

# NVC Monthly



寝屋川映像同好会会報

第61号(201408)

発行 竹田幸男



竹田さん  
第三回  
寝屋川市  
文化連盟展より



# 例会の窓

## 平成26年7月例会

日時：平成26年7月18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：新井 小林 竹下 竹田 谷 田淵

欠席：3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

- ・会報のAVCメモの内容を中心に話題を進めた。今日は「忍者カット」「アマチュア映像はやかましい」を中心に。

#### 2. 報告・連絡・協議事項

##### （1）来月会報筆者 竹下さん

##### （2）例会日の再検討

- ・天野さんが松愛会役員で第1・2金曜日だけではなく第3金曜日も支障あり。第2水曜日に変更する。ただし8月はお盆になるので第2金曜日の8日とする。9月以降は第2水曜日に決定する。

##### （3）撮影会

- ・交野ドームを利用して撮影会とレクリエーション（バーベキュー）と合同例会をするアイデアが映像寝屋川で出ている。

例 朝は星のブランコあたりまでハイキングを兼ねて撮影会をして、  
昼はバーベキュー その後ドームで映像を見る、など。

7/20の映像寝屋川役員会で検討する。結果をまたお知らせする。

##### （4）同好会ビデオ作品発表会

- ・27年3月14日に向けて準備を開始する。映像フェスティバルとは観客層が違うので、映像フェスティバル作品は再上映できるが+アルファを加えて欲しい。また、まだ出していない人も次回は出せるように。

##### （5）プレミアエレメンツ講習会計画 秋予定

- ・超編はハイビジョンは出来ない。Ediusは良いが、操作は難しい。

##### （6）ナレーション講習会計画 9月、詳細決まり次第連絡する。

##### （7）ふれあいフェスタ

- ・11月8日（土）

- ・「テープ救出作戦」のタイトルの下に特にVHSテープ、DVテープ、カセット

トテープの変換の必要性と方法のPR、実演を行いたい。協力をお願いする。  
変換希望者は事前にセンターで募集する。

### 3. 映写・合評

#### (1) 小林さん ブルーレイディスクの書き出しテスト（倉敷の映像使用）

- ・プレミアからのAVCHD編集結果の書き出しはMPEG2とH.264の二種類出来るが、その差を比較したい。
- 結果、どちらも大差ないが、原画はハイビジョンであるが本来の画質が出ていないように思われた。次回カメラからの直接出力と比較してみたい。

#### (2) 谷さん オカリナ演奏会 9分

- ・大船渡の被災地へ行ってオカリナ演奏で慰問するグループへの同行撮影。
- ・被災者を撮るという遠慮があり、難しい題材である。
- ・せっかく行った被災地の状況が画面に出ないのが残念。
- ・ナレーションで生きてくる題材である。

#### (3) 竹下さん Ediusの手ぶれ防止効果の検証映像

- ・「ヨセミテ国立公園」の映像を使って、手ぶれ防止の補正前と後をわかりやすくBDで説明された。普通の、あまり動きの無い映像では非常に効果がある。歩きながら撮影の、動きの激しい映像では、画面がひずむという副作用が見られた。これはEdius Neo3付属の「Merlcalli」の使用結果であるが、Edius Neo3.5ではGrass Valley内製の手ぶれ防止ソフトが使われており、効果は違うと思われる。

#### (4) 竹田さん 第3回寝屋川市文化連盟展 1時間20分（部分映写）

- ・3人の撮影者の映像をまとめて編集した。3カメの効果を見て欲しい。
- ・依頼された舞台撮影という制約があり、そういう場合の纏め方の例として見てもらった。

### 4. 会員の当面する問題点質疑応答

#### 5. 来月の開催日 8月8日（金）13時30分 4Fワーキングスペース

- ・竹炭活動展が松心会館で開催されるので同好会からは、同日10時に松心会館2F会場に時集合して有志で見学することになった。

以上



## 湖東の秋ビデオ制作余話

竹下 功

湖東三山と呼ばれる名刹の秋景色を観に行ったのは2013年の11月の最後の日でした。

その前日の朝のテレビで此処が紹介されていたので、急に行く気になり、ネットで調べると第二京阪から旧名神に入れば二時間もあれば行けそうな所でした。長男を誘うと二つ返事でしたので、十時前に出発。高速を下りるのは湖東三山スマートICと言う所らしいのでその手前の黒丸SAで昼食、楽に西明寺のパーキングエリアに車を置くことができました。

