

# NVC Monthly

同好会ニュース

寝屋川映像同好会会報

第59号(201406)

発行 竹田幸男



富田さん  
大念仏寺おねり  
より



## 例会の窓

平成26年5月例会

日時：平成26年5月9日(金)

13:30~16:30

場所：寝屋川市民活動センター4階 子供部屋

出席：新井 小林 佐伯 竹下 竹田 田淵 富田

欠席：2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
2. 報告・連絡・協議事項
  - (1) 次回会報筆者 小林さん
  - (2) 撮影会
    - ・実施予定日：5月19日(月) 雨天の場合は5月22日(木)
    - 集合場所：ハーバーランドの海側 集合時間：11時
    - アクセス：JR神戸駅下車 海側へ歩いて数分。
    - ・これについて鉄具さんが下見をした所、場所のイメージが変わっているの  
で延期したいとのこと。これについて検討し、同好会の意向としては延期  
とする。
  - (3) 映像フェスティバルの準備
    - ・今年5月31日(土) 当日の役割分担と打ち上げの出席有無確認。
  - (4) 第3回文化連盟展
    - ・5月25日(日)・映像協会として4作出品。プログラムと入場券最終配布。
  - (5) 同好会ビデオ作品発表会
    - ・27年3月14日に向けた準備を開始。会場の予約方法などを詰める。
  - (6) 例会作品の映写方法。BDプレイヤーを購入した。DVは新井さんのカメ  
ラを借用する。
3. 映写・合評
  - (1) 大念仏寺のおねり 富田さん 6分
    - ・現場のテレビ画面の文字をタイトル代わりにされた。従って「終わり」タイ  
トルはない。
  - (2) 神戸ルミナリエ 富田さん
    - ・これも編集はされていない。
  - (3) 文化連盟会員親睦研修会 竹田さん 10分
    - ・前回も映写したが、時間が無く説明が不十分だった。第3回文化連盟展(5  
/25)に映写する。このような行事撮影を依頼されたときに、どのような  
場面を、どのように撮っておかなければならないか、の参考として再度映写  
した。参考にして頂きたい。
4. 会員の当面する問題点質疑応答
5. 来月の開催日 6/13(金) 以上



## PGMXの体験と映像保管システムの試案

小林 宣 誉

私は、今までに撮影したものや収集したDVDやブルーレイディスクの主な物は次の通りです。

- 1．自作したもの・家族のもの
- 2．ダンスパーティなど団体のもの
- 3．TV放送を録画したもの
- 4．VHSテープから作成したもの
- 5．友達から入手しもの等々

これらを収納ボックス（230x150）18個に入れてあります。

過去に作成したものを見たいと思った時にこの中から探そうとしても、なかなか見つからず大変困ることがあります。部屋が狭いため整理方法が難しいから。

しかしながら、私は以前からパソコンの中の1箇所に映像を集めてその映像を見るシステム（写真管理のようなもの）を、作成したいと思っていました。

最近PGMX（多様な動画ファイル形式を素材としているシステム）が発売されて、その内容からPGMXが利用できるかもしれないと期待してテストを始めました。

今回は、その体験報告と映像保管システム試案についての説明です。

カタログの図面と説明文を使ってPGMXを紹介します。（第1図参照）



PGMX は、様々な動画ファイル形式を素材とし、物理的なメディアに書き込むことなく、DVD や Blu-ray のようなメニュー付きの動画ファイルを可能とするソフトウェアです。PGMX ファイルとは、Pegasys Multimedia Box の略称で、複数の映像コンテンツをメニューやチャプターとともに1つのファイル（.pgmx）

に格納します。最大の特徴は、DVD や Blu-ray などの物理的なメディアに依存せず、一般的なデータファイルと同様に移動、コピーが可能であり、且つ通常の動画ファイルのように1ファイルで複数の動画へのメニュー動作を実現していることにあります。メディアを問わず簡単に持ち運び、クリック1つでの再生を実現します。そして、多様な自由度の高いメニュー付きの動画を作成することができます。

以上がカタログ説明でした。

### 次にテスト方法を説明します。

私は映像データの代表的なもの次の3種類について実施しました。私はいつも新ソフトに触れ合うときは、楽しみで胸がウキウキします。

1. DVDディスク関係 mpegファイル
2. ブルーレイディスク関係は次の2種類
  - 2.1 ビデオカメラで撮影した生データ H.264/AVC(m2ts) 3本  
収録時間60分
  - 2.2 編集システムで作成したデータ H.264/AVC(m2t) 3本  
収録時間約60分

### テスト結果1 mpegファイルの結果

PGMXクリエイターに初めてmpegファイルを読み込ませました。そうすると、フル・レンダリングと表示が出て、びっくりしました。読み込みは出来るけれど、レンダリング時間が長く掛かるからです。

電話にて問合わせたところPGMXクリエイターの入力出来る基本ファイルタイプはH.264/AVCである。その他のものは全てH.264/AVCタイプに変換されることが分かりました。したがってDVDのmpegファイルは変換時間が必要なため適していない。

要するにPGMXはH.264/AVCファイル専用のためDVDデータの映像保管システムとしては別途考え直さなければならなくなりました。

### テスト結果2 H.264/AVCファイル2本についての結果

ビデオカメラで撮影した生データと編集システムで書き出したデータそれぞれについて読み込ませ、メニュー作成からシュミレーション書き出しまで手順に従い本当にスムーズに進めました。H264/AVC専用システムらしく、素晴らしいと思いました。

