

概要説明

メディアデザイン演習

演習内容

- コンテンツ制作の体験的実習
 - 3次元CGムービー制作
 - ビデオ編集
 - インタラクティブコンテンツ制作

「作品」制作実習の意義

- 専門的技術の習得が目的ではない
 - この程度のことのできてても「趣味」にしかならない
 - ソフトの使い方は3ヶ月もあれば覚えられる
- 「作品を制作する」という経験が重要
 - ソフトの使い方を知っていても「作品」が作れない
 - 自己満足的な落書きからの脱却を目指す
 - 自分好みのデザインをする人をデザイナーとは言わない
- 企画（設計などの上流工程）の重要性を知る
- コンテンツ制作系求人への対応

コンテンツ制作系求人の特徴

- 履歴書のほかに「作品」が要求される
 - 学校を卒業したというだけでは訴求力が無い
 - 実力を証明しなければ採用されない
 - コンテスト等の受賞実績は有効
- 新卒採用は非常に少ない
 - 小規模な企業が多く自社教育の余力が無い
 - 人材の流動が激しい
 - フリーで活躍している人もいる
- 「リクナビ」などではあまり見つからない

3次元CGムービー制作を題材にした理由

- 2次元あるいは静止画のCG制作
 - 場当たりの的にいじくっていても何かできる
- 3次元CGムービー制作
 - 場当たりの的にやっても何もできないか破綻する
 - ソフトの使い方を知っていても「作品」を作れない原因
 - 3次元CGはムービーにしないと価値半減
 - 2次元の物を描くのに立体のデータが必要？
 - 3次元CGムービーは「工業製品」、設計図必須
- 制作過程を一通り体験することが可能

3DCGムービー制作時の注意点

- オブジェクトはシンプルなものが無難
 - 処理を軽くする・形の修正にハマるのを避ける
- ライティングとカメラワークにはこだわろう
 - 複数の光源を効果的に組み合わせよう
 - 演習であっても見る人を意識した絵作りを
- ホームディレクトリの容量に気をつけること
 - 上限は1GB
 - 非圧縮ムービーなら1秒で約27MB
 - 必要ならUSBメモリ・DVD-RW等を用意すること

清涼飲料水の15秒CMの制作

テーマについて

- 対象は清涼飲料水以外でも可
 - 自動車, 家具, 電化製品等の「商品」でも可
 - ただし自分が作成可能なものであること
- 15秒CMであること
 - 必ずロゴを入れること
 - 編集時に挿入しても可
 - あまり複雑なものを作らないように
 - 期限に間に合わなくなる可能性がある
 - 液体の表現なんかには高度なテクニックが必要である

コンテンツ制作のステップ

- プリプロダクション
 - 企画
 - コンセプト立案, シナリオ執筆
 - 絵コンテ・パーツリスト・アートボード(エスキース)作成
- プロダクション
 - モデリング
 - オブジェクト作成, テクスチャ作成
 - レンダリング
 - オブジェクト配置, マテリアル設定, アニメーション指定, レンダリング
- ポストプロダクション
 - 編集
 - Premier によるムービーファイルの編集
 - オーサリング
 - Flash によるインタラクティブコンテンツ制作

プリプロダクション

企画のステップ

- コンセプト立案
 - ターゲットとする飲料(コーヒー, 紅茶, 炭酸飲料, …)を決める
 - ターゲットの何を表現したいかなどを考える
- シナリオ執筆
 - シナリオはムービーの設計図
 - 作成しようと思う映像を言葉で説明する
 - 箇条書き
- 絵コンテ作成
 - どのような映像を組み合わせで表現するか

コンセプト立案

- ステップ1
 - ターゲットに関連したキーワードを列挙する
- ステップ2
 - キーワードにランク付けする
- ステップ3
 - キーワードをグループにまとめて階層化する

