

メディア基礎演習

3DCGコンテンツの基礎

第4回授業：グループワーク：絵コンテ・コンテンツシート

- 授業スケジュール

- 第1回 3DCGの基礎知識
- 第2回 3DCGアニメーションの基礎知識
- 第3回 3DCGアニメーション制作の基礎知識

以下、グループワーク

- 第4回 絵コンテ・コンセプトシートの作成
- 第5回 最終課題制作
- 第6回 発表

授業について (全6回)

- 出席・遅刻

- 遅刻3回で欠席1回として扱う（授業開始から30分迄）
- エスケープは欠席として扱う
- 無断欠席が1回でもあったらその時点で不可
- 遅刻した場合は、自己申告すること
- 欠席は必ず報告すること

- 連絡先

yasumoto@media.teu.ac.jp

出席・遅刻について

- 授業後半で行うモーション制作のためのグループ
- 第4回授業
 - 絵コンテ、コンセプトの作成
- 第5回授業
 - アニメーション作成
- 第6回授業
 - 発表

グループワーク






- グループワーク
 - 絵コンテ作成
 - 最終課題制作開始

第4回授業内容

- シーン内のキャラクター、カメラの動き、セリフや演技などをまとめたもの
- 大人数で撮影や制作を行う際のイメージ共有に有効
- 個人制作においても、イメージを整理するのに有効なツール

絵コンテ

NO. 11

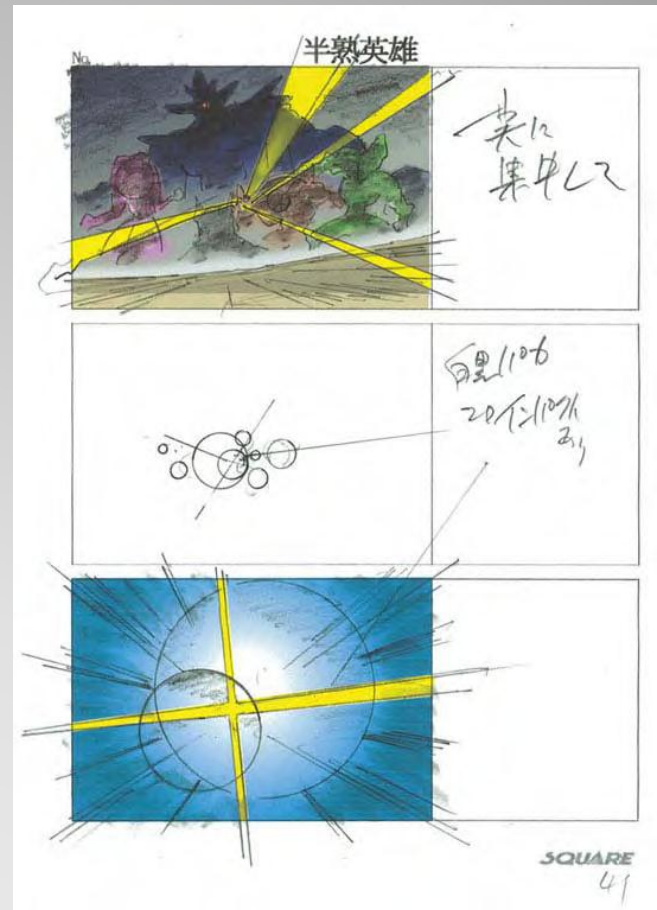
S. C.	ピクチャ	内容	セリフ	背景	音楽
①		シと早 アビスイン (1+0)			
		しんく FIX 急タテと 同時に サツアヤハと おきとる トアの音	(OFF) (3h) 王子様 おはさす	朝の光	
2			(3h) Fr. I (オロオロ) たいへんおどろい すす 王子様が おこえぬめで おどろいす (4) ええっ!!		
3			(3h) おはから どのへ おいひんかたのか おすがたがみえま せん!!		
4			(4) おかあさす?? みんなの? (3h) OFF ちきりこりかた おどろいておいてす		

- 下記のサイトが非常に参考になります
 - <http://eigalesson.com/econte/index.html>
- 上手に描く必要はない
 - 棒人間でもかまわない
- 台詞やSEなど、現状では表現出来ない事柄も雰囲気を出すために入れておこう
 - あまりに要望が多かったら付けられるようになるかも

