

「映画ドラえもん のび太のワンニャン時空伝」 オープニング CG

アニメーション学科

木船園子 (IKIF)

Opening CG of “DORAEMON THE MOVIE, NOBITA IN THE WAN-NYAN SPACETIME ODYSSEY”

Department of Animation

KIFUNE SONOKO (IKIF)

1分 18秒

1420×800pixel

2004.3.6 公開

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日 2004

デジタル映像制作環境がリーズナブルになり、小規模映像制作スタジオでも劇場解像度（1420×800pixel）での制作が可能になってきた。

発注された内容は、劇場公開アニメーションのオープニングの立案と制作である。

見ている子供たちに映画「ドラえもん」が始まる期待感を膨らませ、映画のストーリーへと導く役割を持っているのがオープニング映像である。いつも変わらぬおなじみの主題歌で安心感を与え、テイストはセルアニメとはちょっと違った表現で「おやっ？何だろう」と思わせる。

その主題歌の内容に即し、「こどもの遊びと夢」というテーマで登場キャラクターの夢をキャラクター自身が人形劇「ペープサート（紙人形）」仕立てで演じているという設定とした。

また、アナログの表現手法をデジタルで再構築することを表現テーマとして試みた。

IKIF がいままでに何度か作品化してきた、絵が動く映像玩具「ゾートロップ」や映画フィルムを削ったシネカリグラフィなどが人形劇の舞台装置としての役割を担う。アニメーションの原理をも遊ばせる仕掛けだ。

そういったアニメーションの原理が内包されている玩具や素材、クレヨンタッチの紙人形、モビールなどのモチーフをデジタル上で融合し、3DCGならではの立体感、光と影、水の泡などの表現も加えているが、冷たいCG画面ではなくオリジナルの紙と手書きの素材感や手作りのモノの温もりを表現するよう心がけた。

制作するにあたって実際に紙人形を制作し、それを歌と絵コンテに沿って動かし撮影をした。

その素材をビデオコンテとして編集し、その映像を参考にしながら3DCGのカットを作っていた。

制作機器環境

WINDOWS PC マシン

メモリ 2G、Xeon 2、2G、HDD140G

スキャナ・プリンタ（複合機）、DVカメラ

制作のプロセス

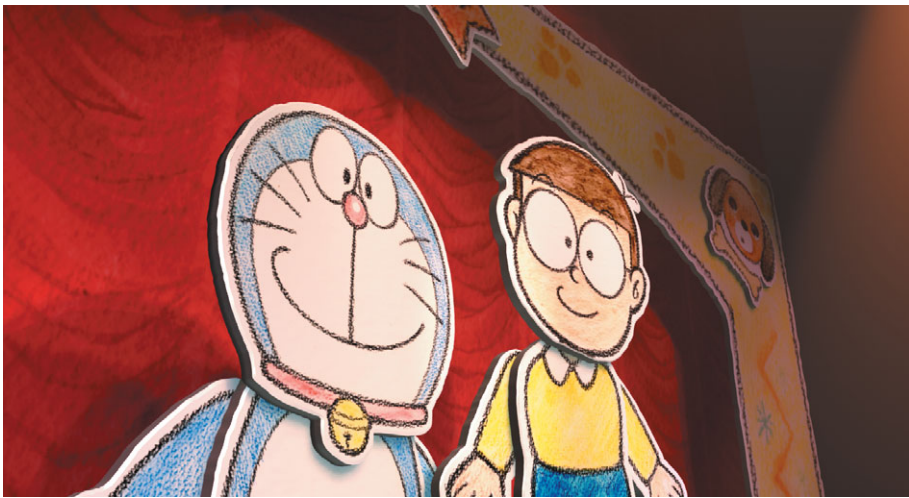
- 1・イメージボード
- 2・絵コンテ
- 3・デザイン（人形、小物、背景）
- 4・紙人形の操演
- 5・ビデオコンテの編集
- 6・映像素材制作
 - A) 3DCG 作業
 - ① 2D素材と3Dモデル制作
 - ② 3Dソフトでのシーン制作
 - ③ レンダリングし素材画像完成
 - B) その他の2D動画素材（フィルムシネカリグラフ）
- 7・各映像素材の合成から最終画面へ



