

ストップモーションアニメ

赤澤 主也
石原 啓佑
間島 啓太

1. まえがき

私たちたちがストップモーションアニメというものを作ろうと思ったきっかけは、近年メディア（テレビ）などで採り上げられている機会をよく目にし、その作り方というのが何枚も写真を撮影してその撮影した写真をつなげているものだということがわかった。それなら私たちにもできるんじゃないかと思い挑戦することにした。

2. 原 理

ストップモーションアニメとは静止している物体を少しずつ動かし1枚ずつカメラで静止画をそれらをつなげることによって連続して動いているかのように見せる撮影技術でありアニメーションの一種である。ストップモーションアニメの代表的な作品に「ニヤッキ」などがある。

3. 研究内容

撮影技法

・クレイアニメ…クレイアニメはクレイ・アニメーションの略で、ストップモーション・アニメーションのうち、被写体を主に粘土を材料として作成されているものを指す。

・紙アニメ…紙芝居をアニメにしたのうなもの。パラパラアニメみたく、徐々に絵が動いて見えるように作る。

・切り絵アニメ…切り絵をつかったアニメのこと。紙アニメとは違い、切り絵を使うのでとても難しく、制作に時間がかかる。

・砂アニメ…紙に砂をひき、その砂を徐々に動かし砂を動いてるように見せる。なので、細かいと

ころを気にしなければいけない。

・人形アニメ…ストップモーション・アニメーションの一種で、人形やぬいぐるみを主な被写体とするものを指す。パペット・アニメーションとも呼ばれる。

など様々な技法があるが、今回は

・レゴ…プラスチック製の組み立てブロック。

・ジグソーパズル…1枚の絵をピースと呼ばれるいくつかの小片に分け、ばらばらにしたものを再び組み立てるタイプのパズル。

・ホワイトボード

などを使った。

(1) 作成の流れについて

まずホワイトボードに「END」という文字を書き、少しずつ消していきながら撮影していきます。そしてそれらを逆再生し、何も書かれてないホワイトボードから「END」という文字が浮かびあがってくるように見せている作品です。下の図は写真を逆に並べた図です。

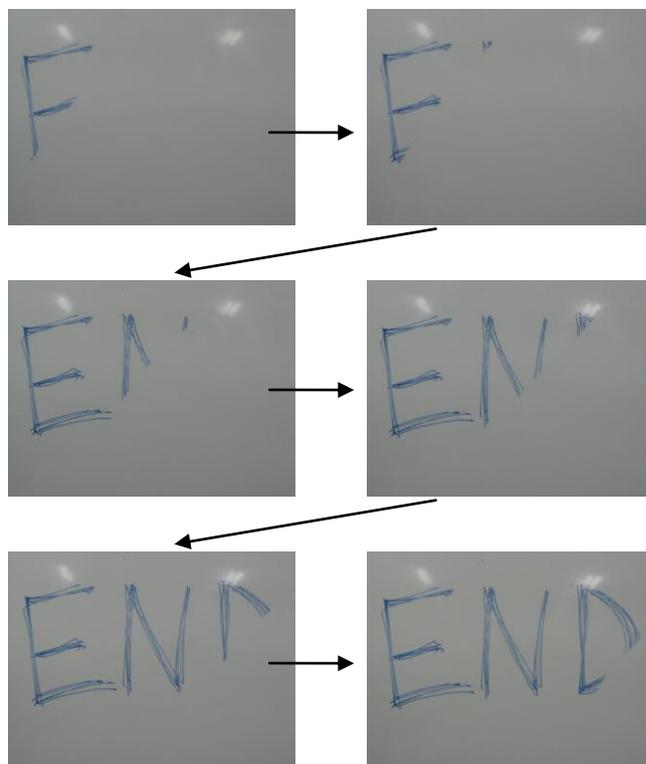


図1 作成の流れ

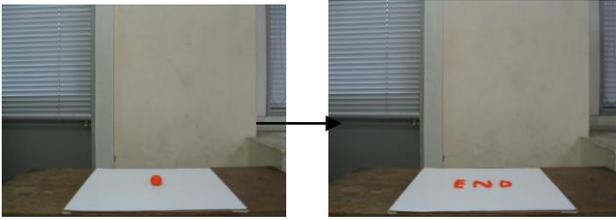


図2 試作品

(2) 図2 試作品について

粘土を使っていろいろな形に変化させながら撮影していき、最後に「END」の形になるようにした作品です。

4. まとめ (作品)

これは LEGO を使ってストップモーションアニメを作ったものです。

作品を作った際カメラの視点を変えるという新しい技法を用いた。また動画での写真の切り換え間隔を早くするところを作ったり、遅くしたりするところを作ったりして工夫した。

