

映像制作のワークショップは、実写でもCGでも各地で行われています。

しかしながら、ほとんどのワークショップは映像制作の一部を経験するだけに止められます。例えば、撮影するだけ、モデリングするだけ、アニメーションするだけなど。企画から仕上げまでの工程すべてを行うとなると、機材やソフトの習熟が必要となり、長い時間を必要としてしまうのでなかなか実現することはできません。

Previs Society Asiaでは、5日間ですべての工程を行うプログラムを開発しました。

このプログラムでは、実写撮影やCG制作などの映像制作の経験や知識がなくても、1日8時間で5日間の授業と作業により映像制作のプロセスを体験し、作品完成まで到達することが可能です。

5日間のスケジュールは以下の通りです。

- 1日目：映像の作り方のレクチャー
- 2日目：企画制作
- 3日目：iCloneの使用方法レクチャー
- 4日目：制作
- 5日目：発表

初日の「映像の作り方のレクチャー」では、本プログラムのガイダンスと基本的な映像制作手法の授業を行います。台本や絵コンテの作成、カメラの扱い方、CG制作、編集、仕上げといった映像制作に必要な一連の流れを学習します。

2日目の「企画制作」では指定する内容に沿って台本や絵コンテを作成します。指定する内容としては、一つの例として「15秒CMを作る」があります。「スマートフォン」や「エネルギードリンク」といった決められた商品について企画を考え、台本や絵コンテを作成します。

3日目から制作作業に入りますが、ここでは台湾Reallusion社のCG制作ソフトウェア「iClone」を使用します。このソフトは人や背景などのオブジェクト、歩くなどの簡単な動作のアニメーションをデータ（アセット）として予め持っており、それをドラッグ&ドロップすることでシーンを作ることが可能です。通常のCG制作ソフトはそのようなアセットを持っていることはほとんどないため、自分でモデリングするなどして生成する必要があり、その作業を習得するのに時間がかかってしまいます。その手間を省き、制作ということに集中させることが可能になります。






4日目は編集など仕上げ作業に入ります。編集ソフトも様々なものがありますが、最も簡単なソフトとしてWindowsのムービーメーカーを使います。このソフトもiCloneで制作したCGムービーファイルをドラッグ&ドロップすることで編集が可能なので、オペレーションに時間を要することは不要です。Adobe社のAfter EffectsやPremiereを使えば綺麗なエフェクトなどを使用することは可能ですが、習得には時間を要してしまうのでここでは推奨はしません。受講者がそれらのソフトに習得していれば使用できます。

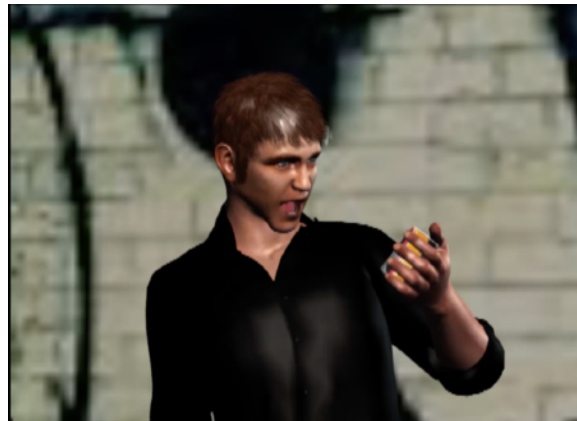
5日目には制作した作品を発表し、評価を受けます。

本プログラムの目的は、映像制作のプロセスを理解しながら作品を完成するという充実感を得ることです。その充実感こそが、さらに学習を進めるための源になると私たちは考えています。

私たちは、このPrevis Workshopのテストケースとして、2016年6月27日～7月1日に台北にある台湾芸術大学にて、2016年8月22日～26日に台中にある元智大学にて実施しました。

両校共1～2年生の映像を学ぶ学生約20人が参加して行われました。2～3人ごとにチームに分かれ、「スマートフォン」または「エナジードリンク」の30秒CMを制作する課題に取り組みました。CG制作の経験はない学生も多数おりましたが、映像については知識があり、AfterEffectなどの編集ソフトの使用経験がある学生もおりました。

項目	映像Video			音声Audio		時間 (Time)
	分類	内容	用途	役割	役割	
視覚的 映像 の構成 要素		個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作
視覚的 映像 の構成 要素		個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作
視覚的 映像 の構成 要素		個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作	個人制作 個人制作 個人制作 個人制作 個人制作



結果、数チームは企画が決まらない、ソフトの操作がままならないなどの理由でどうしてもうまく進められずリタイアしてしまったものの、7割の学生たちが完成まで到達することができました。

現在、映像制作を学ぶ学生の多くは、自主制作などの映像制作において完成まで至らずに挫折してしまいます。その原因として、撮影カメラの扱いやCG制作などに使用するソフトのオペレーションなど、映像制作のプロセスを学習することに時間を要してしまう中で、作品制作を始める前に不得手な部分に嫌気を感じてしまうということがあります。

映像制作において最も重要な部分はクリエイティブであり、そのプロセスの中でどの技術をどう扱うかということは一部でしかありません。学習の早いうちに、すべてのプロセスを体験し、そのプロセスが完成に至る間にどう機能し、その結果作品がどう出来上がっていくかということを知るといことは、学生たちが学習を進めていく上で非常に有効であると思います。学生によっては、プロセスの中の一つの技術に興味を持ち、それについて学習を深めるきっかけになるかもしれません。撮影かもしれませんし、CGモデリングかもしれません。それを知ることが学生たちにとって大きな希望になることでしょう。

実際、台湾芸術大学と元智大学でのテストケースでは、学生たちが映像制作のプロセスに大きな興味を持ち、その後の学習への大きなステップになったという感想を聞いています。

私たちPrevis Society Asiaは、Previs Workshopの実施をアジアの各国で推奨していくことにより、アジアの映像制作の新しい未来づくりのお手伝いができると考えています。

iCloneなど必要なソフトウェアの提供及び講師の派遣は、Previs Society Asiaでサポートいたしますので、お気軽にご相談いただければと思います。

アジアの映像制作の未来を託す学生たちに最高の学習を提供できることを心より祈っています。