コンセプト立案:ステップ1

1. Microsoft Word を起動する
2. アウトラインモードに切り替える
 - 「表示」メニュー→「アウトライン」
3. 思いつくキーワードを1行ごとに書く
 - CMで表現したい内容
 - 対象商品の特徴
 - 対象商品の周辺の情報(顧客, 使用状況等)
 - 実現したい映像表現, etc...
4. できるだけたくさん書くこと(30以上)

コンセプト立案:ステップ2

1. キーワードをTabキーでランク付けする
 - 具体的な内容のキーワードほど右
 - Tabキーをタイプすれば右による
 - 抽象度の高いキーワードほど左
 - Shiftを押しながらTabキーをタイプすれば左に寄る
2. 左のキーワードを基準にグループ分けする
 - 左に寄せたキーワードを基準にする
 - 似通ったキーワードを集めていく
 - マウスを使ってキーワードを移動する

コンセプト立案:ステップ3

1. キーワードのランクを調整する
 - TabキーやShift+Tabキーを使う
 - 上位のキーワードがないキーワードのグループ
 - それらを代表するような上位のキーワードを与える
2. 起承転結を考える
 - 左に寄せたキーワードを基準に並べ替える
 - 「起」「承」「転」「結」のそれぞれに題名を付ける
 - 題名は内容を説明するものであること

シナリオ執筆

- ステップ1
 - コンセプトをもとにシーン構成を決める
 - 各シーンにタイトルを付ける
- ステップ2
 - 各シーンの具体的な内容を書く
- ステップ3
 - シーンの内容をショットに分割する

シーンとショット

- ショット
 - カメラを回し始めてから止めるまで
 - カットとカットの間
 - 1ショットは数秒～十数秒
 - ショット単位に「シーンファイル」を作る
- シーン
 - 意味のつながったひとまとまりの映像
 - 対話シーンなら、話し始めから終わりまで
 - その間、話し手の映像(ショット)は次々切り替わる
 - シーン中のキャスト(登場人物やパーツ)はほぼ固定

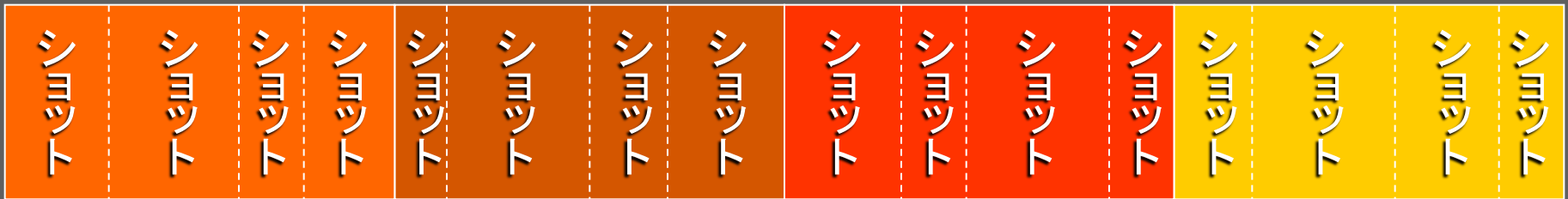
課題作品の構成例

「起」のシーン

「承」のシーン

「転」のシーン

「結」のシーン



- シーンはショットを組み合わせて表現する
 - ショットを組み合わせてシーンを説明する
- 一つのショットで多くを語ろうとしない
 - 長いショットは退屈になりがち
 - データ量が多くなり取り扱いが煩雑になることも

シナリオ執筆:ステップ1

- このムービーは「起・承・転・結」の4つのシーンで構成するものとする
- コンセプトを元に各シーンで描くものを決め、それぞれにタイトルをつける
 - 「起」のシーン: 問題提起など商品に至る導入等
 - 「承」のシーン: 具体的な商品の紹介等
 - 「転」のシーン: 得られる効果の表現等
 - 「結」のシーン: 結果や「落ち」、クレジット等
- ちなみに、ハリウッドスタイルだと「三幕構成」

