

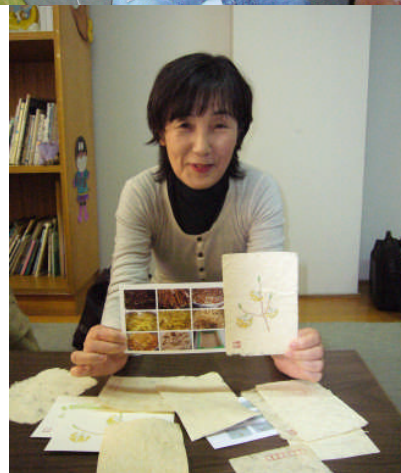
NVC Monthly



寝屋川映像同好会会報

第12号(20100514)

発行 竹田幸男



5月例会の開催

5月例会は5月14日(金)いつもの通り開催、谷さんが4月の大原撮影会の時、高井さんに頂いた「みつまた」の花が終わってから枝の皮をほぐして作った和紙で、はがきを作ったことを披露しました。手に持っているのは製作の工程写真と、できあがったはがきです。

例会の窓

平成22年5月例会

日時 平成22年5月14日(金)

13:30~16:20

場所 寝屋川市民活動センター

(市民会館4F) 子供部屋

出席者 天野 新井 石田 小笠原 梶本 竹下 竹田 谷 田淵(9名)

欠席者 竹嶋(50音別 敬称略)

例会次第(今回の要約 小笠原氏)

1. 会員の近況

竹下さん、体調が良くなってきており検査入院を取り止められた。お久しぶりにご出席いただき、お元気なご様子に会員一同安心いたしました。

2. 報告・連絡・協議事項

岡山・大原宿 古町ひなまつり撮影旅行その後処理

- ・収支報告後 谷さんに返金 1,000円 残金9,380円が会費に入金処理された。
- ・静止画をSDカードに入れて、高井様にお渡しした(田淵)。
- ・「ひなまつり前夜祭」の様子を記録としたDVDも高井、明石さんにお渡しした(田淵氏経由)。
- ・ミツマタを使っての和紙葉書が完成。高井さんに送付。(谷さん担当)
- ・古町を愛する会会長春名様から竹田会長あてに写真が届いた。全員に回覧。

傷害保険(スポーツ安全保険)加入について

- ・団体保険で当会が加入済み。5月16日に保険料を支払い翌日に保障が開始される。
- ・年間保険料 600円/人+諸経費100円/人 集金。
- ・加入者 天野 新井 小笠原 梶本 竹下 竹田 竹嶋 田淵(8名)

会報記事の件

- ・内容は問わない。何でも良い。当番制(過去の投稿者はパス)とする。
- ・当面5月は石田さん、6月は梶本さん。当番以外の投稿も歓迎。
- ・石田さんのメール環境が整った。操作を勉強しているところ。
- ・梶本さんの編集環境 超編の操作について、勉強・研究中である。
- ・次回作品発表会(23年秋)に向けて、映像作品作りに頑張ろう。

他団体との関連事項

- 「寝屋川映像協会公開録音会」(5/20)
- ・13:30~ 総合センター 視聴覚室
- ・「寝屋川市文化連盟60周年の歩み」のナレーション録音の公開。
- 「寝屋川映像協会との合同撮影会」(6/9)
- ・9:30集合。12時昼食後 解散自由行動
- ・竹田会長より<山田池「花しょうぶ園」撮影会>パンフが配布された。
- 「平野郷撮影会検討」
- ・町ぐるみ博物館(民族・町家・その他多数) 興味深い取り組みがされている。
- ・DVD平野区「町を散歩する」を鑑賞。盛り沢山の映像材料がある。
- ・映像資料館長が案内しても良いと提案してくださっている。今後の検討課題。

パソコン操作に関して

- ・編集作品の登録が重複するなど一杯になってPCが重い(石田さん)。
- ・超編を再度インストールし直した。
- ・外付けHDD(500G)に、写真を内蔵HDDから移した。
- ・超編をDドライブに入れた。Cドライブに入れた方が良い。
- ・編集作品は「専用フォルダー」を作って入れた方が良い。
- ・ミュージックの名前の付け方。登録が無暗に増える。 谷さん
- ・CD毎に「専用フォルダー」を作って管理すると良い。
- ・「ビデオスタジオX3のお試しサービスソフト」を手に入れた。 竹田さん

3. 作品映写

「古町ひなまつり他4編」: 小笠原さん

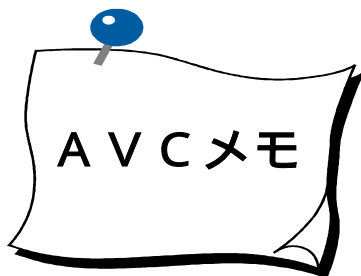
- ・モニターに合わせた映像(4:6)でないものあり、縦横比がおかしかった。映写が4:3の場合はそれに合わせたいが、カメラが16:9である。
- ・静止画にして映像を止めるより、スロー再生にするべき。
- ・BGMがフェードアウトになっていない。
- ・テキストが長いと画面に集中できない。ナレーションにすべきである。
- ・子画面を複数使っているシーンは、同じ大きさではなく声が出ている主力画面を大きくすると良い。
- ・スライドショーであっても動画にすべき。多少でも動きのある見栄えを

