

# 実写とアニメーションを融合した動画の制作

～クマと異次元ダンス～

福 岡 国 際 大 学  
国際コミュニケーション学部  
デジタルメディア学科

松本志乃

# 目次

第1章 はじめに.....	1
第2章 「クマと異次元ダンス」の制作.....	3
2.1 制作手順.....	3
2.1.1 ストーリーと全体の構想.....	3
2.1.2 制作手法.....	5
2.2 ストップモーション・アニメーションの制作.....	6
2.2.1 制作準備.....	6
2.2.2 絵コンテ.....	7
2.2.3 撮影方法.....	8
2.2.4 編集について.....	9
2.3 ダンス映像の制作.....	9
2.3.1 製作準備.....	9
2.3.2 絵コンテ.....	10
2.3.3 撮影方法.....	11
2.3.4 編集について.....	11
第3章 作品の公開と反響.....	13
3.1 公開先と意義.....	13
3.2 視聴数と反響.....	13
第4章 まとめ.....	17
謝辞.....	18
付録.....	19

## 第1章

### はじめに

近年の日本社会では、仕事や家庭や学校などの様々な環境でストレスを抱えている人々が多く見受けられる。厚生労働省が全国の医療施設に対して行っている患者調査によると、1996年には43.4万人だったうつ病の総患者が、2008年には104.1万人と、9年間で2.4倍に増加している<sup>1</sup>。これらの数字は、医療機関に看てもらっていない患者は含まれていない。このように増加傾向のあるうつ病患者の中には、社会生活に支障をきたすケースも発生している。

このような状況に少しでも役に立ちたく、私は卒業制作で少しでも気分転換になるような企画を立ち上げることが出来ないだろうかと考えた。うつ病になる前にストレスの発散をすることは、社会生活を円滑に行える手助けになるはずである。そこで今回、私は長年取り組んできたダンスを実写で撮影し、その映像に大学で学んだ技術を使ったアニメーションの映像を組み合わせた動画の制作を行うことにした。これは、YouTubeやニコニコ動画などの一般動画投稿サイトにおいて動画の視聴が盛んに行われている状況が、ストレス解消手段の提供として最適と思われたからである。

本卒業制作において、実写映像とアニメーションの組み合わせた動画を作成するが、従来、アニメーションは、セル画と呼ばれる透明なシート上に部分的な描画の変化を加え、重ね合わせたものを撮影する手法である。しかしながら、1990年代以降、「デジタルアニメーション」とも呼ばれる“原画をスキャナで取り込み、コンピュータ上で画像処理を行う手法”が主流となっている。デジタルメディア学科でのアニメーション制作は、原画自体もコンピュータ上で制作し、各種処理を行うものである。

また、上記のセル・アニメーションとは別に人形アニメーションというものがあるが、これはストップモーション・アニメーションとも呼ばれ、人形やぬいぐるみなどを被写体とし、全編を通じてコマ撮りによる撮影が行われるものである。商業作品では、1993年の「ナイトメア・ビフォア・クリスマス」や2005年の「ティム・バートンのコープスブライド」などがある。このうち「ティム・バートンのコープスブライド」については、2005年にアカデミー賞長編アニメ部門、アニメ賞映画部門、ナショナル・ボード・オブ・レビュー アニメーション映画賞の3つも賞を受賞している。これは、全編コンピュータ・グラフィッ

---

<sup>1</sup> 厚生労働統計一覧(2. 保健衛生: 患者調査) <http://www.mhlw.go.jp/toukei/list/10-17.html>

クスのアニメーションが先行していく中で、人形アニメーションを多くの人々が称賛している結果と言えるだろう。2007 年度に平川ゼミを卒業した平野・笠野の両氏も、粘土を使ったストップモーション・アニメーションを制作している。そこで、私の制作する動画では、ぬいぐるみを使ったストップモーション・アニメーションを用いることにした。

ダンスにおける映像作品は、1983 年の「フラッシュダンス」や 1984 年の「ブレイクダンス」をきっかけに、広く一般に知られたと言われている。その後、アイドルとしてデビューした風見しんご氏が歌番組でブレイクダンスを披露したことや、お笑い芸人ナインティナインの岡村隆氏が所属していたダンスチーム「Angel Dust Breakers」などで有名になった。さらには、テレビ番組の「ダンス甲子園」や「少年チャンプル」などの影響で、多くの人々がダンスを始め、広くダンスが一般に浸透した。特に現在、若者にはダンスは親しみのあるものになっている。

以上の点から、卒業制作において人形アニメーションとダンス映像を組み合わせた動画制作に挑戦することは、より多くの人々に興味をもってもらえることに繋がるのではないかと考えた。また、この 2 つを組み合わせた動画は、2009 年 10 月現在、動画投稿サイト等でもほとんど見かけられない。そのため、新しい感覚で楽しんで貰えるのではないだろうかと思う。表 1 に各動画サイトにおけるダンス映像の UP 状況を示す。

表 1：動画サイトの調査

	検索キーワード	ヒット件数
You Tube	ダンス	30,800
	エンターテイメント ダンス	880
	踊ってみた	3,870
ニコニコ動画	ダンス	10,156
	踊ってみた	7,206
	エンターテイメント ダンス	28

※それぞれのキーワードで検索した件数の再生回数の上位 300 件を検証。



## 第2章

### 「クマと異次元ダンス」の制作

#### 2.1 制作手順

##### 2.1.1 ストーリーと全体の構想

本卒業制作では、実写ダンス映像とストップモーション・アニメーションを組み合わせた“シュールな作品”の制作を行う。その為に、主役となるクマのキャラクター性に重点を置いた。



図1：主人公のクマ



図2：演歌好きなクマの居室

全体の流れを考える前に、設定は以下を考えた。

1. めいぐるみを用いて可愛さを出す。
2. 演歌好きとする。
3. 居室は和室とする。
4. ダンスミュージックはヒップホップ系とする。
5. ダンスミュージックはオリジナルとする。
6. ダンスの振りはオリジナルとする。
7. ダンス映像は定点カメラで撮影する。