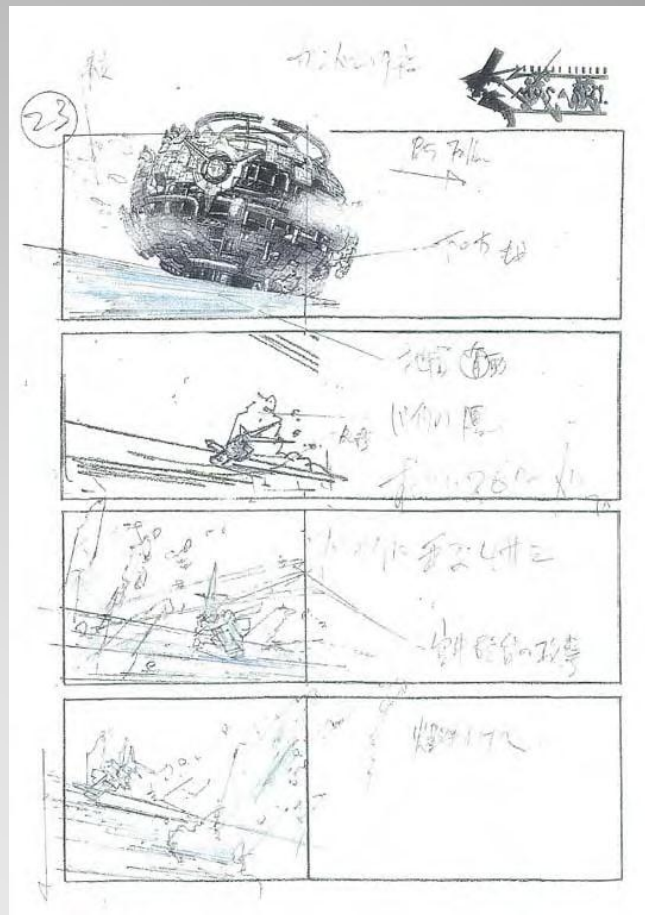
絵コンテの書き方

- 絵コンテの構成
 - 絵＋内容説明
- 注意点
 - 人は必ずどこを向いているかわかるように描く
 - カメラの動き方、人の動きも入れる
 - ・ 必要なら内容説明にも描く
 - セリフ、SE、エフェクト
 - シーンが変わればページも変える
 - 1カット1コマが基本
 - ・ 複雑なカットは複数のコマを使うが、連続していることがわかるようにする。

