

アニメーション制作の工程 II

科目ナンバリング ARL-304
選択 2単位

康村 諒

1. 授業の概要(ねらい)

本講義はアニメーション制作工程の中から最もベースとなるプリプロダクションの核である脚本を学びます。後期では長編脚本を実際に制作します。

2. 授業の到達目標

前期では、映像制作の最も要となる短編脚本の書き方を学びました。後期では、さらに長編の脚本制作の知識と技術の両側面を体系的に身につけます。最終的な目標は1時間ドラマの脚本を書き上げます。

3. 成績評価の方法および基準

提出物による。
※出席率は2分の1以上を単位の条件とします。(公欠を除く)

4. 教科書・参考文献

教科書
プリントを適宜配布。

5. 準備学修の内容

普段から自身が映像化したい作品の原作、そしてオリジナルの構想を練ってください。

6. その他履修上の注意事項

本講義は前期で学習した映像コンテンツ制作の基礎を理解したうえで、脚本制作を実践します。学生一人ひとりに実際に脚本を書いて提出していただきます。脚本の提出がなければ採点不可能ですので、文章を書くことが必須です。受け身ではなく、学生自身の積極的なモチベーションが必要になります。

作品の内容の面白さも重要ですが、それ以上に、脚本の基礎的な技術理解を重視します。前期授業を受けていることが必須。

7. 授業内容

- | | |
|--------|---------------------|
| 【第1回】 | ガイダンス。シナリオとは何か。 |
| 【第2回】 | シナリオの仕組み、基礎技術の復習 |
| 【第3回】 | シナリオの仕組み、基礎技術の復習 |
| 【第4回】 | シナリオの仕組み、基礎技術の復習 |
| 【第5回】 | オリジナル作品の脚本化、プロット制作① |
| 【第6回】 | オリジナル作品の脚本化、プロット制作② |
| 【第7回】 | プロット推敲 |
| 【第8回】 | オリジナル作品の脚本化① |
| 【第9回】 | オリジナル作品の脚本化② |
| 【第10回】 | オリジナル作品の脚本化③ |
| 【第11回】 | オリジナル作品の脚本化④ |
| 【第12回】 | オリジナル作品の脚本化⑤ |
| 【第13回】 | オリジナル作品の脚本化⑥ |
| 【第14回】 | 脚本発表、推敲 |
| 【第15回】 | 脚本発表、再提出。 |