作品の大まかな流れを図3に示す。

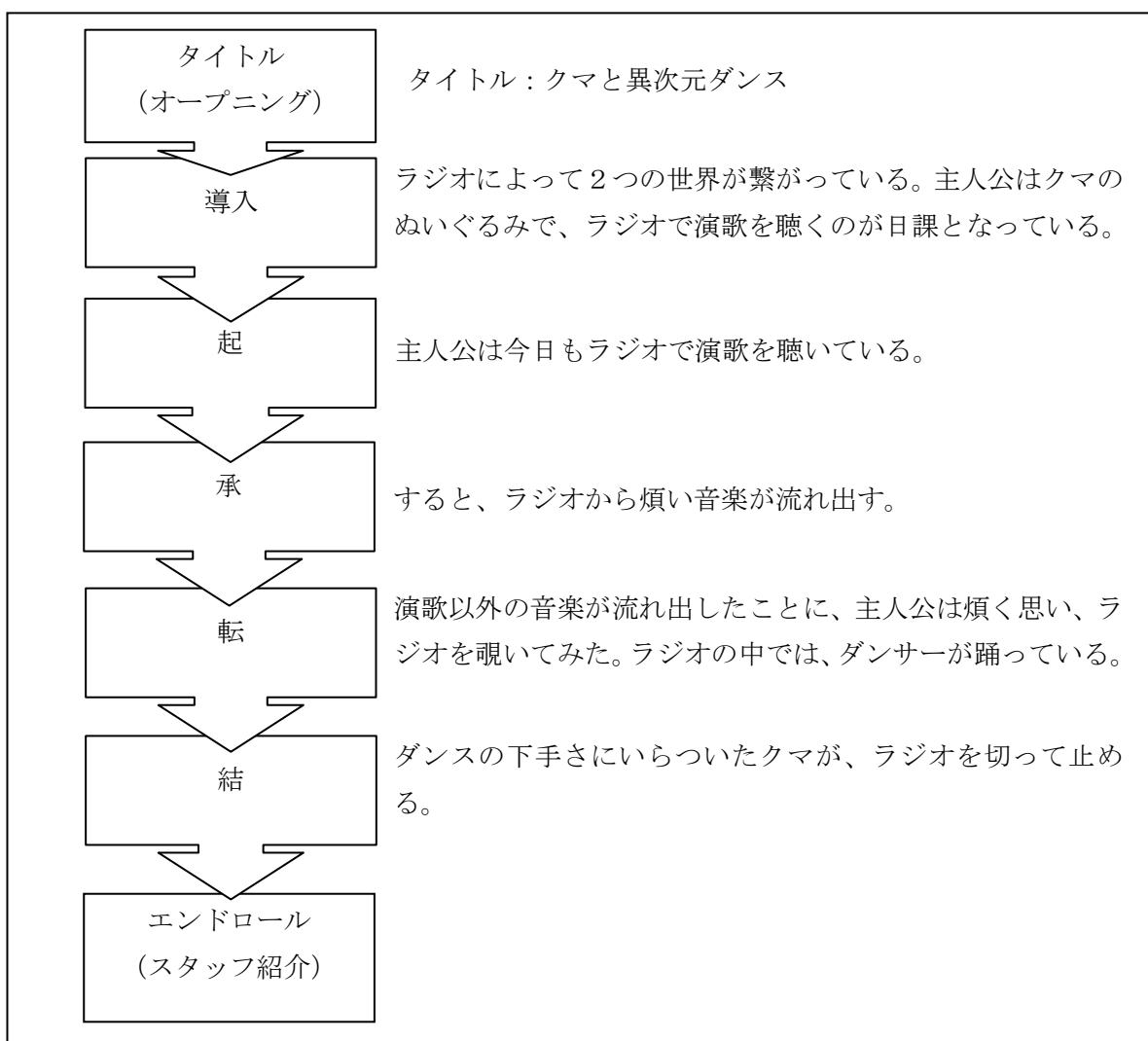


図3：全体の流れ

クマが演歌を聴きながら、本を読んだりお茶を飲んだりして過ごすシーンや、クマが音楽を止めようとラジオを叩くシーンでは、クマが必死になっている姿を表現し、シュールさをアピールする。それを効果的に表現する為に、ダンスシーンでは様々なエフェクトと、演歌とは全く違ったジャンルのダンスミュージックを使用した。また、クマのぬいぐるみとダンサーが存在する別の世界をどのような映像で繋げるのかがポイントとなってくるため、ダンサーの世界では全体的に暗い青色と黒い枠を入れることによって、存在する世界の違いを表現することにした。なお、作品のタイトルは「実写とアニメーションの融合～クマと異次元ダンス～」とした。

## 2.1.2 制作手法

ストップモーション・アニメーションについては、デジタル一眼レフカメラで静止画を撮影し、1枚1枚をFlashでつなげた後、効果音や制作した楽曲を映像に合わせた。また、一部（クマがラジオを覗くシーン）にはビデオカメラで撮影したムービーシーンを使って効率を図っている。

実写のダンスについては、定点固定したビデオカメラで撮影し、必要な部分を切り出し、エフェクトを加えた。

上記の2つの映像をつなぎ合わせ、前後にオープニングとエンディングをつけて作品とした。表2に、作業内容、使用したソフトウェア、機材、作業担当（協力依頼を含む）についての詳細を示す。