絵コンテの書き方



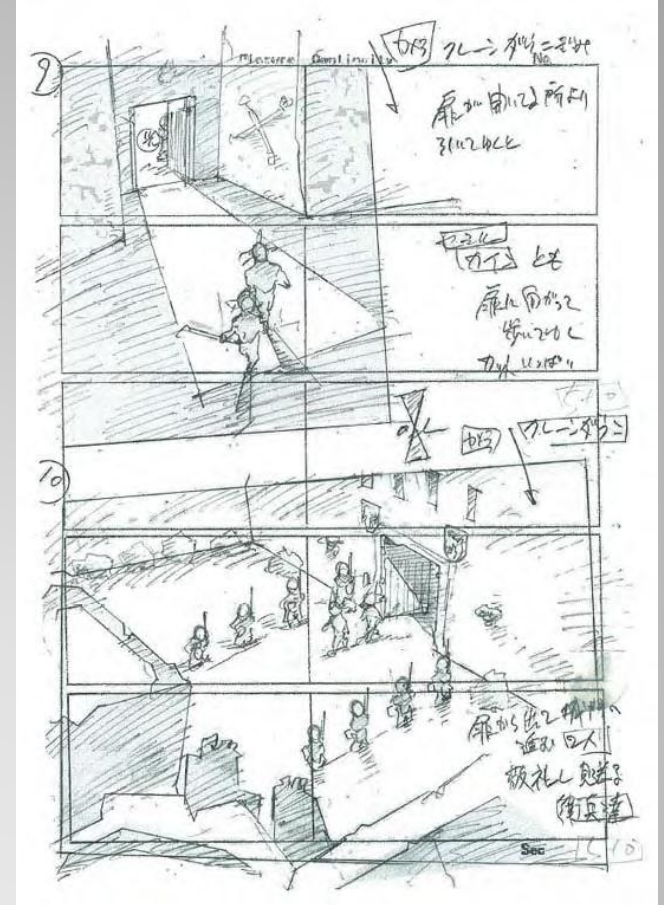
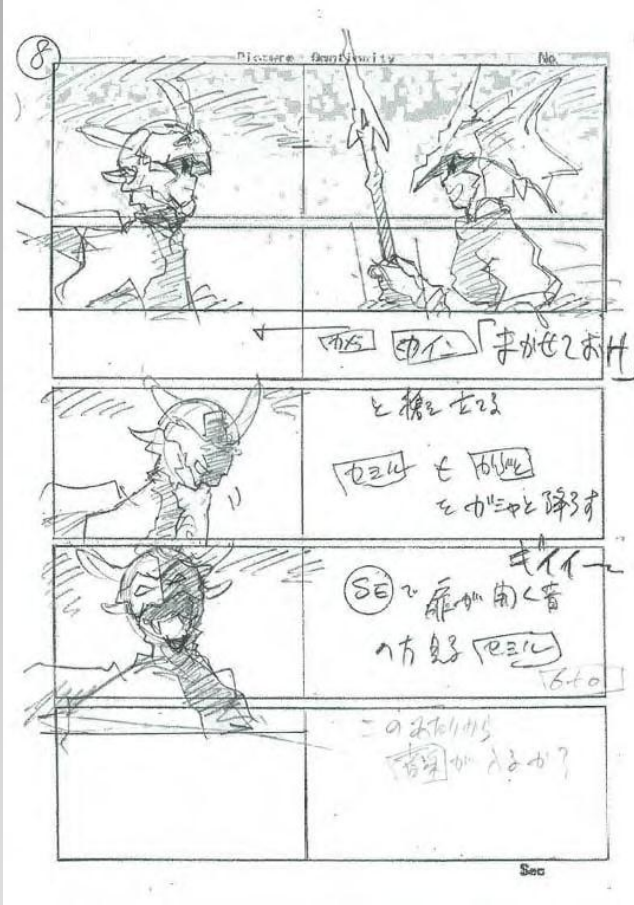
参考資料：絵コンテ



