[脚本の名前 (大文字)]

脚本の名前のヒント:

* 読者の心を強く引きつける名前にします。
* 物語のテーマを考えます。ミステリー/スリラー映画の場合は、質問を投げかけるタイトルが最適です!
* 想像をかき立てるようなタイトルですか? 期待通りの感情を呼び起こしますか?
* ヘッドライン アナライザーなどの最新ツールを使用します。

著者

[著者名]

行ごとに、脚本のすべての著者の名前を記載します。2 つの名前は 'および' ではなく '・' で区切ります。

[自分の名前/エージェントの会社名]

[住所]

[電話番号]

[メール アドレス]

フェード イン:

INT/EXT.[場所] **—** 昼/夜

この行は、場面が発生している場所に関する追加情報を示します。3 つのパートがあります。それぞれすべて大文字で記載する必要があります。

* パート 1:場面を屋内または屋外のどちらで撮影するかを決定します。**INT** は屋内、**EXT** は屋外です。INT または EXT の後は必ずピリオドが付きます。
* パート 2:**場所**。場面を設定する場所を指定します。
* パート 3:1 日のうちの時間。場面が**昼間**または**夜間**に行われるかどうかを示します。

[アクション]

**アクション**は現在形で脚本の場面について説明します。観客に、何が起きているのか、どのように起きているのかを伝えます。混乱をさけるように、可能な限り正確に記述します。自問して確認します。視覚的に伝えたいことを読者は正確に視覚化することができていますか?

[場面に初めて登場する人物を紹介します。名前は大文字で記述します。]

[人物 - 1 名前][V.O.、O.C.、または O.S.]

人物の名前の後に、人物がその行をどのように始めるかを指定します。ボイスオーバーの場合は **V.O.**、オフカメラは **O.C.**、画面外は **O.S.** で示します。

[会話]

**会話**は、指定した人物が話すテキストを示します。

[場面に初めて登場する人物 - 2 を紹介します。名前は大文字で記述します。]

[人物 - 2 名前]

[会話]

[人物 - 1 名前]

[会話]

[人物 - 2 名前]

[会話]

(次へ)

**次へ**はこの人物の会話が次のページに続くことを示します。

[人物 - 2 名前] (続き)

**続き**は前のページから同じ人物が話し続けていることを示します。

[会話が続く...]

[人物 - 1 名前]

[会話]

ディゾルブ:

2 つの場面間でこの "**場面切り替え**" を使用します。場面切り替えは、脚本内で、他の種類の場面切り替えとともにいつでも使用できます。この例では、長い時間の経過を示すためにディゾルブが使用されています。カットまたはクイック カットなどのその他の場面切り替えもよく使用されます。

INT/EXT.INT/EXT. **—** INT/EXT.

[場面 - 2 説明]

[人物 - 2 名前]

[会話]

[人物 - 1 名前]

[会話]

[人物 - 2 名前]

[会話]

[人物 - 1 名前]

[会話]

フェード アウト。

この最後の**フェード アウト**は脚本の終わりを示す標準的なルールです。

完

# 脚本家のためのガイドライン

このシンプルで使いやすいテンプレートは、脚本の書式に関する専門知識を意識せずに、クリエイティブな発想を発揮できるよう設計されています。このテンプレートの様式は、従来の脚本の書式設定を、数回クリックするだけで簡単に設定できるようにしています。すべてが用意されているので、じっくりと自分の物語を書くだけです!

脚本を書いているときに、関連するアイデアやその他のアイデアが頭に浮かんだ場合は、この文書のコメントに、または他の場所にメモを書き留めましょう。後ほど、時間があるときにアイデアを展開することができます。

脚本を書き始める前に、自問してみます。

* **次のようによく考えを練りましたか:**
	+ キャラクターと全体的なプロットは明確に定義されていて、わかりやすいですか?
	+ 十分なレベルまで詳細に視覚化できますか?
	+ 書き始める前に、物語の詳細についての明確なアイデアがありますか?
	+ 冒頭、物語の中核、末尾に細心の注意を払いましたか?
	+ 冒頭の最初の数行で、十分に興味を引きつけることができ、本題の前に飽きてしまうことはありませんか?
* **人物を次のように定義できましたか:**
	+ 登場人物の性格とボディ ランゲージを定義しましたか?
	+ 登場人物を場面に登場させる方法をよく考えましたか?
	+ 登場人物の年齢、外見、癖、行動パターンにきちんと注意を払いましたか?
	+ 監督と衣装デザイナーに基本的な情報を提供し、登場人物に命を吹き込みましたか?
* **場所を確定、または考えている場所がありますか?**
* **対象とする観客は誰ですか? どのような観客ですか?**

物語全体を完全に満足するまで、いつでも変更することができますが、書き始める前にこのような質問の答えを用意しておくのも良い方法です。冒頭は、観客の注目を集めるのに非常に重要になります。上記の質問に答えるときは、観客の立場に立ってみてください。

脚本は最終的に映像になります。台本が視覚的に伝達できるものであることを確認します。

* 薄暗い場面を作る場合、暗さと影に応じて視覚的 (場面の説明) と音声 (会話) の両方を書くことを考慮します。
* 一方、明るく生き生きとしたシナリオの場合、カラフルで鮮やかにまったく違うように書き上げます。
* カメラを通して物語を視覚的に伝えるということを忘れてはなりません。本を書いて読者の想像力にまかせるわけではありません!

登場人物の紹介は、自分のビジョンを俳優や女優が演じることで画面に映し出せるように、詳細で正確である必要があります。視覚的なメディアはとても強力で、細部からも情報を取り込まれることに注意してください。脚本が説明的であるほど、よりよい脚本となります! 登場人物の紹介に含めるもの:

* 外見
* 衣装
* 癖
* ボディ ランゲージ、そして
* どれだけ深くその人物を描くかを決めます。

特定の登場人物について詳細に記述すると、視聴者も同様にその人物についての情報を得ることになります。一方、その他の人物やあまり重要ではない人物については、簡単な説明になるでしょう。

もっとも自然で書くことにインスピレーションを与えてくれる場所で、脚本を書きます。一部の人にとっては、自然がインスピレーションを与えてくれる場所でしょう。その他の人にとっては、コーヒーを飲みながら座る窓際が、書くための夢のような場所でしょう。あなたの場所はどこでしょうか?

あいまいな部分を残すことなく、できる限り明確にします。

自分の記憶に頼ってはいけません。きっと失敗してしまうことでしょう。関連するアイデアやその他のアイデアが頭に浮かんだ場合は、メモ帳や落書き帳、この文書のコメントなどにメモを書き留めましょう。後ほど、時間があるときにアイデアを展開することができます。そのときにメモ書きできなかったという理由で、多くの優れたアイデアは失われます。

**書式設定のヘルプ**

このテンプレートの手順を使用したら、青いヒントのテキストをクリックして削除します。もう一度 Delete キーを押して、ヒント テキストが表示されていた余分なスペースを削除します。これにより、あらかじめ書式設定されたセクションに入力を始めることができます。

プレース ホルダー テキストを更新するときには、そのテキストをクリックして入力するだけです。組み込みのスタイルはすべてのプレース ホルダー テキストに適用されていて、テキストを入力すると引き継がれます。

挿入したテキストの形式を変更する必要がありますか? ホーム リボンの [スタイル] グループを使用して、クリック 1 回で、テキストの書式を設定できます。