表2：作業の分担と使用ソフトウェア

作業内容	使用ソフト	機材	作業担当
OPの制作	Adobe After Effects CS4	iMac	城島奈津美
備品の収集	詳細は、次の節に示す。(2.2.1)		
絵コンテの書き起こし	詳細は、次の節に示す。(2.2.2)		
効果音の制作と収集	Garage band	iMac	松本志乃
音源の制作			有山敬芳
演歌の録音		アコースティックギター iMac	伴奏： 村田裕之 歌： 竹本紗希子 編集： 松本志乃
撮影		デジタル一眼レフ ビデオカメラ 三脚	松本志乃 中尾奈々子 志岐光世
キャプチャ	Adobe Premiere Pro CS4	iLink iMac	松本志乃
静止画の繋ぎ合わせ	Adobe Flash Professional Adobe Premiere Pro CS4 Adobe Illustrator CS4	iMac	春川弘毅 (一部エフェクト)
実写映像の編集 動画の結合	Adobe Premiere Pro CS4 Adobe After Effects CS4		

## 2.2 ストップモーション・アニメーションの制作

### 2.2.1 制作準備

制作を行う為に、備品の収集と効果音の収集を行った。備品を購入する際に苦労した点は、使える物が売っていないという点である。その為、多くの店を見て回った。備品は購入した物や大学から借りた物が殆どだが、中には探しても見つからずに、制作した物もある。表3に備品の詳細を示す。

表3：使用した備品

	備品	備考
購入した物	ミニチュア家具一式	ダイソーで購入
	クマのぬいぐるみ	インキューブで購入
	針金	ダイクスで購入
借りた物	ミニスタジオ	ゼミ所有
	ビデオカメラ	大学から借用
	デジタル一眼レフ	友人から借用
	電気スタンド	大学から借用
	粘土・糸・テープ	ゼミ所有
制作した物	クマが使うラジオ	紙粘土で制作し、絵具で色付け
	クマが使う本	折り紙で制作
	クマが使うティーセット	紙粘土で制作
その他の備品	つまようじ	主人公が使用する道具の素材

効果音については、フリーサイトで提供されているものを使用した。適当なものが見つからなかったものについては、Garage band を使用し、実際の音を録音して使用した。また、使用するソフトウェアに関する参考書は、次の通りである。

- 「ポエ山先生のFlash MX 2004 アニメ作成入門」  
著者：ポエ山&中山淳 出版社：九天社
- 「Premiere Pro Standard Techniques CS4 Professional Works 100」  
著者：石坂アツシ 出版社：BNN

クマが演歌を聞きながらお茶を飲むシーンを場面として設定しているため、ここで流す演歌を何にするか検討した結果、「名月赤城山」を使用することにした。これは、以下の3つの理由からである。

1. ダンスシーンの音楽と差別化を図るため、リズムのゆったりとした演歌が良い。
2. 音楽に注目して欲しいのではなく、雰囲気味わって欲しいため、なるべく知られている曲から選択する。
3. 著作権が消滅している。

この演歌は、すでに著作権が消滅している。また、多くの有名なアーティストがカバーしていたため、比較的有名であると思われた。実際に使用するものは、村田裕之氏にアコースティックギターで伴奏してもらった音源と、竹本紗希子さんに歌ってもらった音を合わせた。なお、どちらも Garage band で録音した。

### 2.2.2 絵コンテ

絵コンテを描く際、最初に行ったのはストーリーを文章で表現することである。その後、いくつかのキーとなる場面の絵コンテを作った。絵コンテを考えることで、場面をどう視覚的に面白く見せるか工夫をすることができるため、途中でいくつか変更を加えた。図4および図5にそれらの絵コンテの一部を載せる。なお、最終的な絵コンテについては付録に記載しているが、映像はさらに変わっている。



図4：最初の絵コンテ（一部）

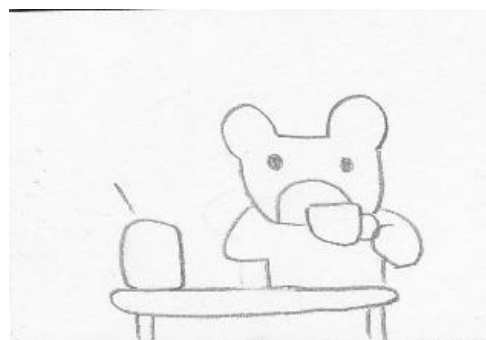


図5：変更後の絵コンテ（一部）

当初、ストーリーを練っている間に出たアイデアが多くあった。例えば、実在する話のパロディをやってはどうかというもので、「西遊記」の悟空が毛を抜いて分身を出すシーンなどである。しかし、オリジナリティに欠けてしまう点から、あくまでもクマの日常生活の中で起きているという設定をメインに考える事にした。

また、ダンスの実写映像に合成するキャラクターの使用（図6、図7）を考えましたが、撮影スケジュールがひっ迫したため制作を断念した。

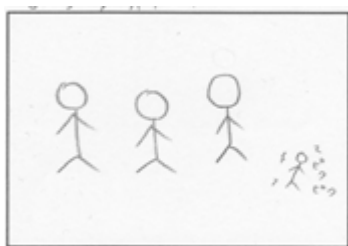


図6：絵コンテ（一部）

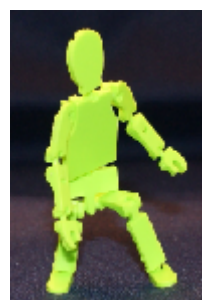


図7：使用予定だったキャラクター

### 2.2.3 撮影方法

撮影は、832教室のスタジオで、図8の様に行った。デジタル一眼レフを三脚で固定し、ミニスタジオの中に設置してある備品などを少しずつ動かし、コマ撮りを行った。ぬいぐるみのクマを動かす際には、粘土・針金・糸・テープなどで固定し、できるだけ余計な箇所が動かないようにして撮影に取り組んだ。