参考資料：絵コンテ

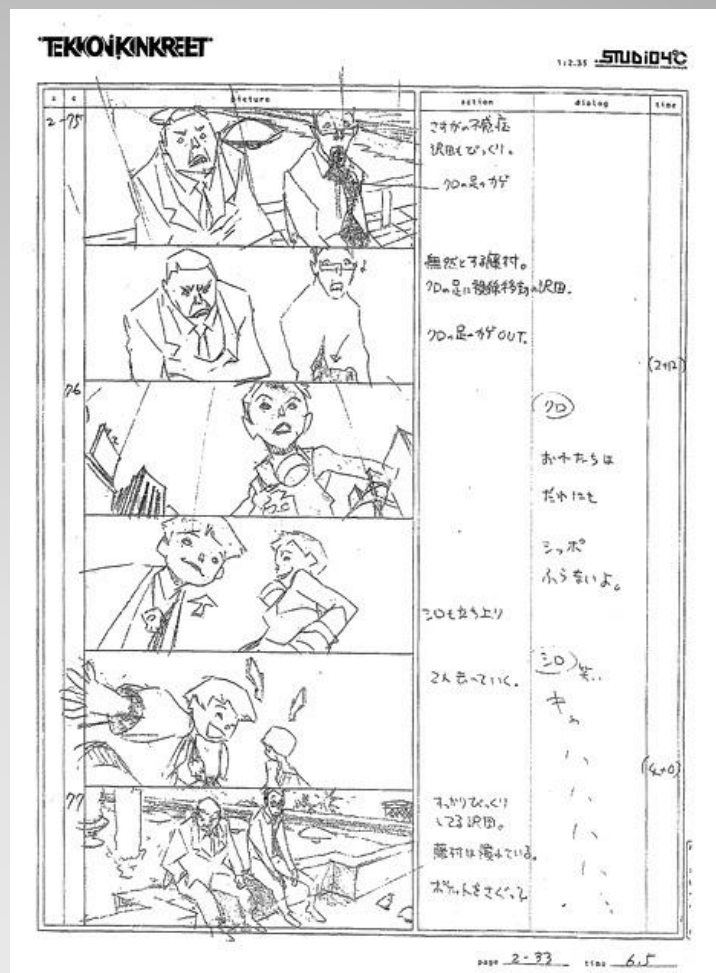


参考資料：絵コンテ



参考資料：絵コンテ

鉄コン筋クリート



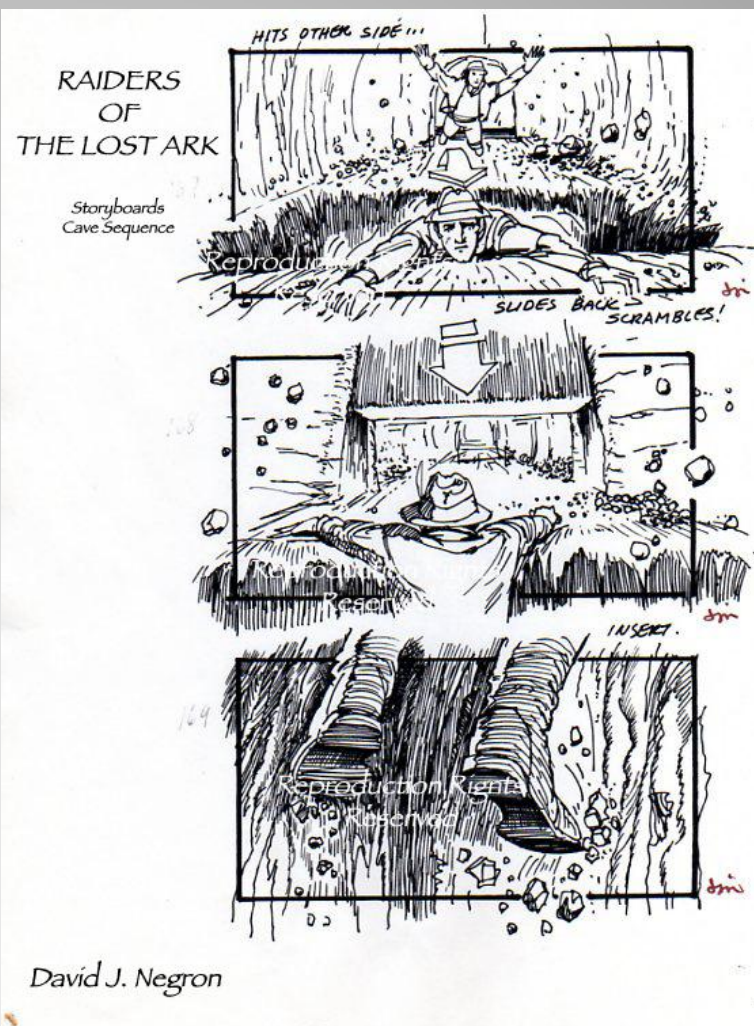
参考資料：絵コンテ

崖の上的ポニョ



参考資料：絵コンテ

レイダース 失われた聖櫃



参考資料：絵コンテ

セブンスドラゴン THE MOVIE



参考資料：絵コンテ

- 本授業の映像は部外秘
- ポートフォリオに使用
 - 絵コンテ
 - コンセプトシート
- それ以外の映像作品のポートフォリオでも有効

ポートフォリオ

- 分割して作業を行う
 - モーションは細かく分けて作りましょう
 - 「モーションの追加読み込み」機能で、後から1つに繋げることが可能
- 頻繁に保存
 - 不慮の事故や、Performerが至らないばかりに強制終了、ということがありえます
 - 上書き保存ではなく、別名で保存を推奨
 - アンドゥやりドゥは便利ですが、頼りすぎていると足下をすくわれま

