

# NVC Monthly

同好会ニュース

寝屋川映像同好会会報

第57号(201404)

発行 竹田幸男



新井さん  
「成田山節分祭」より



例会の窓

平成26年3月例会

日時 平成26年3月14日(金)

13:30~16:30

場所 寝屋川市民活動センター 4階  
ワーキングスペース

出席者：天野 新井 石田 小林 佐伯 竹田 谷 田淵 富田  
欠席者：1名（50音順・敬称略）

## 例会次第

### 1．各会員の最近の活動状況・情報交換

- ・特に編集技術を習得しつつある人の状況。
- ・アドビ・プレミアエレメンツ12の紹介。要望が多ければ講習会など考えたい。

### 2． 報告・連絡・協議事項

#### （1）会報筆者 天野さん

#### （2）次回撮影会

- ・2月の映像寝屋川の例会では、神戸という意向が強くなったので、この方向で検討されると思う。3月の合同例会で詳細が決まると思う。

#### （3）映像フェスティバルの準備

- ・今年5月31日（土）なので今日の3月例会で、出品作は最終状態で、内容の修正改善は3月いっぱい可。

#### （4）第3回文化連盟展

- ・5月25日（日）
- ・映像協会として文化連盟会員親睦研修会の記録ビデオを1作。
- ・同好会として谷さんの「ウグイスの巣立ちの頃 常寂光寺」を出す。  
（入場券800円 会員は、500円）皆さん1枚ずつ買って欲しい。

#### （5）同好会ビデオ作品発表会

- ・平成27年3月14日（土）に決定する。

#### （6）例会作品の映写方法は、どうするか。

- ・DVDは機器を確保している。DVは 持ち回りを続ける。  
AVCHDはカメラ持参で良いか。安いBDプレイヤーがあるということで田淵さんが次回に披露する。

### 3．映写・合評

今日は映像寝屋川の鉄具さんがゲスト参加されて作品を持ってこられた。

#### （1）鉄具さん 自転車マナー向上作戦（交野小学校）

- ・交野市で開かれた表記の行事の状況を撮影された作品。ナレーションでの補足説明があれば、さらに効果が上がったと思われる。

#### （2）77才立山登山 10分

- ・登山に備えて運動を始めた所から物語はスタート、急な上り坂で息遣いが聞

こえそう。みくりが池周辺の美しい映像も魅力。「今年行きたい」との声有り。

(3) 竹田さん 文化連盟会員親睦研修会 10分

- ・昨年10月の行事の撮影。出発前からエンドまで、参加者の顔をたっぷり入れて行事撮影の場合に抑えるべき撮影内容のサンプルとして持参した。

(4) 谷さん 大自然のパノラマ 立山 7分48秒

- ・音楽の流れがよい。いままでの皆さんの意見、感想を受けて着実に映像が良くなった。(映像フェスティバル出品作)

(5) 新井さん ある少女の記録 10分

- ・題名について議論があった。前回の「ある少女の挑戦」は、題名負けしていた。今回のも、もう少しだけたものにしたい。テロップが短くて読めない所があった。

(6) 新井さん 成田山節分祭 9分37秒

- ・今回 ナレーションを男性の声に変更したが、少し間延びした感じの声で、ナレーションのピッチを高くした方がいい。できれば本人の声でのナレーションが望ましい。(映像フェスティバル出品作)

(7) 富田さん 初釜

- ・了解をもらっての撮影なので、遠慮せずアップの撮影もほしかった。
- ・行事なので会場の建物、会場の看板や飾りものなどの映像も入れたい。
- ・先生が説明している場面は正面から撮りたかった。

(8) 天野さん 北野天満宮 梅 雪 5分59秒

- ・人工音声は良く出来ている。(映像フェスティバル出品作)

(9) 竹田さん 友好の架け橋 エルトゥールル号の悲劇 8分46秒

- ・明治23年に使節団として訪日したトルコ軍艦の遭難事件、村人達の救助活動が友好の原点となった。(映像フェスティバル出品作)

4. 会員の当面する問題点質疑応答

5. 来月の開催日 4 / 18 (金) 13時30分 子供部屋

- ・合同例会、映像協会総会 3 / 23 (日)

13:00 総合センター4階 視聴覚室

6. 次回のカメラ当番(新井さん)



## ホームページ制作に携わって

天野 忠一

国内のインターネット利用者は、平成23年12月末で9610万人と発表されており、ずいぶん多くの方がインターネットを活用しています。今後も情報収集の手段として益々利用され、日常生活に欠かせないメディアとなっていくことでしょう。

私もその一人として、数年前から毎日といっていいほどインターネットと接点を持ち続け、個人的にはずいぶんとそのメリットを享受しているように思います。

ところで、インターネットが『利用できる』ということは、同時に『参加できる』ということでもあります。私にとって今までは、ダウンロード（見る・利用）するインターネットでありましたが、一年ほど前から情報発信するアップロード（参加する）の側にも興味を持ち始め、現在に至っています。

