

「風街スクール」企画書

Studio Library 代表 夢木 薫
風街スクール製作委員会 佐々木弦

□企画概要

本企画は自作アニメ制作サークル「Studio Library」によるアニメーション作品の制作を目的とし、制作目標や制作メンバー（スタッフ）による制作工程を明確にすることで、作品の完成意欲の促進とスタッフの意思を統一することが主な目的である。なお製作費等の詳細は、この企画自体が遊びを目的としたものであるため、各セクションリーダー（監督者）もしくは各自の負担となるので触れない。日程等も監督者がパート、シーン、カットごとに定めるため割愛する。なお、作品全般において、監督である夢木が最終意思決定者であるが、セクション毎の目標は作業指示の最終決定は各セクションリーダーが責任を持って行う。

また、本企画の名称を『風街スクール』で統一する。データベース上の表記が『Project SATSUKI』のままとなっている部分もあるが、あくまでプロジェクト名称は題名である。

アニメーション作品は長編アニメーション作品およそ 100 分間のうち、15 分程度でオープニングを制作する。ストーリーは原案、脚本、コンテの流れで制作するため、原作者はない。作画段階の手段はアナログ、デジタル両方可で、それについては各セクションのスタッフに一任する。最終目標はアニメーション全体の完成であり、15 分の制作で完結しないことに注意。

今後の続編の制作も視野に入れるが、伏線をできるだけ排除し、各長編 100 分間（目安）の一話完結を意識する。よってシリーズとして続編が制作された場合は、以降今作品のスピノフの扱いとする。とはいえ各話の矛盾は徹底的に排除する。シリーズ化における時系列は不定であることが理想。（注：次回作やシリーズの一部としての作品などに関しては構想段階にすら達していないため、詳細が気になる場合は夢木に確認してみてください）

なお、アニメーションはセルアニメーションとし、3DCG の使用はしない。出来る限り手書きにこだわる。（作画補助としての 3D データの活用は制限しない）

□制作目的

絵を描くのが好き、物語を考えるのが好き、機械を操作するのが好き、その他クリエイティブな作業に興味がある人々が共通の作品を作り上げることで、自信を深めると共に、大きな喜びを感じることが出来るのを目標とする。あくまで趣味の領域であるため、作品を営利目的で利用することはしない。要するに、楽しめればそれでよい。

制作するにあたって、近年大量に流布している、いわゆるアニメなどとは異なった作品を目指す。具体的には、キャラクター性を重視しない、複雑な世界観やストーリー上の設定行わないなどであり、あくまでもキャラクターは演技者であり、盛んに画として動かしてこそそのアニメーションとしたい。この点の意識の充実を図ること。

また、作品を視聴する人を楽しませ、より一層生活が豊かになるようなアニメを制作することも心がける。位置づけとしてはあくまで「自作アニメ」であるが、その作品によって視聴者の気分を害したり不快な気分させてしまうと、また著作権などを犯してしまうようなことにならないよう、最大限の配慮を行うべきである。

本来であれば数百人を超える人数で制作する長編アニメーションを、ごく少人数で高品質に仕上げることで、現在の閉塞感の漂うアニメーション業界に対するアンチテーゼとなることが大義名分でもある。最近のアニメは画一的で、アニメーションとしての面白みに欠ける感じがあるのが否めない。我々は登場キャラクターを演技者とし

て描き、若者ばかり登場する昨今のアニメを否定（これはアニメを見ないとか、批判するという意味ではない）し、子どもから老人までのキャラクターを登場させ、そして彼らしい演技をつけてあげることが目標の一つに掲げるものである。

□ターゲット

全年齢、性別問わず。誰にでもわかる、シンプルで無駄のない作品。

設定上複雑な点（キャラクター設定、舞台設定など）が多いが、それを視聴者に感じさせないようにする。そうすることで、自然と馴染めることが好ましい。

□制作工程・手順

○企画、原案、基本設定

企画は目的や概要、その他スタッフなどを大まかに説明する。

原案はプロデューサー案を中心に、セクションに関わらずストーリー、世界観を考えてまとめ、最終的に「原案」として提出。

原案を元に詳細な設定を定める。

○キャラクター設定

原案を元に詳細な登場人物像を創りあげ、キャラクターの性格やクセ、その他の設定を明確にする。その後キャラクターデザイン監修者の元、各キャラクターのデザインを定める。

