

グループ2

もくもく、HARUKA、もり、グレイス

伝えたいこと

私たちは討論を経て、水の大切さを伝えようとするかを決定しました。

私たちの物語は水と生物の視点を通してこの考えを伝えようと思います。

私たちは個人だけでなく、社会も水の大切さを認識して保護に努力してほしいです。

メンバー紹介

ゆうか: グループのリーダー、

もくもく: 録音, 最終編集

はるか: 脚本, アニメ作る

グレース, もり: キャラクターデザイン

このアニメーションを作ったプロセス

テーマ選定:

水の汚染問題を取り上げることで、工業地帯における環境問題の深刻さを伝えたいと考えました。

主人公「しずく」を通じて、汚染された水が生き物や自然にどのような影響を与えるかを描写しました。

ストーリー作り:

雫が工業地帯の汚染された川に落ち、汚れを吸収して「化け物」のような姿に変わるという物語を作成しました。

浄水場の兵士たちが汚染を浄化し、水が再びきれいになる場面を通じて、兵士たちの努力が環境を守る力になることを表現しました。

ビジュアルデザイン:

汚染された水滴が徐々に黒く濁り、化け物のような姿に変化する描写を制作しました。

浄水場の兵士は透明感のあるデザインで、水の浄化を象徴する存在として描きました。

エンディングに向けて、水滴が再び透明で美しい姿に戻る様子を描き、希望を持たせる結末にしました。

このアニメーションを作ったプロセス



制作にあたって、最初は写真撮影や手描きなど、さまざまな方法を試みました。しかし、どれも多くの時間を必要とし、効率的に進めることができませんでした。最終的に、Adobe Animateというソフトを使うことを決めましたが、このソフトを使ったことがなかったため、まず使い方を学ぶことに多くの時間を割って苦労しました。

また、ソフトの使用に慣れていないため、完成した作品には粗い部分もあります。それでも、試行錯誤と努力を重ねてこの作品を完成させたことで、大きな達成感を得ることができました。



このアニメーションを作った感想

挑戦点:

私はもともと絵を描くことがあまり得意ではなく、アニメーション制作の経験もありませんでした。そのため、場面のデザインやキャラクターの制作に多くの時間を費やすことになりました。また、浄水場が汚染を浄化するプロセスを視覚的にわかりやすく描くために多くの工夫が必要でした。

学び:

水の汚染が生態系や生き物に与える影響を深く考えるきっかけになりました。同時に、浄水技術が環境改善に与える希望を感じることができました。

制作の喜び:

雫が「化け物」に変化し、それが再びきれいな水になる過程を描いたことで、視聴者に「水の大切さ」を強く訴えることができたと思います。短いストーリーの中にテーマを詰め込むのは難しいながらもやりがいがありました。

残念ながら:

この作品が、水資源の保護について考えるきっかけとなれば嬉しいです。しかし、時間の都合のせいでフィリピンの部分を制作することができませんでしたが、このエピソードを加えることで、水が持つ破壊力や、それに対応する人々の姿をより深く描けたのではないかと感じています。そして、水についてのテーマの完成度がより高まると考えています。

このアニメーションを作った感想

この作品を制作するプロセスはとても困難でした。特に、締め切りのわずか3日前まで完成しておらず、時間との戦いでした。それでも、制作中は楽しさを感じながら取り組むことができました。このプロセスを通じて、ストーリーの組み立て方やアニメーション制作の技術だけでなく、水資源の重要性や環境問題についても多くを学びました。

また、この作品が完成したのは、グループメンバーたちとの努力のおかげでもあります。アイデアを共有し、お互いに意見を出し合うことで、より良い方向性を見つけることができました。そして、グループでの議論や担当してくださった先生の助言とサポートにも感謝しています。これらの協力があったからこそ、作品を完成させることができたと思います。この経験を次のステップにつなげたいと思います。

フィリピンパート



■物語

しずくがドラゴンに変わり洪水を起こす。住民は排水ポンプを使い、洪水の水を外に排出する。防御壁や砂袋で防ぐ。ドラゴンが力尽き洪水はおさまる。

■この物語になった経緯

中国パートとフィリピンパートで、国ごとの水問題を取り入れて、水の大切さを表現しようとした。

■伝えたかったこと

フィリピンでは、水が洪水のように力を増すと、何もかも破壊できるおそろしい存在になりえます。これは自然の恐ろしさを表しています。

私たちは、災害から命を守るための対策が必要になります。