シナリオ執筆:ステップ2

- 各シーンの内容を書く
 - 理解可能なストーリーを再現していること
 - 実際の絵作りを想定した内容であること

シナリオ執筆:ステップ3

- シーンの内容をショットに分割する
 - 各ショットで表現する内容を,
 - 箇条書きで簡潔に,
 - 時間を追って具体的に書く

絵コンテの作成

- 文章で書かれたシナリオの説明を図で表す
 - キャスト(オブジェクト)の配置
 - カメラから見た目
 - ライト
 - 背景・周辺の状況
 - 動き, など
- 1ショットを1コマ～数コマで表す
- ショットの時間を見積もる
 - ショットごとに「シーンファイル」を作る

演習用絵コンテシートの使い方

- 学籍番号・氏名
 - シナリオ・絵コンテシート・パーツリストは完成したムービーと一緒に提出
- 題名
 - 作成するムービーにはコンセプトを表したタイトルをつける
- シーン題名
 - 絵コンテはシーンごとに別の紙に描き、それぞれにシーンの説明を書く
- ファイル
 - ショットの継ぎ目(カット)に線を入れる(後で対応するシーンファイル名をここに書く)
- イメージ
 - ショットの最初のフレーム、あるいは特徴的な2~3フレームのイメージを描く
- 動作・メモ
 - イメージがどのように変化していくのか説明や、演出のための指示を書く
- セリフ・効果音
 - セリフの内容や効果音の説明を書く
- 時間
 - 各イメージの所要時間を書き、各ショットの最後(カット位置)にショットの所要時間を書く