大切に。

4. 次回例会

・ 6月18日（第3金曜日）13：30～ 於：市民活動センター こども部屋

・ カメラ担当：梶本さん



超精密編集のおすすめ

竹田幸男

いまやビデオの編集はパソコンを使って行うのが常識となり、かつての「テープデッキを2台使って互いの間でダビングする」という編集方法は過去のものとなっています。過去の編集方法では、たとえばオーバーラップ（クロスフェード）や種々の効果が使えず、また編集精度が低いため、できあがりが見劣りします。観客がパソコンを使った緻密な編集をした作品を見慣れているため、「目が肥え」てしまい、過去の編集方法で作った作品は評価されにくくなっています。

それでは、パソコンを使えば言い作品が出来るか。これも一概には言えません。良い作品を作るには、まず良いカットを撮影する力、ストーリーの組み立て力、感性、そして表現力が必要です。そして編集により作品の細部が整っていないければなりません。それには「超精密編集」が必要です。

たとえば、旅行に行って、土産物店に寄って、陳列されている珍しい商品を撮影したとします。たまたま売り子が写っていました。誰かに向かって一生懸命に説明しています。その目がちらっと一瞬カメラを見ました。はじめからこちらを向いて何かしゃべっているなら、そういう構図も良いのですが、画面外の誰かに向かって目がある、ちらっとこちらを見る、というのは画面の流れを阻害する構図です。こちらを見た瞬間から後はカットする、そういう30分の1秒単位のカットが作品の効果を高めるものと思います。多くの編集ソフトにはマウスのホイールを前後に動かすことによって編集画面を1フレームずつ前後させる手段が付いており、これを利用して目がこちらを見るフレームから1フレーム戻した時点で「分割」の指令を出し、以後を削除すればいいのです。

もう一つ、塔であるとか、動物であるとか、何か目標物を見つけてズームアップします。ズームアップの途中は良いが、終わった後の画面をよく見ると上下左右にふらふらと揺れています。この揺れも画面の緊張感を削ぐものです。ホイールを前後させながら画面をよく見て、揺れ始めのフレームを見つけ、1フレーム戻してそこでカット。これできりっとした編集結果を得られます。このように1フレームにこだわって編集点を決めるかどうかは作品の質を左右することになると思います。

動画の中に静止画を使う場合があります。写真など、それしか残っていないものはやむを得ませんが、撮り逃がした場面、カットの時間が短かすぎる場面を写真や静止画で補う、というのは、連続性の観点からは良くないと思います。一見動きのない場面でも動画と静止画とでは見る人に全く違う感覚を与えます。撮り逃がしはどうしてもありませんが、時間が短すぎる場面を生かすには再生速度を遅くする方法があります。超編でもエディウスでも可能です。「スピード」を50%にすればカットの時間が倍になります。但し注意としては動きがスローモーションになりますので、人の動きなどが写っている場面には向きません。また現地音のピッチも低くなってしまい、言葉など聞き取れないとか、こもった音になりますから、似たような現地音を持って来て挿入するなどの工夫が必要です。また手ぶれがあると動きがカクカクとしますので、手ぶれがない画面を選ぶ必要があります。

例会で「クラシックはBGMには向かない。」という発言がありました。向かないという原因はいろいろあります。その一つ最大の理由は、「ダイナミックレンジが広い(大きい)。」ということ、言い換えると「小さな音の所と大きな音の所の音量差が大きい。」ことです。このような音楽を、始めから終わりまで通してBGMに使うと、最初静かな音で始まったが、クライマックスでは音が大きくて耳をふさぎたくなる。しかし「大きな音の部分が適当な音量になるように抑えると、小さな音の部分が聞こえなくなってしまう。」という問題があります。そこで、演奏の途中で音が大きくなる直前の点を見つけ、編集画面でオーディオトラックの音量レベルの線を下へ向けて曲げてやり、次にレベルが低下する点を見つけて音量レベル線を持ち上げてやります。一曲の中でこれを何回も何回も根気よく繰り返して、自分なりの一定レベル演奏を作り上げます。このようにすればクラシック音楽もBGMとして違和感なく利用することができます。

クラシックがBGMに向かない他の原因は、1曲の途中で曲想が変化するものがある、ということです。たとえば長調の明るい感じの曲があって、この曲の感じが作品にマッチすると思って採用します。ところが最初は長調で始まるが、途中で暗い、或いは寂しい感じの短調に転調して、また長調に戻って終了する、と言う場合があります。長調の明るい感じの部分が作品にマッチすると思ったのが、途中で暗く変わった曲想が画面のイメージに合わなくなる、ということになります。このような転調のない曲を使うか、曲を部分的に使うか、あるいはその部分にどうしても強調したい現地音(たとえば滝の音とか鳥の声など)を持って来てBGMをフェードアウトする、という工夫も必要でしょう。