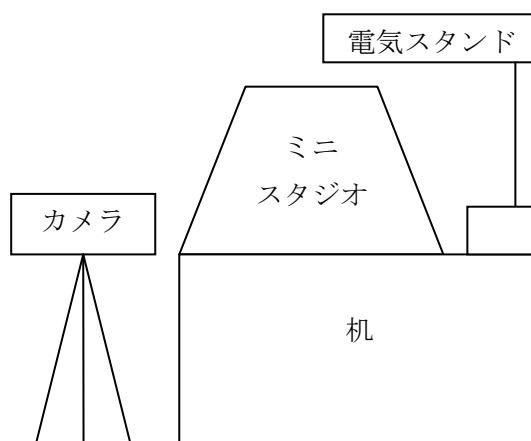


図8：撮影時の機材の位置

実際に撮影された写真をコンピュータに取り込んで見ると、カメラの設定ミスにより、明るさと色味が異なった画像になった。そのため、編集時に明るさと色調の補正が必要となった。

また、ミニスタジオの固定が甘かったために、備品の位置がずれた画像になってしまった。その点については改善出来ないまま、編集へ取りかかった。

#### 2.2.4 編集について

コンピュータに取り込んだ写真は、Flash を使用し、1枚1枚をつなぎ合わせた。動きにメリハリがつくように、1枚1枚の静止画が動くタイミングを変更して制作した。それらを QuickTime ムービーとして書き出した後、Premiere Pro へ読み込み、音を加えた。

ストップモーション・アニメーションの映像と実写の映像を組み合わせた際、あまりにも世界が違いすぎるので、ストーリーが読めない作品になっていた。そこで、ぬいぐるみであるために表情が乏しいクマにさまざまな感情を出す為、Illustrator で制作した感情を表す記号（!や?など）を加えた（図9）。

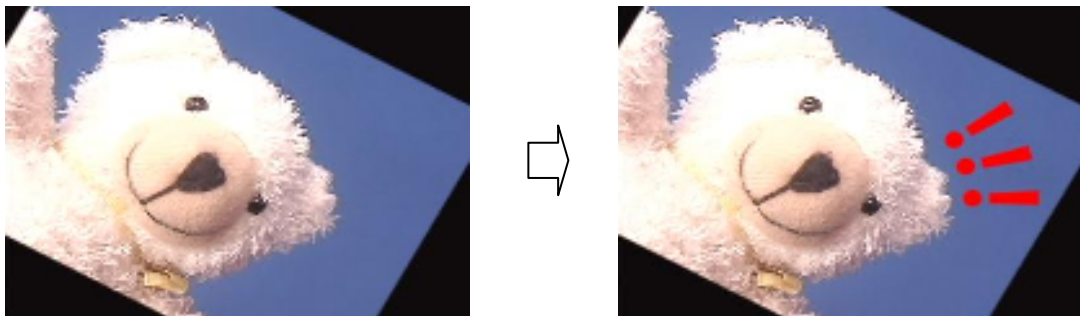


図9：感情の表現

最終的な映像の調整として、画像の明るさと色味が異なった画像をできるだけ滑らかに繋ぐために、エフェクトのガンマや色調補正などを行った。

### 2.3 ダンス映像の制作

#### 2.3.1 製作準備

制作を行う前に、まずはダンサーとして出演してくれる人を探した。これについては、ダンス経験者の友人（迫野友里恵さん、村上早穂さん）が快諾してくれた。

次に、ダンスに使用するダンスミュージックの制作を行った。制作にあたり、次の条件を提示し、有山敬芳氏に制作を依頼した。

1. テンポは 8 ビート。
2. 長さは 3 分以内。
3. 曲調は Hip Hop。
4. 「Rihanna feat. Ne-Yo - Hate That I Love You.」のような曲。
5. ところどころに耳に残るフレーズを入れる。
6. 曲調を変化させてインパクトを出す。

楽曲が決定した後、ダンスの撮影に入ったが、撮影に入る前に衣装とダンスの振り付けを考えた。当初予定していたダンスの振りは、アクロバティックなシーンを取り入れたものだったが、ダンサーのスキルが低いという問題が挙がり、急遽、簡単な振りを考え直した。

撮影を行う為に、ダンスレッスンの場所、撮影場所、ビデオカメラと三脚、撮影クルーの手配を行った。ダンスレッスンと撮影は、大学の体育館の 2 階にある体育研究室で行った。その際、使用許可を得る為に学生課で書類を記入し、提出を行い許可をもらった。このように、大学の施設を使用する場合は、1 週間前から許可の申請を行う必要がある。

撮影用のビデオカメラと三脚は、計算機管理室に使用期間を事前に伝え手続きを行ったため、撮影日には各 2 台ずつ借りることができた。

### 2.3.2 絵コンテ

当初、ダンスをメインとしたストーリーにしたいと考えていた為、ダンスバトルをストーリーに入れてみてはどうかと考えていたが、

1. 人数が集まらないことには迫力のある映像とならない。
2. ありきたりな映像になってしまいがちである。
3. 連続した一定の流れに飽きられてしまうのではないか。

という点を考慮し、アニメーションのキャラクターと実写ダンスの絡みをメインとしたストーリー性に重点を置くことに変更した。しかし、ダンスシーンに合成する予定だったキャラクターアニメーションの完成が間に合わなかった為、ダンスシーン以外の実写の映像は全面的にカットとなった。なお、付録に記載している絵コンテは、キャラクターアニメーションがある場合のものである。



### 2.3.3 撮影方法

実写ダンスの撮影は、体育館 2 階の体育研究室と 832 教室のスタジオで行った。撮影は、主に定点カメラと、撮影クルーによる手持ちカメラを用いた。各シーンは 1 カットの撮影が終わる度にビデオチェックを行って、欲しいシーンが撮影できるまで何度も行った。しかし、撮影日が学園祭とかぶってしまったため、2 日間しか出来なかった。