PGMXクリエイターにおける作成時間は、上記データで各20~30分で完成し実用出来る速さです。書き出しのためのレンダリングはスマートレンダリング処理のため素早かった。

操作方法はオーサリング・ソフトのワークス5と殆ど同じであるためワークス

5の使用者は使い易い。

メニューの種類が多く多様なメニューを作成できる。

プレイヤーには、レジューム機能が有り簡単に切り替えて使用できる。

( 2回目を再生する時、前回の終了時点から再生する機能 )

### 新システムの説明に移ります。

構想としては、パソコンの中に大きな保管ホルダーを作成して、その中に全部の映像を集める。そうすれば管理が容易になり検索もし易く、分散も防げる特徴が出せると思います。

PGMXのテスト結果を踏まえて第2図のような試案を作成しました。

保管ホルダーにはDVDディスクとブルーレイディスクデータを一緒に入れて別々のプレイヤーで再生する方式で二つのデータの統合を実現したシステムです。



保管ホルダーに入れるDVDディスク映像データについて説明します。ビデオカメラの撮影データを編集したプロジェクトファイルが一番良いですがリンクファイルが多いため移動が難しい。

その次には、DVD書き込み時にオーサリングソフトにより生成されたVEDIO\_TSホルダーが良いと思います。

これはコピーや移動が自由自在で保管用に適していると共に操作方法が容易である特徴があります。

しかしながら、VEDIO\_TSホルダーは再生したいと思っても、パソコン内蔵のコーレルやウインドーメディアプレイヤーのような一般のプレイヤーでは再生出来ないという問題が有りました。

インターネット(IE)に期待して(IE)を検索してところCyber Link Power DVD 14を見つめました。体験版をダウンロードしてテストしたところホルダ



一の再生は問題なく実行できました。

以上の結果、DVDディスクのデータは、PowerDVD14を採用することにより解決しました。

次はブルーレイディスクデータです。ブルーレイディスク（以下BD）もDVDのようにオーサリングソフトで生成されたBDMVを活用したい思いで、IEを2日間、合計5 - 6時間検索し4 ~ 5個のプレイヤーをテストしたがどれも再生できなかった。

その結果BDMVについては再生プレイヤーが原因で取り下げました。そして専用プレイヤーを有するPGMXシステムを採用することにしました。

そうすればPGMXの特徴を活かせるからです。

調査中の余談ですが、私が不良ソフトを間違ってダウンロードしてしまいIEが汚染されて見られなくなってしまいました。

パソコンメーカーへ電話して有料ですがリモートの遠隔操作により回復し正常に戻してもらいました。リモートの遠隔操作は本当に素晴らしいと思いました。

新保管システムは第2図のようにDVDとBDデータを統合するとともに次の二つの特徴を有する試案が出来ました。

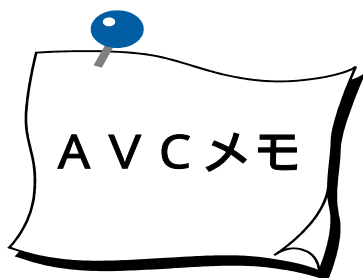
- 1.DVDデータの再生方法は操作が簡易である。
- 2.BDデータはPGMXの特徴を生かしている。

## 今後の予定

今回PGMXの体験をしながら新保管システムを検討してきましたが、私自身BD作成経験が少なく今後高画質映像を楽しむためにもBDを増加していきたい。そして新システムの使用回数を増やしながら新システムのレベルアップを図りたいと思います。

そして私にとって苦手な保留していたディスクの整理もする予定です。

以上



## 忍者カット！

竹田幸男

忍術映画ではありません。ビデオ撮影をしていて、意識的に、または多くの場合に無意識的に作ってしまう、好ましくないカットです。どのようなカットかと言いますと、全く同じ背景の前に、今まで居なかった人物が突然出現したり、今まで居た人物が突然居なくなったり、というのが一番わかりやすい例で、それこそ忍術のように一瞬で出て来たり消えたりするように見えます。

もう少しわかりにくい例が、同じ背景の前に居る人物の姿勢が一瞬にして違う姿勢になる、例えば前を向いていた人が、次の瞬間には横を向いている、というように、実際の動作ではあり得ない動きをする場合があります。

こういう例も有ります。同じ背景の中に、最初一人の人物が写っていたのに、ある瞬間から、人物が二人になる、という場合です。

このような忍者カットは、どうして出来るか、多くの場合は三脚にカメラを固定し、撮影の途中でシャッターボタンのオン・オフを繰り返すことで起こります。または三脚に固定したまま撮影した長いカットを、その中の必要な部分を残して中間を削除したときにも起こります。例えば、長い講演や、インタビューなどを連続して撮影していて、その中の必要な部分、例えば大事な言葉の部分だけを取り出そうとするときに起こります。人の表情が一瞬にして変化するような場面がよくあります。

忍者カットを防ぐにはどうしたらよいか、それは長いインタビューなどを撮影し、後で短く編集したりする予定があるときは、撮影の最中にゆっくりとズームをかけて撮影範囲を変化しておきます。あるいは撮影しながらカメラの位置をゆっくりと移動します。そのためには、三脚の下に車が付いた「ドローリー」等が便利ですが、一般には普及していません。手持ち撮影の場合は撮影位置を時間の経過と共に移動させていけば、この問題は解消します。複数のカメラで撮影している場合であれば、カットの切り替え時には別のカメラの映像を使うことで解決します。1カメで、三脚固定撮影の時は、編集したときのカットのつながりの時に違う画面、例えば聴衆の顔とか、テーブルの上の花などをインサートすることで忍者カットを回避できます。 ■