cut1



cut2



cut3



cut4



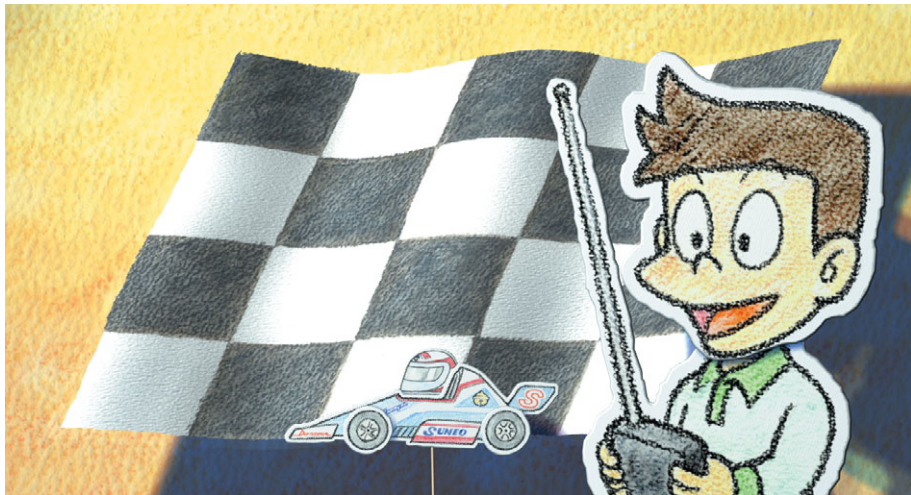
cut4



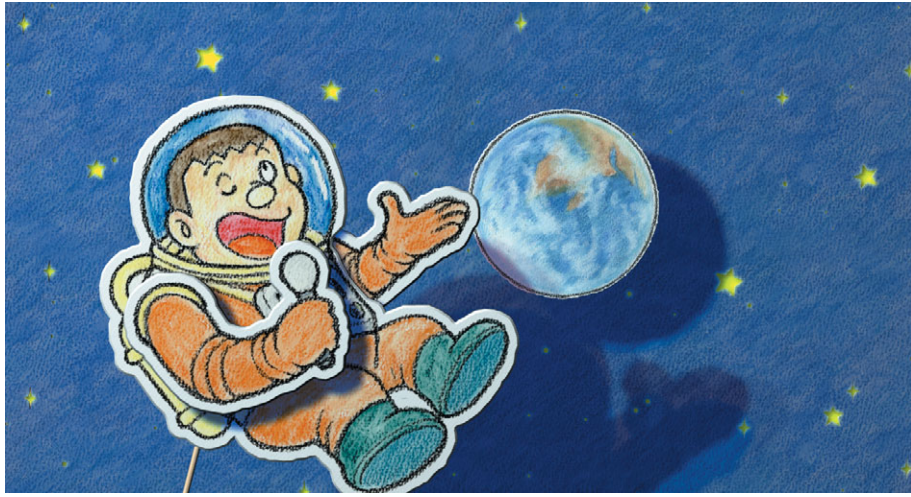
cut5



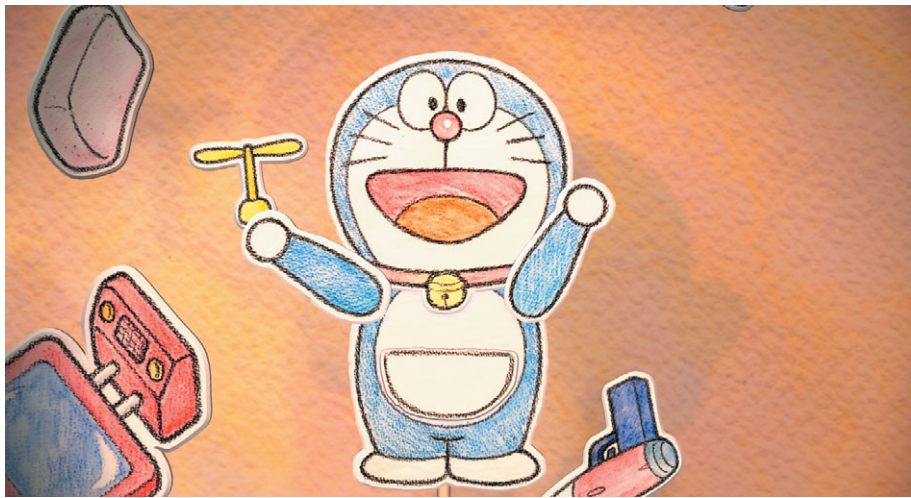
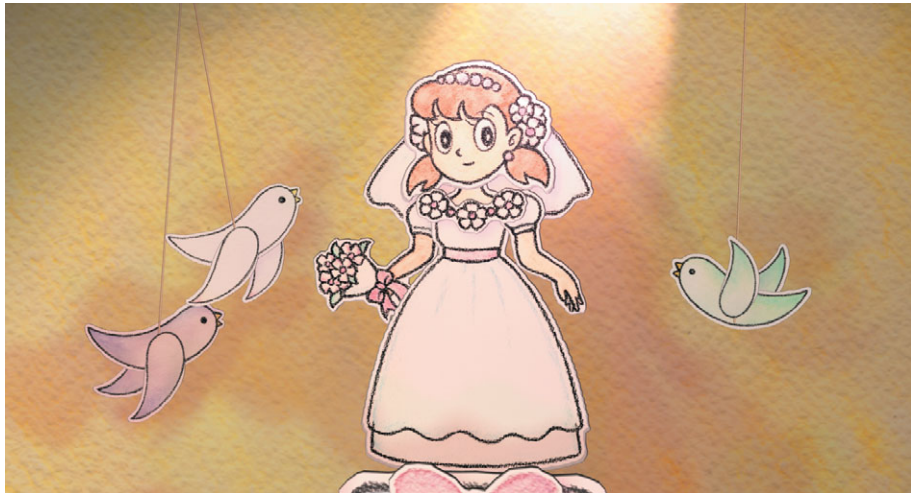
cut6