そこで何故私が参加する側のホームページ（以降HP）制作に携わることになったのか、少し経緯を紹介してみたいと思います。私がよく見ているHPは、大多数が企業のHPですが、時々アマチュア制作とわかるHPも見ることがあります。プロに匹敵するようなものに出会ったりする一方、文字が重なったり段落がずれたり、見栄えも今一つのいかにもアマチュアが作りましたというHPにも出会います。いろんなHPが目に入ってくるわけですが、こんなに多くの方がサーバーへアップロードし、情報発信をしているということは『私にもできるのでは』と思い、機会があれば（更新は無理）一度チャレンジしてみたいと思っていました。丁度そのような時（1年前）、支部でHP制作担当者を募るということになり、しかも出来れば地区委員からとなって、全くHPの仕組みが分かっていないにもかかわらず意欲先行型で「はい、一度やってみたい」と宣言したのが始まりでした。

すでに一年が経過していますので、本来ならある程度HPの制作もできる段階に来ているところですが、なかなか理解度が遅く苦労しているのが現状です。今までは自分で「こうありたい」と思ってチャレンジしたことは、一年も経てばまずまずと言えるところまで上達しているところですが、このHPに関しては今までと

は違うようです。現在制作にあたっている同僚のレベルは極めて高く、いとも簡単に短時間で作り上げ、しかも出来栄は毎回進化している様子が伺えますが、当方は今も前作のテンプレートを活用し、画像・文章の入替えの域を脱しきれず進化が見えない制作が続いているところです。

少しHPの中味を覗いてみたいと思います。HPは専用の制作ソフト（例えばホームページビルダー等）を使ってワープロ感覚で文字入力や画像貼り付けをおこない、全体の見栄えをメニューやダイアログボックスを使って設定することで必要なソースコード（指示を行う文）が自動的に書き出されていきます。しかし専門用語HTML（Webページの骨格をつくる言語）やCSS（どのように見せるか見栄えの設定）のことをよく知らないとトラブルの時に何をしたらよいか操作自体に行き詰ってしまうわけです。

HTML（Hyper Text Markup Language）

Web（World Wide Web）

CSS（Cascading Style Sheets）

まずインターネットエクスプローラーを立ち上げ、どこかのHPを開きます。そこでメニューバーの[表示(V)]をクリックしますと、ドロップダウンメニューが表示されます。その中の[ソース(C)]をクリックします。そこに表示されたものが、今見ているHPの中味になっています。

### HPの中味のソース



```
<?DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<HTML><!-- #BeginTemplate "/templates/temple02.dwt" -->
<!-- #BeginEditable "docTitle" -->
<TITLE>グッワイジの育て方</TITLE>
<!-- #EndEditable -->
<link rel="stylesheet" href="at106.css" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
img.left {float:left}
img.right {float:right}
br {clear:both}
.headline1 { padding-top: 0px; padding-bottom: 0px; border: solid border-width: 1px
.headline2 { border: #FF3399; border-width: thin 10px}
.headline3 { border: #FF3399; border-style: solid; border-top-width: thin; border-right
.headline4 { border-color: black black #30FF66 #00FF00; border-style: solid; border
border-left-width: 10px}
.headline4 { border-color: black black #6680FF #6800FF; border-style: solid; border
border-left-width: 10px}
.line05 { border-color: black black #333333; border-style: dashed; border-top-width:
width: 0px}
.head { border-color: #333333 black; border-style: solid; border-top-width: 1px; bor
.head { border: 2px #333333 double}
.foreline { border: #CC0000; border-style: dashed; border-top-width: 1px; border-right
-->
```

< >~</ >をタグといいます、  
（例えば<html>~</html>や <head>~</head>や <body>~</body>や <p>~</p>のようなもの）タグとタグの間に英語、日本語、数字等が書き込まれています。これが何を意味するものかが理解できるとHPがほぼ理解できるということになります。前出のHP専用制作ソフトで作った場合、多くのタグを使ったソースを自動的に作ってはくれます（右上の図のようなもの）が、トラブルの対応、修正にはこれらのソースが何を意味するものかが十分理解出来ているかどうかで



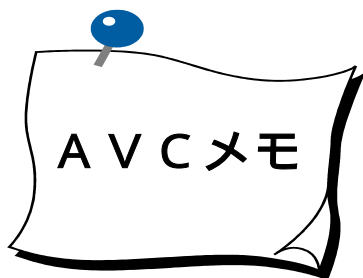
大きく変わります。

書店にはHP制作の解説本が多く並んでいます。当方も『できる・・・』、『はじめての・・・』、『これでわかる・・・』等々の本を買って、Try 読んで、Try していますが、なかなか思うように進んでいないのが現状です。