土曜日でしたが何処もあまり混んでいませんでした。国宝の三重の塔に入れるのは今日が今年最後ですと盛んにアナウンスをしていましたので入って見ました。中で香を焚いたりしなかったらしく、壁画の色がくすんでいなくて素晴らしいものでしたが、ビデオ撮影は許可されませんでした。天気も良く紅葉は最後の輝きを誇っていましたが、足下には沢山の落ち葉がありました。

時間もまだあるようでしたので、近くの金剛輪寺へも行きました。結構登り坂の道が続いていて年寄りにはつらいものがありました。かわいい犬を連れてきている人がいましたが、犬が歩くのを拒否していました。

湖東三山にはもう一つ百済寺というのが有るらしいのですが時間が無いので此処までにしました。

紅葉が美しく、建物も国宝級のものが沢山有り、纏めやすい材料で、十人向きのビデオ作品は作りやすそうだと思います。

西明寺で塔内に入れるのは今年今日までとしつこく言っていました所為か、「あはれ今年のおきもいぬめり」という言葉が頭に浮かんできました。

近頃の人や百人一首はどの程度学校で習うのかは良く知りませんが、我が家の子供あたりは中学校で覚えさせられたとか言っています。皆さんは如何ですか。私などはその年頃は戦争の冷たい風が忍び込んでくる時代で、百人一首などは軟弱な歌ばかりでくだらない、万葉集でも読めと言われる時代でした。

それでも我が家ではお正月には百人一首のカルタ取りなどをして遊びました。カルタ取りの名人戦などテレビで見ると、まるで格闘技のようなすさまじさで軟弱さ等はどこかに飛んでしまったような騒ぎですが、まあお正月などはのんびりと遊んでいました。上の句の一文字を聞けば下の句の頭の文字がすぐ浮かぶような事は私には出来ませんでした。

百人一首の歌はせいぜい二十ぐらいしかおぼえていませんが、藤原基俊の「契

りおきしさせもが露を命にて あはれ今年のおきもいぬめり」はまあ知っている方でした。いぬは犬では無いことぐらいは分かっていましたが、「あはれ今年のおきもわんわん」等と冗談を言いながら遊んでいましたのでこの歌は覚えているのです。と言っても作者名や上の句の出だしは怪しいものでした。でもあの「あはれ今年のおきもいぬめり」は落ち葉を踏みながら紅葉の下を歩く感慨にはぴったりなものでした。

あの時代の「あはれ」は今のお金がすっかり無くなって「あわれ」なことだと言うのとは違うもっと诗情あふれるものだと教わっていました。

編集をしながら「あはれ今年のおきもいぬめり」をなんとか使いたいなあといい、となれば上の句を作らねばと思いました。和歌の同好会では無いので国語の先生もいらっしやらないと甘く見て、ビデオと言う言葉を入れ、自分の歳を思い適当にいろいろと考えました。

何しろこの歳になってハイビジョンのカメラは止めておこうと思っていたのに、衝動買いで買ってしまったため、Edius Neo 3等という編集ソフトとWindow 7のPCを買わねばならなくなってしまったおかげで、80の手習いも良いところ、悪戦苦闘の連続の最中です。

触りまくっていたらなんとか出来たと言ったケースが多いのですが、もう一度同じ事をしてみようと思っても再現できない、理研のなんたら細胞のような日々です。其処から「ビデオもつ やそじの道は半ばにて」が出てきました。八十路の道は八十路の坂にしようとか、本歌を真似て「ビデオ持ちし」にしようとか、まだ決めていませんが、そのうちに決めます。

こんな昔の言葉遊びをしているともう一つ使いたたい言葉に「こぞの」が出てきて、「去年の秋（こぞの秋）」を使いたくなり、題名を追想とし副題に こぞの秋 東近江の名刹を訪ねて としてみました。

一方Neo3のガイドブックをあまり読まずに、イフェクトの中をいじっているとGPUと言うのがあって、覗いてみるとそこにアルバムというのがありましたので、使ってみたくなり、いくつかの印象に残る画面を静止画にしてアルバムを作り、最後にこれを後から先にぱらぱらと見る趣向で締めくくり、さらに其の後に例の「秋もいぬめり」の戯れ歌が何処かに飛んで行ってしまうシーンで終わりにしてみました。