### 2.3.4 編集について

撮影した映像は、Premiere Pro を用いてコンピュータに取り込み、編集を行った。作業としては、まず読み込んだ映像から使用する部分の映像を切り取り、素材を用意した。さらに、それらの映像を繋げ合わせ、After Effects と Premiere Pro を使用し、様々なエフェクトを加えた。表 4 および表 5 に使用したエフェクトや試しに行ったエフェクトとそれらの効果を示す。

表 4 : After Effects でのエフェクトとその効果

After Effects	効果
keylight	このエフェクトを使用することによって、背景の色を抜く事が出来る。撮影時にブルーバックで行うと、より綺麗に色を抜く事が可能。
モーショントラック	動く物体にトラッキングの位置を設定する事によって、その後の動作を追いかけてくれるエフェクトである。
CC Light Ray	上のモーショントラックを使用してトラッキングした動きに合わせて、光らせる事が可能。
パーティクル プレイグラウンド	上の光に加え、流れる粒子がついてくる。これらのエフェクトを組み合わせることにより、魔法使いのような演出が可能。
ペイント	映像に直接絵や文字を書き、キーフレームの設定を行う事により、書いた順番で絵や文字が浮かび上がるエフェクト。

表 5 : Premiere Pro でのエフェクトとその効果

Premiere Pro	効果
クロスディゾルブ	フェイドインやフェイドアウトのエフェクト。 細かい設定をしたい場合は、キーフレームでタイミングを調節し、明るさなどにも変化を加える事が可能。
スローモーション	タイムリマップでキーフレームを使用し、調節することにより、スローモーションが可能。
レベル補正	映画の様な色調を出す為、ガンマを調節する。好みによって様々な色の変化が可能。
エコー	エコーの時間を変更していくことにより、動きに残像を残す事が可能。
ロールタイトル	スタッフロールの作成が可能。最後にキーフレームを挿入し、透明度に変化を加えることにより、フェイドアウトさせられる。

After Effects を利用する上で、コンポジションとレイヤーの違いを理解するのに苦労した。コンポジションはムービーを構成する為のもので、通常は複数のレイヤーから成る。レイヤーとは、ビデオやオーディオのフッターアイテムや静止画などが含まれる。つまり、エフェクトや静止画を合成させた映像を確認する為にはレイヤーではなくコンポジションで確認しなければならない。

エフェクトを加えた映像をプレビューする際には、RAM プレビューという機能を使用するが、メモリ容量の限界までしかきちんと再生する事が出来ない為、尺の長い映像にエフェクトを加える際には、映像を切り取ったものを読み込み、編集した方がよいことがわかった。また、RAM プレビュー以外にもスタンダードプレビューという方法があるが、再生した時に音が出ない。また、書き出した時の速度と可能な限り近い速度で再生することは出来るが、マシンのスペックによっては速度が遅くなったりもする。そのため、映像と音のタイミングを合わせる為には、RAM プレビューを使用した方がよいだろう。

## 第3章

### 作品の公開と反響

#### 3.1 公開先と意義

制作した映像を多くの人に楽しんでもらうため、インターネット上で公開することにした。そこで、動画の視聴に関して調べたところ、動画投稿サイトのYouTubeは1日に9600万回閲覧されている。これは、アメリカの調査会社comScore Media Metrixが2006年の7月に行った統計データ<sup>2</sup>の結果である。また、コムスコアが行った統計データ<sup>3</sup>によると、国内における2009年4月の平均利用時間数で、ニコニコ動画は1位、YouTubeは2位となっている。

この結果から、動画の公開先をYouTubeとニコニコ動画にした。これらの投稿サイトへ動画を公開することによって、多くの人目に触れることができ、閲覧した人からコメントを得られる可能性が高まる。また、そのコメントから閲覧者の生の声を聞き、“気分転換になってもらう”という目標を達成できたかどうかを確認することができる。上記2つの動画投稿サイトの閲覧数の統計から、制作した動画にどれだけの人が興味を持ってくれたのかが分かる。

#### 3.2 視聴数と反響

完成した動画は、次の通りである。

- 解像度 : 720×480 ピクセル
- ファイルサイズ : 633.5MB
- 再生時間 : 2分55秒

動画には、最初にデジタルメディア学科のロゴアニメーションをつけ、タイトルアニメーションを続けた。図10にそれぞれのスナップショットを示す。

---

<sup>2</sup> ITmediaNews (YouTubeの「一日一億」説を確認—米統計)

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0610/13/news034.html>

<sup>3</sup> MarkeZine (平均利用時間1位は「ニコニコ動画」2位は「YouTube」)

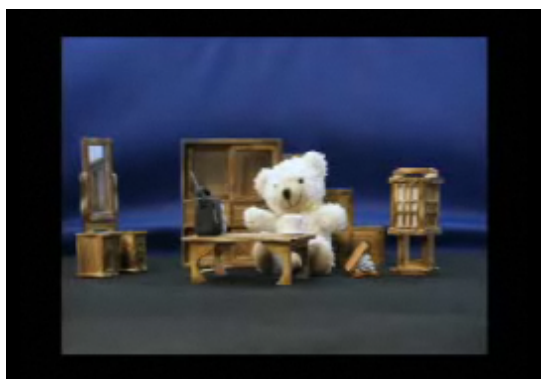
<http://markezine.jp/article/detail/7072>