今から考えますと、HP制作を少し甘く見ていたのかも知れませんが、しかし私の担当するHPの出来栄は決して満足できるものではありませんが、もし今の環境下に自らを置いていなかったならば、まだまだこのレベルには到達せず、今もってHPに手をつけるところに至っていただろうと推察します。

あとはHPを見るたびに、ソースの構造と書式を理解し覚え、そして解説本と照らし合わせ、一日も早くテンプレートからのみの制作からの脱出をはかり支部のHP規約の範囲内で、オリジナルのHP制作が出来るレベルに達することです。

「今年一年が全て」の気持ちを持って、これからもチャレンジしたいと思っています。



## 「ナレーションが聞こえない！」

竹田 幸男

作品を拝見しているとき、せっかく入れられたナレーションですが、何を言っているのか、よく聞き取れないことがあります。たいていの場合は、映像に伴っている現地音が大きいとか、入れられたBGMの音量が大きい場合が多いようです。ナレーションは映像の内容を説明し、またはイメージを高めるために入れているので、何を言っているかわからなければ、せっかくのナレーションを加えた意味がありません。ナレーション以外の音のためにナレーションが聞き取りにくくなるのは「マスキング現象」\*のためです。

( \*マスキング現象 : 「走っている電車の騒音の中では、誰でも喉がカレる程の大声で話をするが、それでも良く話が通じないことが多い。このような場合に騒音によって音声がかす( mask )されたという。マスキング効果とは1つの刺激(この場合音声)が、他の刺激(電車の騒音)によって隠れいされ、そのために聴取対象となった刺激(音声)の聴取能力が低下する現象をいう。(電子通信学会編:聴覚と音声 p.85,1966)」)

マスキングによる聞き取りにくさを避けるためには、ナレーションをマスクする音(BGMや現地音)を下げてやらなければなりません。

ではどのようにすれば良いか。私はナレーションを入れる作品でのそれぞれの音源の音量比を、たとえば次のようにしています。音量比には、デシベル、とい

う数値がありますが、専門的になるので、感覚的な比率で説明します。

ナレーションの音量を10とします。BGMはオープニング（開始）とエンディング（終了）の音量は10ぐらいにしてもいいですが、作品の中では8以下にします。BGMを入れるような作品では現地音は5～6ぐらいにとどめます。もし表現に必要な現地音、たとえば、話をしてくれる人の声とか、情景の説明に必要な現地音は、それなりの大きさにします。ナレーションが入る場合は、少し前から、ナレーション以外のBGM、現地音は下げてやります。

音量10のナレーションに対して、ナレーションの部分のBGMや現地音の音量を3か4ぐらいまで下げてやります。

もし、ナレーションの部分だけ下げないで、BGMや現地音の音量を通して同じ音量で継続したい場合はBGMや現地音の音量を3～4ぐらいにして続けます。

また「聴覚の継時（経時）マスキング temporal masking」という言葉があります。\*  
\*（\*\*聴覚における継時（経時）マスキングとは、突然大きな音がしたとき、その前後の音が聞こえなくなること。（中略）マスクする音（マスク）とマスクされる音（マスクともいう）の時間間隔が大きくなると、その効果は指数関数的に弱まる。（経時マスキング：ウィキペディア2013.4.30更新より）

これは大きな音によって聴覚神経を守るために感度を下げて大きな音の影響を避けるためと考えられます。ちょうど同じような現象が視覚にもあります。明るい太陽の下をドライブしていて、急にトンネルに入ると、暗くて中の様子がよく見えない、という現象があり、見え方は時間と共に回復してきます。明るい太陽光の元では目を守るために目の感度を下げているのです。トンネルの方ではこの現象に合わせて照明を入口では明るく、だんだん暗くしていきませんが、視力の回復力は年齢と共に低下していくので、なかなか暗いトンネルの中が見えてきません。自動車運転免許更新の高齢者講習で行われる「夜間視力」の検査で、明るい照明を見た後、暗い文字が見えてくるまでの時間を測定します。1分近く掛かることがあります。若い人は数秒で回復すると言われていています。

このように人間の感覚には一種の「自動利得調整」装置のような働きがあり、大きな音によって一時的に耳の感度が下がり、音が小さくなってもすぐに聞こえ方が回復しません。BGMや現地音の音量を下げて、それに続くナレーションの聞き取りやすさが、先行するBGMや現地音による影響を受けないためには、早めにBGMや現地音の音量を下げてやらなければなりません。

具体的にはナレーションの始まる4～5秒前からBGMや現地音の音量を下げ1秒前には完全に下がった状態にします。ナレーションが終わった後は、すぐに上げ始めててもかまいません。3秒後ぐらいには元の音量に戻します。戻すといっても音量10に、ではなく、ナレーションが始まる前のBGMなり現地音の音量です。実際には、やってみて、自分で聞いてみて判断してください。 ■