れを遅くしたりしたことで、映像に奥行きを出した。
- 2Dモデルに違和感の内容な動作をつけたところ。
- OP、EDの本が違和感ないようにめくれるように制作したところ。
- 背景のイラストにいくつか猫の形を入れたところ。

使用ソフト ibisPaint、Live2D、Adobe Effect、AviUtl、CLIP STUDIO PAINT、