

アニメーション制作の工程 I

科目ナンバリング ARL-303
選択 2単位

康村 諒

1. 授業の概要(ねらい)

制作工程において、実写映像制作とアニメーション制作の間には、実は、一般に思われているような大きな違いはありません。映像コンテンツの制作工程は、プリプロダクション・プロダクション・ポストプロダクションの大きく三つに分けられますが、プリプロダクションとポストプロダクションには、実写とアニメーションに明確な違いはないのです。違いはプロダクションの部分であり、撮影されるものが動いている人間なのか、静止しているモノや画像なのかです。これら各分野は細かく分業化されていますが、本科目は、アニメーション制作を映像コンテンツ制作の一種として体系的に扱い、その中で、プリプロダクション制作の基礎の一つとして脚本を学習・製作します。

2. 授業の到達目標

本講義ではアニメーション制作における基礎的な知識と技術の両側面を体系的に身につけます。しかし、本科目はクリエイターを養成することが目的ではありません。本科目は動画映像メディアの基礎工程を理解し、制作工程(プリプロダクション)の基礎技術である脚本の基礎を習得することを目的とします。

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

本講義は映像コンテンツ制作の基礎の理解とプリプロ作業の実践です。学生一人ひとりに実際に脚本を書いて提出してもらいます。作品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。

7. 授業内容

- | | |
|--------|-----------------------------|
| 【第1回】 | ガイダンス。プリプロ、ポストプロ(映像制作工程)の理解 |
| 【第2回】 | 動画映像原理を理解する。 |
| 【第3回】 | モンタージュ。企画書。映像編集の基礎技術を考える |
| 【第4回】 | 企画書・脚本とは何か。その基礎。原稿用紙の書き方 |
| 【第5回】 | 原作からプロットを起こす |
| 【第6回】 | プロット推敲・脚本制作 |
| 【第7回】 | 脚本推敲 |
| 【第8回】 | オリジナル作品のプロット制作 |
| 【第9回】 | オリジナル作品のプロット制作 |
| 【第10回】 | 脚本制作 |
| 【第11回】 | 脚本制作 |
| 【第12回】 | 脚本制作 |
| 【第13回】 | 脚本制作 |
| 【第14回】 | 脚本提出、推敲 |
| 【第15回】 | 脚本制作、再提出。 |