GPUと言うのはGraphics Processing Unit の略だそうで、大概はあまり年寄り向きの物ではなさそうです。

戯れ歌が飛んで行くシーンも一回目は文字が残って紙だけが飛んでいって失敗、なるほどそうかと最後のシーンの静止画をつくりその部分をフライアウエーにして完了でした。

今回もう一つ勉強したことは編集画面で使える手ぶれ補正ソフトMercalli（発

音は分かりません)が使えるようになったことです。

垂直にカメラをパンすることは水平に比べてはるかに難しいことは誰しも経験のあることと思いますが、私は今回も、又その前のセコイアの森の撮影やその後のスカイツリーなど、横長画面に向かない縦長のオブジェクトばかりで手持ちでは見るに堪えない画像にうんざりしていました。

会長からEdius Neo3 には手ぶれ補正のソフトが付いているから其れを使ったらと勧められていたのですが、其れはボーナスソフトウェアとして別のディスクだったので、インストールからするのが大儀で使っていませんでした。こんな事を大儀がるのが八十路の男の実情で、今回思い切って大儀がらずに其れを入れ、さてどう使うのかと首をかしげていましたら、ガイドブックの199ページに使い方が載っていました。

パレットというものを使う事には少し慣れていたのでこのソフトは難しくなく使えましたし、その効果はかなりなものでした。まだお使いで無い方にはおすすめです。

このように一つの作品を作ると幾つかのテクノロジーを習得でき、老化防止にはなるのですが、暫く使わないと忘れてしまうので困ったものです。

今回編集中に起こった最も困ったことはプロジェクトファイルの保存されている場所の表示が知らぬ間に変わっていたことです。

私はビデオに関連するファイルは大きいので、外付けのハードディスクをUSBで繋いで使っているのですが、其れは従来Eと表示されていました。其れが何故かあるときHに変わってしまいました。

会長に教えを請いますと、其れは多分USBメモリーを付けっぱなしにしていたのでは無いかとの指摘を受けました。いや確かにUSBメモリーを付けたまま電源を切って、翌日動かした後で気がついて取り外した事がありました。これは要注意です。

その結果何故かよく分からないのですが、この作品のプロジェクトファイルの最終版が所在不明になって仕舞いました。その理由は今もって分かりません。

それ以前に作ったプロジェクトファイルは其れの有る場所の表示がなんと変わろうと外付けハードディスク内にあるはずと思うのですが、この分はどうしても見つかりませんでした。

通常のDVD版の出力にして例会で見て戴いたものの基になったプロジェクトファイルが見つからないのです。そして何故か後半の金剛輪寺の部分がまだ作られていない途中段階のプロジェクトファイルが見つかりました。

自分が作ったものですから又作れば良いのですが結構手間がかかります。DVD版を見ながら後半を又作りしました。

さらにその他の過去の作品はどうなったか、これが非常に気掛かりで、早速に同

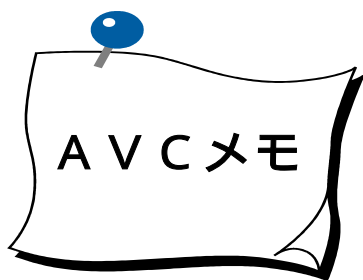
窓会のビデオが欲しいと言われていたもので無かったらどうしようと思いましたが、失われていませんでした。その他のものも調べますと見つかりました。

当初はパニックでプロジェクトファイルを片っ端から調べました。一部クリップが見つからなくて画像が出ないものがありました。もともと外付けディスクに入っているクリップはディスクがEと言われようとHと言われようとプロジェクトファイルと一緒に存在しているので問題無いようですが、プロジェクトファイルの中ではそれぞれのクリップが昔の名前で書かれたままになっているものがあつたため、この場合は見つからないことになって仕舞っていることが分かりました。そしてこのような問題を抱えているプロジェクトファイルは、自動的に作られたBackupとかAutoSaveの中にあるプロジェクトファイルがそうである事が分かりました。

外付けハードディスクの中を見てもみますと色々したことが、ファイルとして結局日付で登録され、ずらっと並んでいるので何処に見たいプロジェクトファイルがあるのか、とても探しにくいのです。

一つの作品を作っているときは最近使ったファイルとしてディスクの中をいちいち見に行かなくてもEdiusを開けば分かるのですが、古いものを見たいときにはHディスクまで探しに行かねばならないので探しにくいのです。そこでファイナルのプロジェクトファイルばかりを集めたフォルダーを作って其処に集めてみました。これでかなり探しやすくなりました。

あまりお役に立つような話にはなりませんでしたが、まあこんな調子で苦勞もしていますが、結構楽しんで、ぼけ防止に役立たせています。



## ファイルやーい

竹田 幸男

ビデオ作品の編集をしているとファイルが消えてしまうことがあります。いや、本当に消えたのでは無く、どこにあるかわからなくなるだけなのですが、あつたはずのものが見つからない、となると、消えたと思ってしまいます。