○脚本

原案、キャラクター設定を元にストーリーを創りあげる。この際にシーンを正確に定め、コンテのカット割りをスムーズに行えるようにする。

○絵コンテ、レイアウト

絵コンテは基本設定、キャラクター設定、脚本を元にシーンやカットごとの画を起こし、カット割りなどを施す。

レイアウトは絵コンテを元に、画面設計を確定する。

○原画、背景美術

原画は絵コンテ、レイアウトを元にカットやコマのポイントを画に起こす。基本的にハイライトや影は描かないで行うが、適宜入れることもある。

背景はレイアウトを元に背景の画を描く。背景の色彩はこのときに定める。

○スキャン

原画、背景画をスキャンし、コンピュータでCG処理を行えるようにする。

○動画

カット毎に原画と原画の間をコマ指定に従って埋め、繋いで動画として処理できるようにする

○色彩設計、色指定

色彩設計は原画、背景を元に色を定める。色指定は、具体的な色を数値で指定する。

○ペイント

色彩設計、色指定を元に動画に着色する。また、背景画に CG で修正処理を行うこともある。

○デジタル合成、コンポジット（撮影）

ペイントが終わった動画を背景画と合成処理し、特殊効果を加え、ラッシュとしてカットごとに抽出する。

○ラッシュ確認、動画処理

ラッシュを確認し、修正する。修正の必要のないラッシュはシーン毎に動画処理され、そのシーンは完成となる。

全シーンが完成後繋ぎあわせる。

○アフレコ、音響

キャラクターの台詞や BGM、効果音を動画に合成する。

□セクション・スタッフ

各工程をセクションと呼び、スタッフはいずれかのセクションに所属する。セクションリーダーに呼び名が付く場合が多く、括弧内の名称がクレジットに表示される。無表示の場合は、セクション名のクレジット欄に表示。各セクションの名称とスタッフは以下。

○制作

Studio Library

○監督/絵コンテ

夢木 薫

○制作プロデュース

宇高 亜未（制作プロデューサー）

綾波 皐月

小山 ミオ

立花 龍之介

○基本設定

度会 大紀（基本デザイン監修）

佐崎 健（オブジェクトデザイン）

夢木 薫（ストラクチャーデザイン）

○キャラクター設定

柊 銀香（キャラクターデザイン監修）

夢木 薫（キャラクターデザイン）

○脚本

霧上 瑞希

○画面設計

夢木 薫（レイアウト監修）

○原画	柊 銀香 (レイアウト)	○ペイント	夢木 薫 柊 銀香
	柊 銀香 (原画監督)	○デジタル合成	度会 大紀 (デジタル合成/コンポジット/動画処理)
	夢木 薫		
○動画	度会 大紀	○キャスト、音響監督	浅岡 ルミネ (詳細未定)
	佐崎 健		
○色彩	柊 銀香 (色彩設計)	○その他	佐々木 弦 (製作プロデューサー/制作進行/広報)
	夢木 薫 (色指定)		

※セクションは複数兼任できる。また、所属セクションの追加、変更の希望についてはセクションリーダー（一番最初の名前）に申し出て許可を得た上で、監督に申請すること。

※プロデュースセクションは全スタッフが参加するが、この名簿ではプロデュースセクションのみに参加するスタッフを入力してある。

※制作は、動画以降の工程をすべてコンピュータ上で行う（背景美術はセクションスタッフに一人）。

□作品概要

題名：風街スクール（よみ：かぜまちすくーる）

英題：The School of the City of Wind

副題：IHATOV SCHOOL

はじめての^{まち}都会、いろんな仲間たち。——丘の上にたっているその学校にはたくさんの生徒たちがいて、たくさんの出来事がある、たくさんの物語が生まれようとしている。そんな私立六星学園高校へと編入することになった16歳の少年・彩名皐月はさっそく事件に巻きこまれ、放課後の^{まち}広い^{いさど}都会へと飛びだしていった。伊里の街を舞台にしたもうひとつの日常が、夏の心地よい風にさそわれた探偵倶楽部のメンバーとともに走り始める。それ

ほくら
は探偵たちのためじゃない。世界みんなが笑顔になるために。

○舞台

現代の日本、架空の街にある高校。

20XX 年、岩手県奥州郡伊里市、私立六星学園高等学校

- ・ 六星学園 偏差値 80 を超える超進学校で、部活が自由気ままな有名校。都市の中心部の丘にあり、自然の森が学校を囲っている。

○世界観

現代の日本において、驚異的な頭脳が集う私立高校が存在する。その名も私立六星学園高等学校。中でも 2 年 A 組は個性的なメンバーが揃っていて、世間から注目の的となっている。そこに転校してきた主人公は自分のレベルの低さを知り、挫折する。しかしクラスメイトと学校生活を共にし、次第に自分の進むべき道を考え始める。……これが主幹。