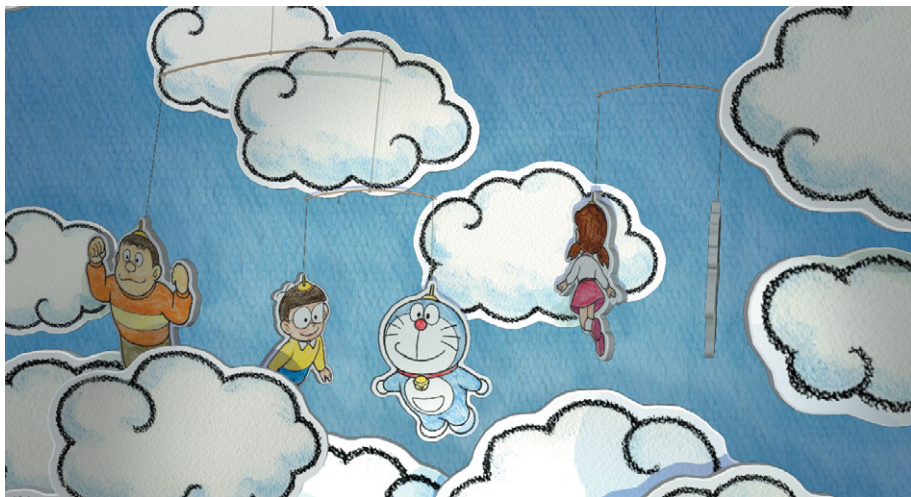
cut7



cut8



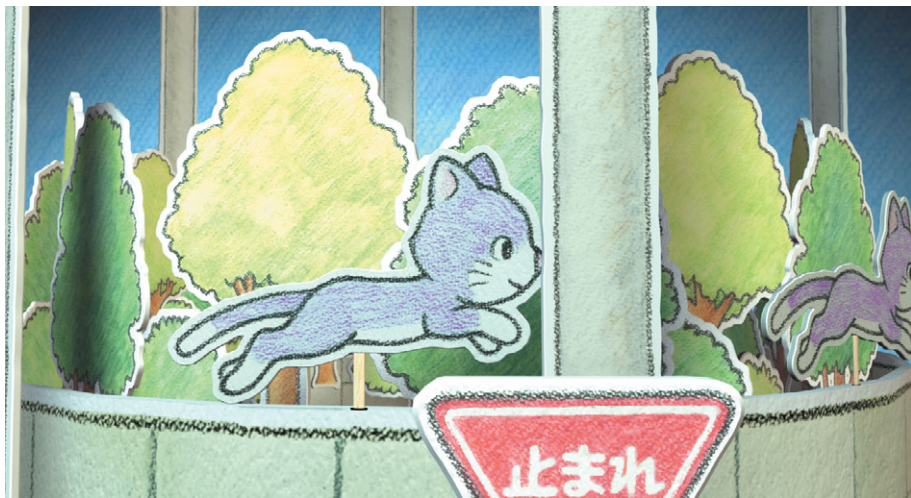
cut9_10



cut11



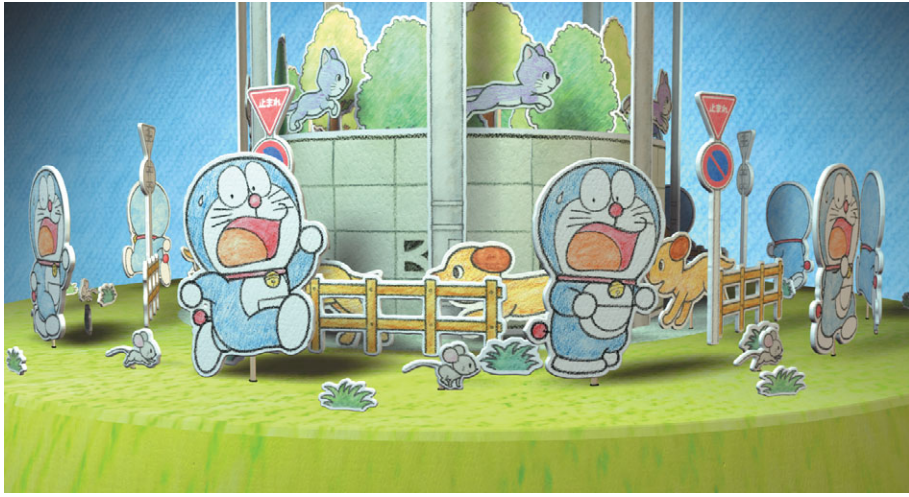