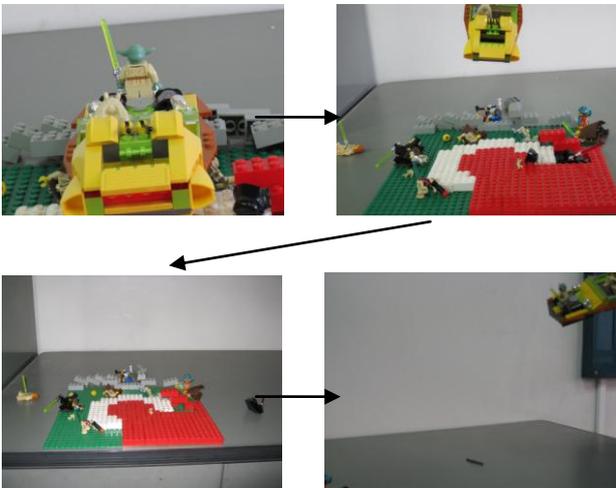


図3 カメラの視点を変える例

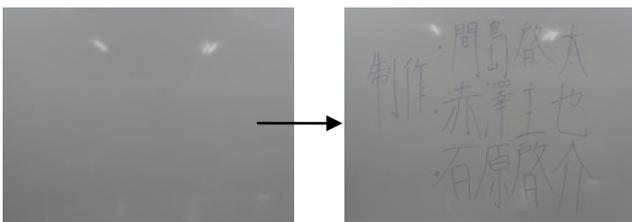


図4 ホワイトボード

図4 ホワイトボードについて

図1と同じような方法で製作者の名前がどんどん書かれていくように見せた作品です。

5. あとがき

ストップモーションアニメの撮影する際気をつけなければならないことが、部屋の明るさのせいで影が変わってくることと、カメラの位置をぶれずに撮影することが大事だということがわかった。

6. まとめ

赤澤主也

ストップモーションアニメを作る際どういう物語にするかなど決定するのに時間がかかった。カメラの視点を変えるという技法を用いたりして撮影してとても難しかったが、ユニークな作品が作れたと思う。内容を難しく考えずまずやってみるのがコツだとわかった。

3年生の課題研究は1年を通してのものだったので、時間があるようにも思えたが、実際取り組んでみると、撮影にかなり時間がかかり短く感じた。また編集では、1度に大量の写真を取り込むとパソコンがフリーズしてやり直しになったりもし、とても大変だった。

自分たちで課題を決め取り組んだこのストップモーションアニメはとても充実したものになった。

石原啓佑

今回の課題研究ではストップモーションアニメという静止画を合わせて動画にするようなものを作った。最初は簡単にできそうだと思ったが、やってみると短い時間でもすごくたくさんの写真を撮らないといけなくてとても大変だった。1番最初は指を動かすだけのものを作った。最初にしてはまずまずできていたと思う。次に作った粘土や消しゴムを使って作った作品は1つめより上手く出来たけど、途中で手が写っていたものがあったり明るさが違うものがあったりしたので次はその点に気をつけてやろうと思った。制作している時はどんなものになっているのかわから

なくて不安だったけど、作品を見るとちゃんと出来ていて嬉しかった。最後に作った作品はストーリーなども考えて作った。最初の STRAT をレゴで表示させるだけかなり時間がかかってしまって大変だった。そのあとは 3D のジグソーパズルがどんどん崩れていくように見せるように撮影した。パズルを固定したりするのが難しかった。今回ストップモーションアニメを作ってみたけど、プロが作ったものに比べると全然完成度が低いと思うけど自分なりに満足がいくようなものが作れたと思うのでよかった。

間島啓太

今回の1年を通した課題研究はとても楽しく、そして学べ、自分の成長させるための授業となった。小さいころから見ていたNHKのプチアニメの「ニャッキ」や「カペリート」など見ていて、そのころからストップモーションアニメーションに憧れていた。なので、自分がそういうアニメを見る側でなく作る側になると思ってなかったの、いいのができるのかわからなかった。youtubeなどの動画投稿サイトなどで、世界中の人が作ったさまざまなストップモーションアニメーションを見た。人それぞれの好きな物や、独特な動きを見て、いいところを学んだ。そして、本番の作品を作る前に、手や顔や粘土を使った作品などのいろんなタイプの試作品を作った。そのなかで大変だった試作品は、粘土を使った作品だった。粘土はバランスが不安定なので、いいように撮影するのは困難だった。でも、時間をかけ、丁寧に撮影することで、粘土も上手く動かせるようにみせる技術が身に付いた。試作品をたくさん作ることで自分達が成長しているのがわかり、ストップモーションアニメーションを作るのがますます楽しくなっていた。でも、本番を作る作業は他の試作品と比べ、とても大変だった。例えるなら、山登りをしている気分だった。しかし仲間たちと協力し、先生に力を借りていい作品が完成した。そして自分の好きなLEGOのスターウォーズシリーズを出演させることができ、とてもよかった。今回の課題研究は3年間で1番いい作品だった。

7. 参考 HP

Wikipedia

- ストップモーションアニメ
- クレイアニメ
- レゴ
- ジグソーパズル