

## アニメ番組を作ってみよう（２）

「T2V プレイヤー」というソフトを使って、アニメーションの番組風動画を作ってみましょう。基本的な動作であれば、プログラム言語を使わずに、ふつうの文章で作ることができます。

今回は、コマンドをつけて、カメラワーク・人物の動作や表情に動きをつけます。

### 1. 準備

①T2V プレイヤーを起動し、エディタに「サンプル台本 txt」の内容を貼り付けます。

②「台本の書き方」ボタンをクリック。

③コマンドやタグの一覧が開きます。ウィンドウ内を右クリック→「印刷」で、一覧をプリントしましょう。

タグは、行の先頭に「～：」という形で入力します。

コマンドは、「(～)」と、カッコ付きで入力します。

一覧を参照しながら、タグやコマンドを加えていきましょう。

## 2. タイトルとあいさつ

最初に、タイトルを入れます。

あいさつは、あいさつ内容や動作をイメージして決めます。

The screenshot shows a script editor with the following text and callouts:

- Script Text:**

```

#!/ textfilter="defaultFil"
|
タイトル：パソコンドージャーとは
サブタイトル：遊び心をもって学ぼう

A: (おじぎ、同時)
B: (おじぎ)

(字幕オフ)
A: (喜)
A: こんにちは、アナウンサーのハナです。
B: (喜)
B: こんにちは、同じくアナウンサーのナオです。

A: (平静)
B: (平静)

A:今日は、パソコンドージャーの指導法についてご案内します。
(0.5秒待つ)

```
- Callout 1:** 「タイトル：」「サブタイトル：」タグを入れます。
- Callout 2:** 「おじぎ」コマンドは、前回入れたものです。「、同時」で次の行も同時実行。
- Callout 3:** 「字幕オフ」にし、あいさつ前に表情を「喜」にします。
- Callout 4:** 表情を「平静」に戻し、話の内容を説明して「0.5秒待つ」をします。
- Callout 5:** 完成したら、エディタ内を右クリック → 「カーソル行から再生」で確認します。

## 3. カメラワーク

カメラの映りかたが変わると、映像に動きが出て、退屈でなくなります。話している人をアップにするなど、カメラワークを考えてみましょう。

The screenshot shows a script editor with the following text and callouts:

- Script Text:**

```

A:今日は、パソコンドージャーの指導法についてご案内します。
(0.5秒待つ)
(字幕オン)
A:パソコンの勉強法には、大きく2種類あります。

B:「うーん、本やビデオを見ながら、機能を一つひとつ、まじめに学んでいく方法です」
(Bのアップショット)
B:「こういう勉強法が性格的に合っているというかたは、」
B:「その勉強法でパソコンも習得されるといいでしょう。」

(Aのアップショット)
A:「もう一つは、「とにかく、何が作ってみる」という方法です。」
A:「みなさんは、自転車の乗り方を、本で勉強しましたか？」
A:「子どもは、ゲームのやり方を勉強するために、」
A:「分厚いマニュアルを読んでいるのでしょうか？」

(ツーショット)
B:「子どもがゲームをマスターするように、」
B:「遊びながらパソコンを学習する方法もあります。」
B:「まずはとにかく、何が作ってみる」
B:「それが、『ドージャー』の勉強法です。」

A:この勉強法が効果的なのは、「遊び心のあるかた」です。
A:「子どものころの好奇心を、思い出してみてください。」
A:「こんなのが作りたい。どうしたらいいの？」
A:「あーん、何となく納得できない。次こそは！」

(Bのアップショット)
B:『ドージャー』には、こんな生徒さんたちがいっぱい。
B:「そんなみなさんの願いをかなえるため、スタッフは全力で応援します！」
B:「そんなふうに、いきいきと、楽しく勉強してって……」
B:「そして、いつの間にか、ものすごく上達している自分と出会うのです。」

(Aのアップショット)
A:「遊んでいるとやなんかないよ。」
A:「とにかく、エクスセルだけ、ササッと取ってよ。」
A:「というようなかたは、『ドージャー』は合わないかもしれません。」
A:「そのようなご要望をいただいたときは、くわしくご事情をうかがうようにしていま」
A:「そして、ご相談の上、場合によっては入会をお断りしています。」

```
- Callout 1:** 「字幕オフ」していたので、「字幕オン」に戻します。
- Callout 2:** 「Aのアップショット」「Bのアップショット」「ツーショット」など、カメラを切り替えます。
- Callout 3:** 完成したら、エディタ内を右クリック → 「カーソル行から再生」で確認します。

## 4. エンディング

最後も、ただ話し終わっておしまいではなく、ニュース番組っぽい演出を考えてみます。

The screenshot shows a script editor window with a list of actions and dialogue. The actions are: (ツージョット), A: まずは安心して、無料体験に遊びにいらしてください。 (2秒待つ), A: そして、「とっても楽しいし、続けたいなぁ」、と思えるかどうか、確認してみて (2秒待つ), A: そんなあなたと出会えますように、スタッフ一同、心から願っています。 (2秒待つ), A: (喜), B: (喜), A: (バイバイ、同時), B: (バイバイ), (2秒待つ), (ロングショット), A: (Bを見る), B: (Aを見る), A: (おじぎ、同時), B: (おじぎ), (2秒待つ). The callout boxes explain the ending sequence: 「二人とも微笑んで手をふる。その後、カメラがスーッと引いて、二人が「おつかれさまでした」と互いに挨拶をする。」 and 「……というイメージのコマンドを、最後に入れます。」. The bottom box says: 完成したら、エディタ内を右クリック → 「カーソル行から再生」で確認します。

(ツージョット)  
A: まずは安心して、無料体験に遊びにいらしてください。  
A: そして、「とっても楽しいし、続けたいなぁ」、と思えるかどうか、確認してみて  
A: そんなあなたと出会えますように、スタッフ一同、心から願っています。

A: (喜)  
B: (喜)  
A: (バイバイ、同時)  
B: (バイバイ)  
(2秒待つ)  
(ロングショット)  
A: (Bを見る)  
B: (Aを見る)  
A: (おじぎ、同時)  
B: (おじぎ)  
(2秒待つ)

「二人とも微笑んで手をふる。その後、カメラがスーッと引いて、二人が「おつかれさまでした」と互いに挨拶をする。」  
……というイメージのコマンドを、最後に入れます。

完成したら、エディタ内を右クリック  
→ 「カーソル行から再生」で確認します。

## 5. 相づちや目線の動き

全体を通して、再生してみましょう。どうですか、だいぶイメージが変わりますね。

より自然な動きにするため、途中で、キャラクターに相づちをうたせたり、目線を少し動かしたりしてみましょう。

これまでの内容で修正したものが、「サンプル台本修正例.txt」にあります。