cut11



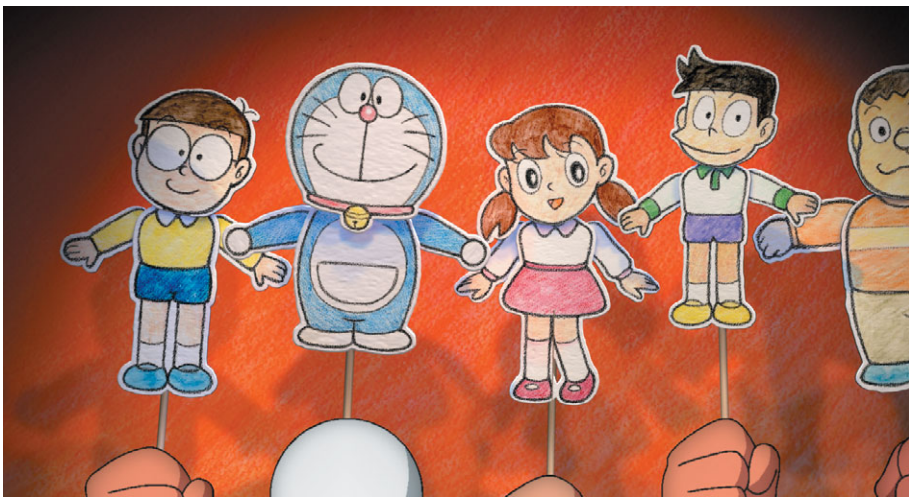
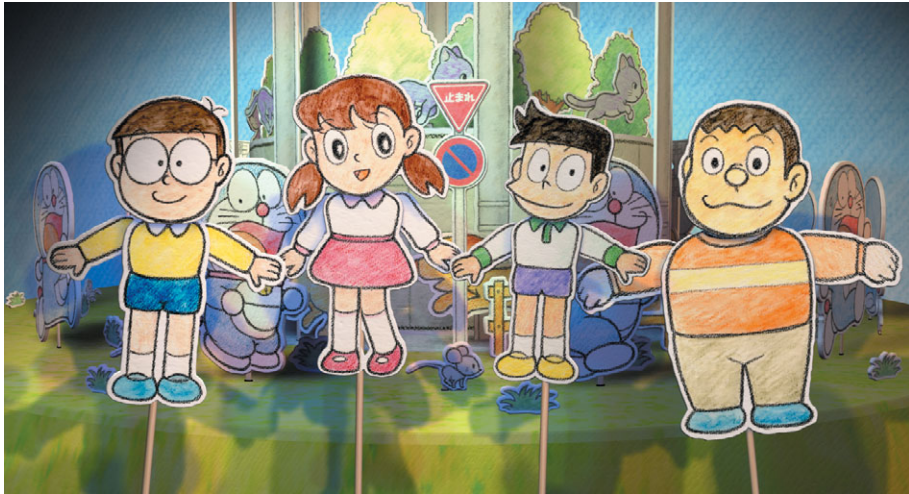
cut12



cut13



cut14



cut15



cut16