①デジタルメディア学科ロゴアニメーション



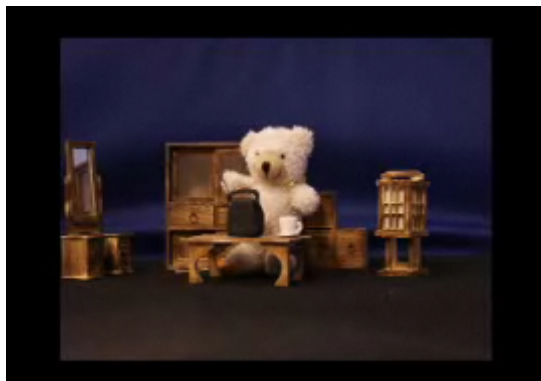
②タイトルアニメーション



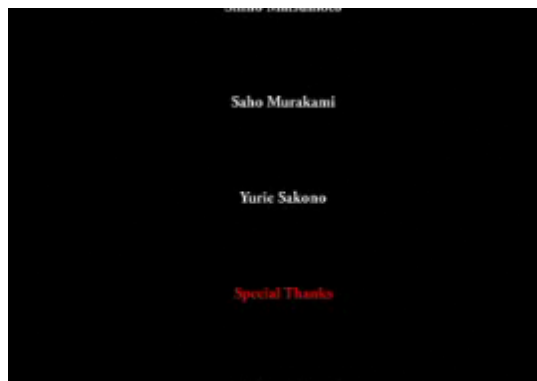
③ストップモーション・アニメーション



④ダンス実写映像



⑤ストップモーション・アニメーション



⑥スタッフロール

図 10 : 作品の各キーフレームのスナップショット

なお、この動画を投稿する際には、次のタイトルとキーワードを使用した。タイトルは正式の「実写とアニメーションの融合～クマと異次元ダンス～」から簡単に「クマと異次元ダンス」とした。また、YouTube ではタイトルの後ろに

「(自主制作)」とつけたが、これは YouTube が独自に自主制作動画の特集を組んだ時にピックアップされることを願ってである。図 11 はニコニコ動画の画面である。

- タイトル「クマと異次元ダンス」
- キーワード  
ダンス、dance、クマ、bear、ぬいぐるみ、stuffed、toy、  
ストップモーションアニメーション、stop、motion、animation、  
実写、コマ撮り、After、Effects、Premier、Pro、Flash、  
Garageband、大学生、卒業制作、演歌、名月赤城山、fusion、of、  
real、expression、and、college、student、graduation、  
production、enka、福岡国際大学、自主制作
- 投稿日  
YouTube: 1月20日                      ニコニコ動画: 1月21日

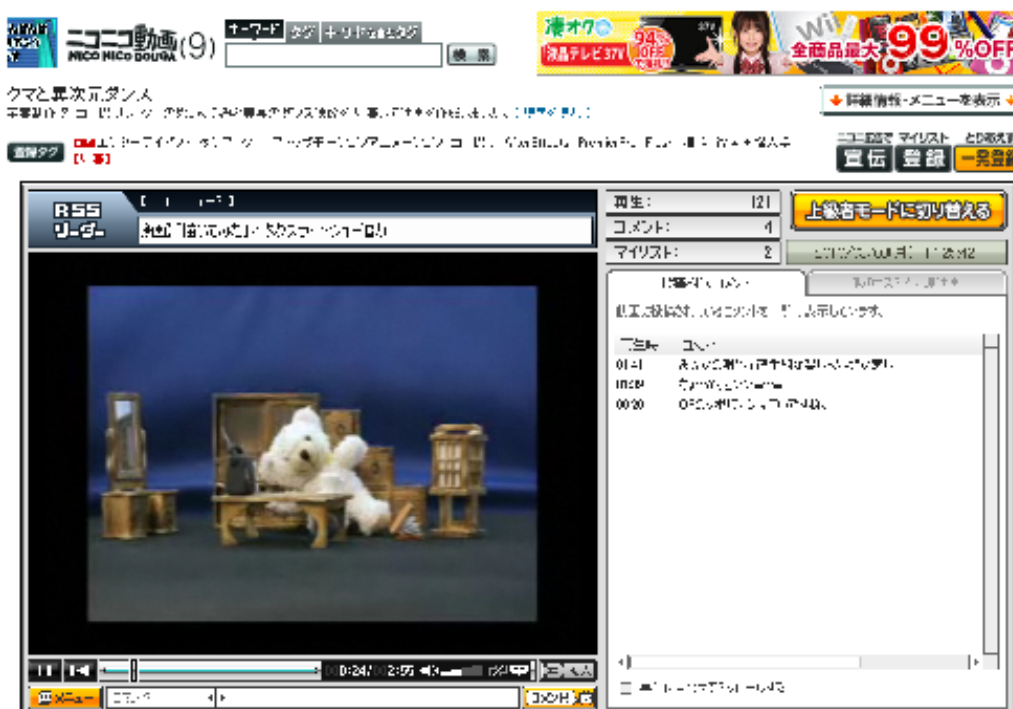


図 11 : ニコニコ動画の視聴画面

実際にどれだけの人がこの動画を閲覧し、どのような気持ちになったのかを知る為に、視聴数とコメントの調査を行った。コメントには「ちょwかっこいいw」、「みんなの歌と深夜番組が合わさったような感じ」というものがあった。

閲覧数については、初日に 50 件、1 ヶ月で 1000 件の目標数値とした。その結果、初日に 50 件を上回ったが、一ヶ月後の 1000 件は達成できなかった。