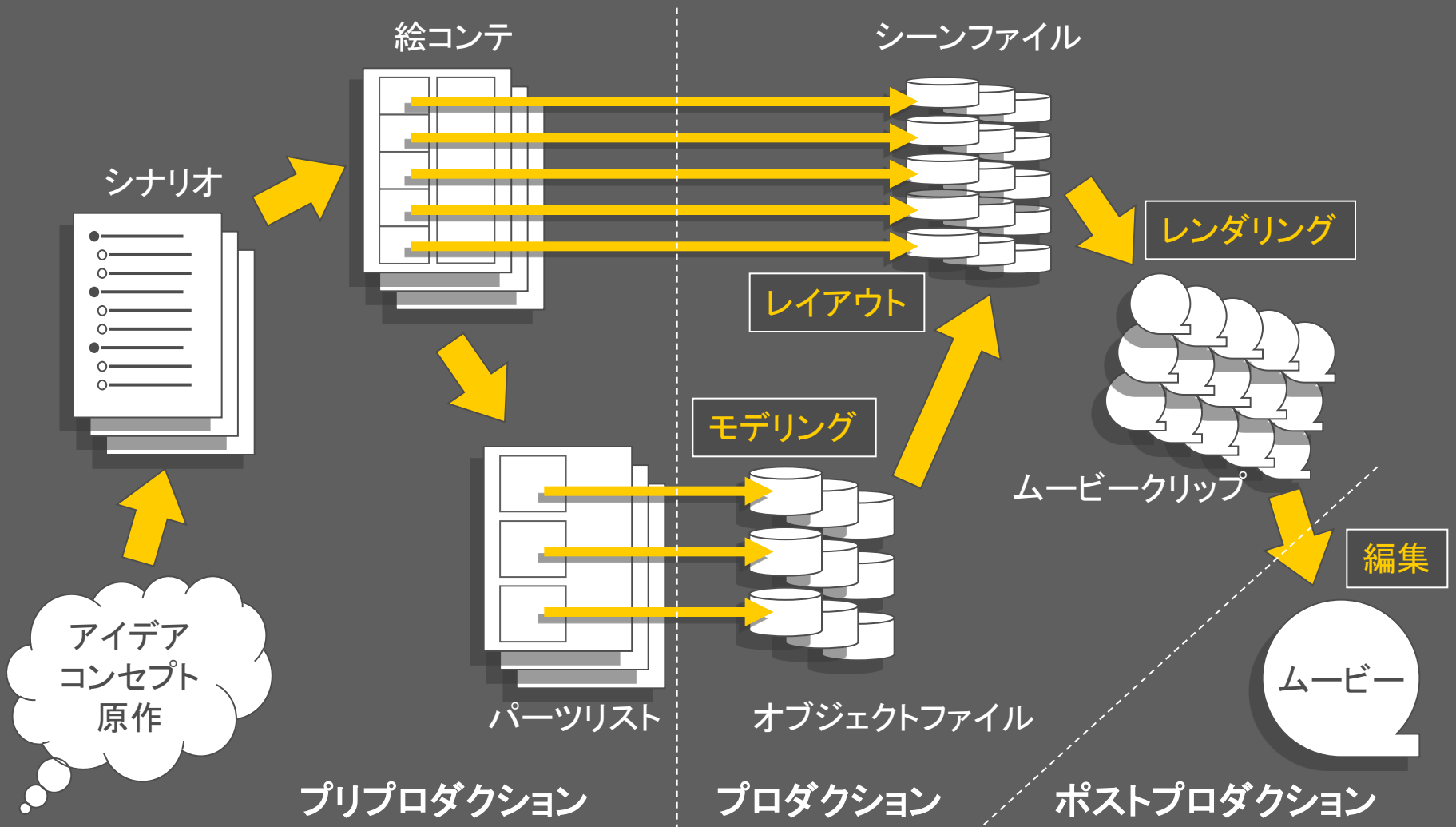
パーツリストの作成

- パーツリスト
 - 絵コンテを元にどんなパーツが必要か調べる
 - 各パーツが出演するショットのダイヤグラムを書く
 - パーツごとに「オブジェクトファイル」を作る
- アートボード
 - 個々のシーンやパーツのデザイン画を描く
- 色指定リスト
 - 各パーツの色やテクスチャを決定する
 - 使う色を制限して全体の色に統一感を持たせる

演習用パーツリストの使い方

- 学籍番号・氏名
 - シナリオ・絵コンテシート・パーツリストは完成したムービーと一緒に提出
- 題名
 - このパーツを使用するムービーのタイトルを書く
- ファイル
 - 後でこのパーツをモデリングしたオブジェクトファイルのファイル名を書く
- 「ファイル:」の下の枠
 - パーツのイメージ画を描く
- 登場シーン
 - このパーツを使用するシーン(1:起, 2:承, 3:転, 4:結, として)に横線を引く
- 説明
 - パーツの名称, モデリング上の指定事項, 覚え書き等を書く
- 色指定
 - どの部分にどういう色や質感を与えるのか, どういうテクスチャ(模様)を付けるのかなどを書き, テクスチャに使った画像ファイル名などを書く

課題制作のワークフロー



注意

- コンセプトを明確にせよ
 - 何を表現したいか決めておくこと
- 授業時間だけでは多分完成しない
 - 空き時間を活用すること
- 公開したければ他人の著作物は使わない
 - できるだけオリジナルを揃えよう

自由課題

自由課題の制作

- 3人または4人のグループで行う
 - 仲間が見つからなければ強制的にグループ化
 - 作業分担を明確にしておくこと
 - サボっている人は当然減点する
- 最後に全員で鑑賞会を行う
 - 学生相互による評価(採点)も行う
 - 鑑賞会には受講者以外の参加も募る
- 優秀作品は学外公開する
 - 公開できるように素材の著作権等に注意すること

テーマについて

- テーマはCGムービー制作に限らない
 - CGムービー
 - 撮影したビデオを編集した作品
 - Flash を使ったコンテンツ
 - その他, Webサイト, プログラム等でも可
- 企画書は必須
 - 企画書と作品の提出をもって単位を認定
 - いい加減な企画書は不受理