

2018年5月9日

【ドリームムービー通信：第10号】

「会社の動画制作知識⑥映像制作の流れ-後編-」



楽しみにしていたGWもあっという間(!?)に過ぎ、
仕事モードに突入されていることと(!?)思います^^

そうそう、GWは、映画やドラマを楽しめましたか？

今回は、映画やドラマを例に、
映像制作の流れをご説明しました。

今回は、その後編として、

企画 → 撮影 → 編集

の細部を確認してみたいと思います。

まずは、料理に例えて、少し思い出してみてください。

「企画」（プリプロダクション）：レシピや調理法の考案

「撮影」（プロダクション）：食材を集める場面

「編集」（ポストプロダクション）：レシピに従い、食材を調理する場面

=====

1分でわかる「映像制作の流れ」_ドリームムービー（1分10秒）

<https://youtu.be/QxyxzvKeils>

=====

では、それぞれについて、少し詳しく見ていきましょう。

1. 企画（プリプロダクション）

企画（依頼）

→ オリエンテーション（依頼者／クライアントから、要件定義等を、制作会社等に説明する）

→ 企画会議…オリエンに基づき、プレゼンテーションに向けて打合せ

→ 構成・シナリオ作成…調査・情報収集／予算書作成、スケジュール作成

→ プレゼンテーション…シナリオ／コンテ／予算書／スケジュール等の提出

→ シナリオ修正

撮影手配…キャスティング、スタッフ構成、機材、スタジオ選定等
製作（制作）会議

→ ロケーションハンティング（ロケハン）…撮影に適した場所を探す、下見

→ 予算修正、スケジュール修正

2. 撮影（プロダクション）

撮影／素材制作…二次元・三次元 CG 等

3. 編集（ポストプロダクション）

オフライン編集…素材の確認、クリップの切り出し

→ MA（マルチオーディオ）…選定（ナレーション・BGM・効果音等）、録音

→ オンライン編集…CG 素材等も加味し、テロップ等を加える

→ 完パケ（完全パッケージメディア）

エンコード…Bluray、DVD、Web 用、モバイル用等

プリント…コピー、プレス

→ 公開・配信

撮影（プロダクション）については、

実写のみならず、アニメーション／CG等の活用もあり、その制作も含めて考えます。

CG（シージー）とは、
コンピュータ・グラフィックスの略で、
コンピュータを使って作成された画像や映像をいいます。

今回は、「企画に必要な要素（5W1H）」に入る前に、

CGについて、整理してみたいと思います。

最後に、本シリーズの概要と進捗状況です。

《メニュー概要》

- ビジネスで動画を活用するメリット → 済
- 映像・サービス種目 → 済
- 映像の活用事例（ライブ・SNS） → 済
- 映像制作の流れ → ◇前回、今回のテーマ
次回のテーマ：CGについて
- 企画に必要な要素（5W1H） → 次々回のテーマ
- 予算書・スケジュール作成
- 映像の形式と構成・シナリオの重要度

ご質問等があればお気軽にお問合せください。

最後までお読みいただきありがとうございました。