六星学園のある街は、岩手県伊里市。近代的な街並みに、どこか情緒を感じさせる佇まい。主人公はそんな街にやって来る。

知らない街にやってくる不安と期待、憧れる祖父と暮らせるという興奮、テストで最下位で蔑まれるという屈辱、厄介事に巻きこまれるという混乱、仲間に対する不信感、みんなに認められる喜び、恋をするという楽しさ。それらの変化に、皐月はどのように対応していくのか。

○主人公

名前

彩名 皐月（あやな・さつき）

性別・誕生日

男性・3 月 5 日

宗旨・思想

プロテスタント（ただし、あくまで名目上のみであるため、制作上考慮の必要なし）

出生地・現住所

イギリス・オックスフォードシャー州オックスフォード市

日本国岩手県伊里市向井区向井本町 1 丁目 3-5-15

来歴

イギリスのオックスフォードに生まれる。

生まれてすぐ、母と共に日本に移住。
中学生になってから母は仕事でイギリスに行き、以降は一人暮らし。
六星学園に編入。

人物

もともと頭脳は超明晰で、人とあまり関わらずに生活してきた。周りが劣って見えるので、かなり偉そうに見えてしまう。六学に入った理由は家に近いからで、自分が最下位になるほど高レベルの高校だと知らなかった。冷静なタイプで、周りに関わろうとしなかった。発明家である祖父を尊敬している。六学に入ってから、大人びた雰囲気が大きく崩れてしまう。

家族

ハウエル・ジョーンズ	(故)	父	オックスフォード大学在学中、交通事故で死去
彩名結 (ユイ・ジョーンズ)		母	大灘高校、オックスフォード大学出身。通訳
彩名鉄郎	祖父		六星学園卒業、北東北大学大学院修了。発明家

備考

六星学園へは特殊推薦入試での出願受験、合格。
母がイギリスで仕事をしているため、前の学校では単身で通っていた。ある日母からの手紙によって引っ越しを決意し、六学に編入する。
しかし天才故の奢りか、六学の編入試験を兼ねた考査では人生初の最下位を喫する。それ以来自分を見つめ直し、この学校で自分を磨くことを決心する。
宮藤のことが気になって仕方がないが、如月のことしか見えてないのがわかるので、間柄の進展に期待できないため息を漏らす。
祖父は名の知れた発明家で、自宅兼研究所にこもっている。得意な分野はコンピュータだが化学や生物、物理の分野でも権威として有名。だが謙虚で、近所づきあいも良い。

その他設定は割愛。

□制作に関して

- ・ アニメーションは 16:9 (192dpi) 、制作過程ではフレームレート 24fps。
- ・ 背景の用紙は A4 サイズ、デジタル作画の場合は抽出の際の拡張子ビットマップ (.bmp) 、PSD データ (.psd) 、JPEG 画像 (.jpg/.jpeg) 、PNG (.png) データを推奨。編集時の形式には制約なしだが、推奨ソフト互換の形式が望ましい (次の項目参照) 。アルファデータ (透明化情報) を含んだデータは PSD、PNG でやり取りすること。

- デジタル作画用ソフトに制限なし。使用の場合は各自そろえること。（原画作成ソフトに Comic Studio 4.0 Pro/EX を推奨。アニメーション動画、合成、コンポジットに RETAS STUDIO を推奨する。）以上の条件からセル画は TARGA データ（.tga）を推奨。
- 文書（企画案や原案、脚本、アイデアや提案など）の提出の際には、形式（手書き、画像、文書データ）の縛りはない。ただし文書データ形式の場合は、テキストファイル、ワード文書、エクセルファイル、PDFでの提出が望ましい。年式による限定はない。
- アニメーションの制作はベクタで行う。これは解像度に依存しないためであり、処理を素早く行うための配慮でもある。タイトルとうのベクタ画像は AI（.ai）、PDF（.pdf）で処理する。背景画像はラスター（形式は上記）で処理すること。ただし、アナログデータの取り込み（スキャン）はラスターで行い、デジタルでのクлинаップをベクタで行う。スキャンは 192dpi 以上での取り込みが必須。

©2014 Studio Library All Rights Reserved.

代表・責任者 夢木薫