制作のコツ

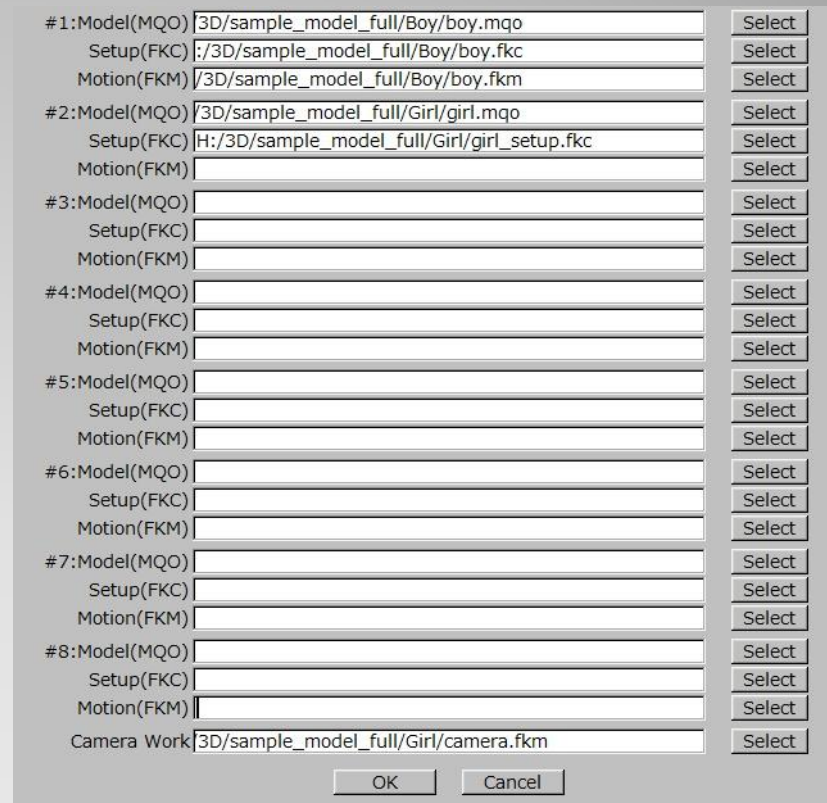
- 15秒という時間について
 - 思うよりは時間は長い
 - ・ (フレーム数で60*15の900フレーム必要)
 - 何かのCMやプロモーションを想定した、インパクトのあるカットを集めた方が効果的だと思います
- 協力体制について
 - 評価は個人単位であるがグループワークの利点を活かす
 - ・ 他人に肩入れしすぎても大変ですが、そこは助け合いの精神で

アドバイス

- シーンは各スロットに、
モデル・セットアップ・モーシヨンの各ファイルを読み込んで構成されます
- 各スロットに読み込んでいるファイル名と内容を、一気に保存しておくことが可能です
 - 「レイアウト」→「シーンデータの保存」
- 保存したシーンデータを読み込めば、まとめてファイルを読み込むことが可能です
 - 「レイアウト」→「シーンデータの読み込み」

シーンデータの構造

1. シーンデータを読み込む
 2. シーンデータを保存した時のファイル名が表示される
 3. そのまま読み込む場合は OK
 4. ファイルやフォルダを移動していて、その場所にはない場合は、Select ボタンを押して選択しなおしてから OK
- シーンデータの保存も同様
 - 現状のモーションを自動的に保存するので、保存先を変えたい場合は Select ボタンを押して選択しなおす



シーン管理ウィンドウ

- モーションを作り始めて最初に保存する時はファイル名がまだ決まっています
- シーン管理ウィンドウでファイル名を入力しないと、そのモーシオンデータは保存されません
- 必ず管理ウィンドウでファイル名を確認し、ファイル名がまだ付いてない場合は入力して確実に保存してください
 - シーンデータ保存時に一度も保存していないと、"*"が付きますので、確認してください
 - ファイル名やフォルダ名に「全角文字を含めない」ください

シーン保存時の注意[重要]

- 絵コンテシート(紙ベース)
 - 授業時間内にチェックを受ける

- コンセプトシート
 - ASSITで提出(今日の18:00まで)

確認課題

- 課題制作
- 動画生成

次回予告