

## Ride On

小宮健太郎<sup>†</sup> 八谷法道<sup>†</sup>

デジタルハリウッド大学卒業制作として制作されたフル3DCGムービー「Ride On」について、コンセプトやイメージボードなどの制作過程を中心にパワーポイントにて発表。

## Ride On

KENTARO KOMIYA<sup>†</sup> NORIMICHI HACHIYA<sup>†</sup>

This report is about a full 3DCG movie Ride On, which is created as one of graduation projects in Digital Hollywood University. The report mentions making process such as concept, image board, etc. It will be presented with Power Point.

### 1. はじめに

私たちは卒業制作「Ride On」を小宮健太郎、八谷法道、窪田啓基、大場諒、高橋あゆみの計5名で制作しました。制作は各自の役割をはっきりとさせる分業制で行い、小宮がアニメーション、八谷がエフェクト、窪田がデザイン、大場が背景モデリング、高橋がキャラクターモデリングという風に各自の得意分野や研究内容としている部分を担当していききました。

研究内容としている者がいないセクションや、1人ですべてをこなすには難しいセクションは、各自に振り分けて制作を進めていききました。

制作期間は14カ月。各自の努力が実り大学の優秀作品発表会で最優秀賞とJOYN!賞(一般投票)、デジタルハリウッドが主催するクリエイティブアワードDIGITAL FRONTIER GRAND PRIX 2012にてグランプリとベストモデリング賞を受賞させて頂くことになりました。

### 2. コンセプト

最初に作品のコンセプトを決めるにあたりミーティングを何回も重ねていききました。それぞれが作品で表現したいことに違いがあったのでそれぞれが意見をしていきながら練っていき、最終的に「わくわく」というコンセプトになりました。これは映像の何を見ても「わくわく」を感じて欲しいということが各自の共通点だったからです。

また、ストーリーのコンセプトとして、「シンプルに大人でも子供でもわかりやすく」というのも目標となりました。

そこから窪田がコンセプトアートやイメージボードを

描き始め、主人公の人物像や物語の世界観を皆で話し合いながら詰めていききました。全員が共通のイメージを持つことを大切にしていきました。

### 3. 制作

主人公のセクトですが、活発で目立ちたいが空回りしてしまう、そんな少年をイメージしています。作品の大部分に登場するキャラクターなので細部までモデリングで作りこまれています。

また、主人公を目立たせるためにその他のキャラクターは全て獣人となっております。主人公にも言えることですが、キャラクター達はなるべくデザイン画に忠実になるように気をつけながら作られました。

背景は合計で4セット制作しました。世界観はスチームパンクとし、建物は西洋風な街並をベースに様々な小物を配置してどんどんと物量を増やしていききました。

### 4. おわりに

この制作では、技術的な面からも今までやっていなかったことも含め様々なことに挑戦してきました。したがって自分たちの力を出し切るだけでなく、限界よりももう一歩先へ進めた作品になったのではないかと思います。

またこの作品は、先生はもちろん先輩や同級生、時には後輩など様々な人たちに助けられた作品となりました。支えてくれた家族や、夜遅くまで残って迷惑をかけてしまった事務局の皆さんにも感謝しています。

<sup>†</sup> デジタルハリウッド大学  
Digital Hollywood University