図 12 に投稿から一カ月間の視聴数を示す。

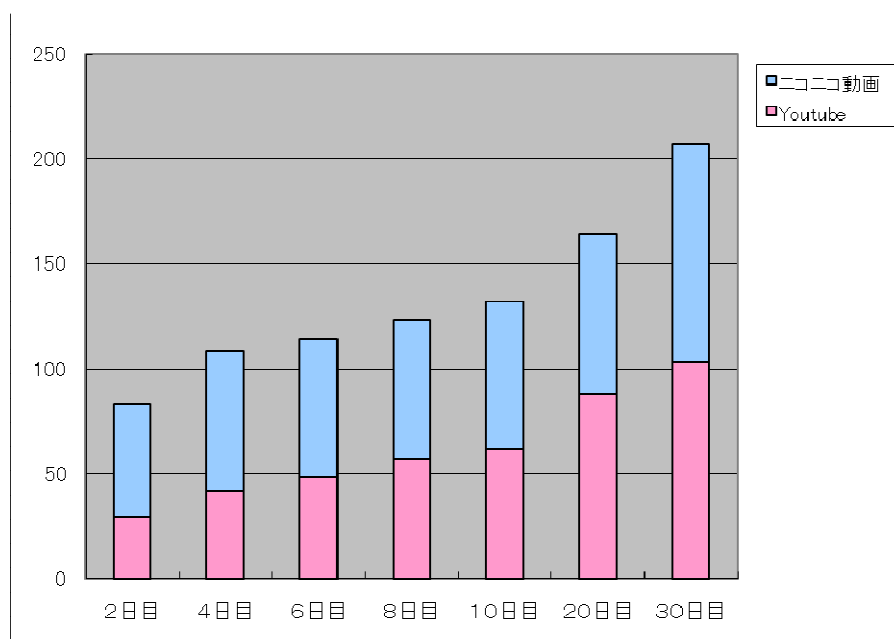


図 12 : 動画サイトの調査結果

1 ヶ月間に YouTube では 103 件、ニコニコ動画では 104 件と、合計 207 件の視聴があった。この動画を見ることで気分転換になったかどうかは不明だが、まったくコメントのつかない動画がある中、コメントを残してくれた人がいたことから、少しは興味を持たれたのではないかと思われる。

## 第4章

### まとめ

今回の卒業制作を通して学んだ事がいくつかある。まずは、事前にもっと勉強しておくべきだったという点だ。どのようにコマ撮りを行うのかインターネットで調べた時には、根気のいる作業だとは分かっていたものの、実際に撮影に挑んでみると、ぬいぐるみの固定やカメラの設定、部屋の明るさに至るさまざまな面で問題が起きた。制作に取り掛かる前に、先輩方の論文を読むことによって、多く改善できた面があるのが分かる。

次に、スケジュール管理不足である。人に依頼をして仕事をする場合もあったので、多くの作業を同時進行しまとめる為には、細かいスケジュールを立てるべきであったと痛感した。時間配分を調節しないまま作業を行ってしまった為に、最も時間をかけたかったキャラクターアニメーションとダンスシーンを合成した映像を制作出来ずに終わってしまった。アニメーション部分のコマ撮りを終えていただけに、残りの編集段階を断念してしまった事や、その影響で起きたシーンのカットが、今回の卒業制作で一番の心残りとなった。

しかしこれによって、ダンスシーンとアニメーションのシーンの境目ができ、ダンスシーンの差し替えが可能になった。この動画を利用して、新たな作品を制作することができる。今後、動画のシリーズ化に挑戦するという選択肢が出来た。

反省すべき点多かったが、得られたものも多かった。まず、新しいソフトウェアを勉強でき、今まで使用してきたソフトウェアの知識も増えた。それによって、出来ることの幅が広がった。また、多くの友人がこの企画に協力してくれたので、人と協力して何かを作り上げるという点についても学ぶことができた。

最後に、当初から念頭に置いていたシュールな作品にしたいという点においては、実現出来たのではないかと思う。

人を笑顔にする難しさを改めて実感できた。

## 謝辞

本卒業制作を行うにあたり、福岡国際大学国際コミュニケーション学部デジタルメディア学科の平川幹和子准教授には、熱心にご指導をいただき、大変お世話になりました。新たな挑戦をすることの大切さや、多方面での知識を教えて頂き、心から感謝を申し上げます。

また、デジタルメディア学科の諸先生方には、1年次から大変お世話になりました。篤く御礼申し上げます。

計算機管理室の職員である大塚三恵さんには、撮影時の機材の貸し出しや部屋の使用許可などでいろいろとお世話になり、ありがとうございました。学生課の井筒健治課長と女子短期大学の宮嶋郁恵准教授には、撮影時に使用体育館2階の体育研究室を利用する際にご協力頂き、深く感謝申し上げます。

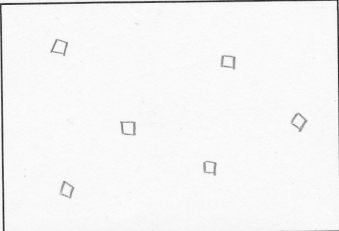
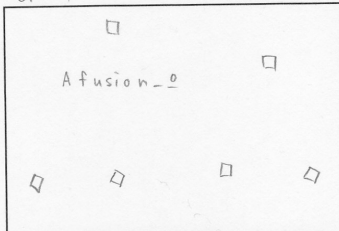
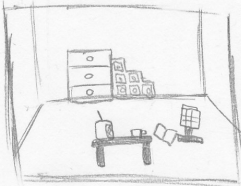

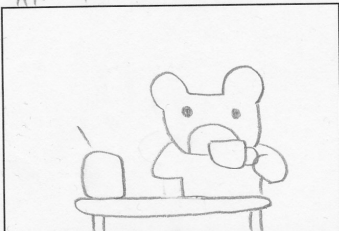

最後に、村上早穂さん、迫野友里恵さん、中尾奈々子さん、志岐光世さん、村田裕之氏、有山敬芳氏、竹本紗希子さん、城島奈津美さん、春川弘毅氏には、本卒業制作に快くご協力頂き、感謝いたしております。

デジタルメディア学科で過ごした4年間は、私にとって非常に素晴らしいものでした。



# 付録

平川ゼミ 卒業制作 絵コンテ

VIDEO	クマと異次元ダンス	SOUND
<p>青をメイン色に、四角い形がランダムに動く。</p>		
<p>文字がタイピング音と共に表水、ホワイトアウトする。</p>	<p>OP-1</p> 	<p>カタカタ...</p>
<p>実際の部屋</p>  <p>ラジオのスイッチを入れる</p>	<p>OP-2</p> 	<p>ビョ</p> <p>.... 男心に〜 ♪</p> <p>演歌「名月赤城山」</p>
<p>ティーカップを持ち、お茶を飲む。</p>	<p>AK-1</p> 	<p>ズズー</p>
<p>本を読んでいるとラジオにノイズがスリ、別の音楽が流れる。</p>	<p>AK-2</p> 	<p>バサバサ...</p> <p>ハラハラ</p> <p>ザザ</p> <p>ダンスミュージック</p> <p>↓</p>
	<p>AK-3</p>	<p>↓</p>

1/4

VIDEO

ラジオの元へ行き  
叩いて音を戻そうとする

音が戻らず、ラジオをのぞく



ラジオから見た絵を  
スナブ

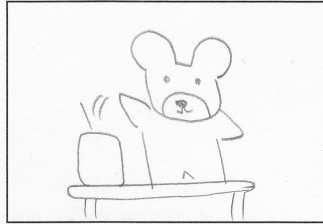
カメラの視線に気付く、  
ダンスーが上を見上げて  
おどろく。

緑色の光を投入れる

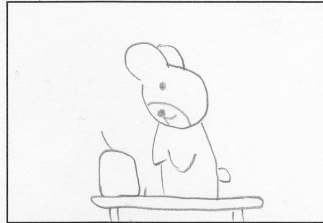
光が上から降りて来ると、  
光がほいける

SOUND

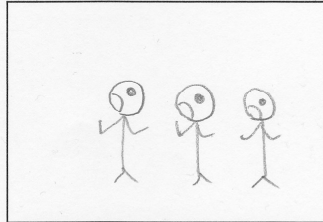
ドン ドン



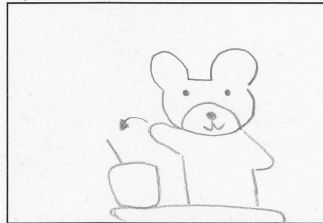
AK-4



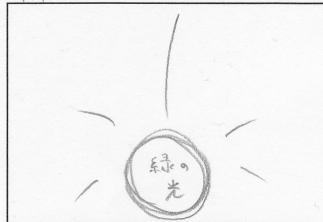
AK-5



J-1



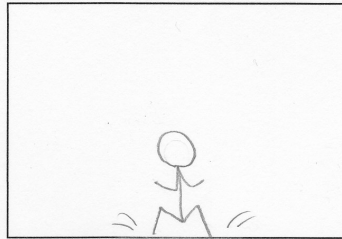
AK-6



AP-1

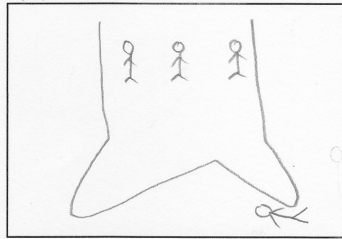
VIDEO

光が、クマが送った刺客のロケットモデルが着地する。左側に歩いてはける。



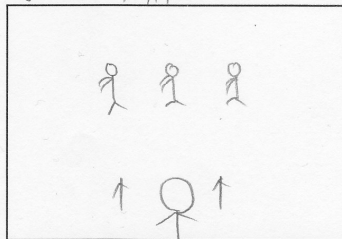
AP-2

ダンスシーンスタート。向こうからダンサーが歩いてくるのにかぶせて、ハジメスライトした人が見えなくなる。右側から送ったロケットモデルは、そのヒザにひかれて画面が出る。



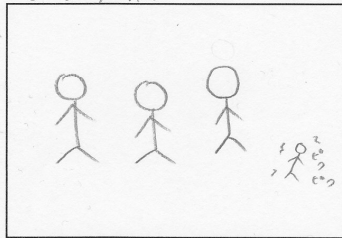
J-2, AP-3

正面からダンスを止めようとした突っ込みが、失敗したため。



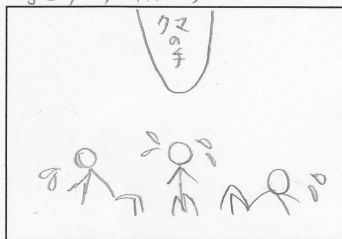
J-3, AP-4

たまたまロケットモデルを無視し、ダンスを続ける。



J-4, AP-5

見かねたクマが、レジ机に手をのこみ、ダンサーに手をかけたが、ダンサーはよける。



J-5, AK-7

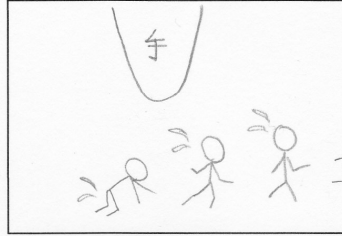
SOUND

AK-3から「フ」とダンスミュージックが流れている

VIDEO

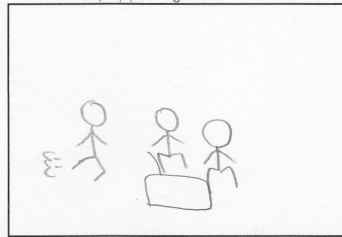
SOUND

クマの手から逃げ、  
自分達のコホの元へ



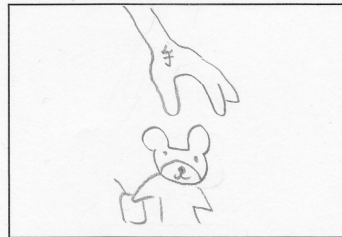
J-6, AK-8

コホの元へ走った3人は  
コホに手を渡す



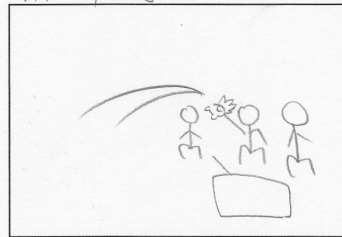
J-7

クマに手をかけようとした  
クマは、クマに持たぬ



AK-9 J-8

持ったクマを投げた。



J-9

投げたクマのシーン  
で「ブラックアウト」の  
エンディング (エンロールを流す)



J-10