第1のプロローグ、編集が終わって、出来た！ と思って、翌朝再度確認したら、せっかく入れたはずのBGMが入っていない、という訴えを良く聞きます。BGMはCDから入れたとのこと、そこまで聞いたらピンとききました。「そのCDを、もう一度CDドライブに入れたら？」「出来ました！」

結局CDから音楽データを直接読み込んで編集していたのです。翌朝はCDを抜いていたからBGMだけ抜けた状態で編集結果を再生したことになります。

このような事が起こらないようにするには、使うべきBGMは、CDからパソコンのハードディスクに取り込んでから編集する必要があります。BGMばかりでなくDVDの動画も、CD-ROMやUSBメモリーに入れた静止画データも、いったんハードディスクに取り込んでから編集を始めないと、同じような結果をもたらします。

第2のプロローグ、これは違う種類のファイル消失の場合です。外付けのハードディスクに撮影した動画、静止画、BGM等の材料をすべて揃えて編集にかかったはずが、ある日、プロジェクトファイルを開いたところ、タイムラインに斜線がかかって、データが無いことを示しています。調べてみると、この場合原因は外付けハードディスクのドライブ文字が変わっていました。

私の場合、システムHDD（実際はHDDでは無くSSDなのですが）のドライブ文字は「C」、データHDDは「D」、予備のHDDは「E」、BD-REドライブは「F」、外付けのHDDは「G」としていつも編集しています。

編集結果のプロジェクトファイルは「D」に置き、「G」には撮影データを残しているので「G」からデータを取り込んで出来上がりは「D」に残すことにしています。編集に使った撮影データが消失した（様に見えた）ので「G」ドライブ（であるはず）のHDDのプロパティを取ってみると、ドライブレターが「H」になっています。

すぐ、あれだ、と気がつきました。昨日他のパソコンからデータを持ち込んだUSBメモリが挿さったままになっていました。

USBメモリを抜いても、もう変わってしまったドライブレターはそのままです。そこで、対処方法はエクスプローラで「コンピュータ」を右クリック、「管理」をクリック、「ディスクの管理」をクリック、「H」ドライブに化けている、本来は「G」ドライブで無ければならないドライブを選択して右クリック、「ドライブ文字とパスの変更」を選んでクリック、出て来たボタンの中から「変更」をクリック、「次のドライブ文字を割り当てる」の頭のラジオボタンにチェック、その右のボタンの下向け三角マークをクリック、出て来た文字の中から「G」を選んで「OK」ボタンを押して、やっとドライブ文字は元に戻りました。

上記の操作は、ドライブレターを変更する場合に（元に戻す場合を含めて）役に立ちますので、覚えて置いてください。

この操作はウィンドウズ7で行いましたから、他のOSでは違う操作になるかもしれません。

このように犯人はUSBメモリーでした。USBメモリーは自己主張が強いよ



うで、また権力志向があるようで、空いているドライブの内、Cドライブに近い、権力が強そうな、優先順位が上のドライブを欲しがるので、外付けHDDが接続されていない空きを見つけて外付けドライブに成り代わって自らの座を固めてしまいます。後から外付けHDDをつなごうとすると、もう「G」の座は埋まってしまっていますから、後から来た、本来は「G」ドライブになってほしい外付けHDDは、泣く泣く「H」「I」などで辛抱しますが、一方プロジェクトファイルは編集結果を再現するときは、必要なデータを、編集時のドライブ「G」を手がかりに探しますから、その「G」はUSBメモリーが横取りしていますから、当然そこには編集に使ったはずのデータは無く、斜線の入ったタイムラインになってしまいます。

最初から外付けHDDが接続された状態では、外付けHDDは「G」の座を守っていますから、USBメモリーを後から付けても、USBメモリーには「H」が与えられ、このような事は起こりません。すなわち外付けHDDを使って編集するようなときは、パソコンのスイッチを入れる前に何が繋がっているかよく見て、USBメモリーなどが接続されていたら、外してから外付けHDDを接続するように癖を付けてください。これで、データ消失事件？を防ぐことができます。

USBメモリーの自己主張の強さの例は、たとえばUSBメモリーを挿したままパソコンをスタートすると、画面が真っ黒のままスタートしないことがあります。「システムが無い」という意味の英文表示が出たりして慌てますが、ハードディスクがスタートする前にUSBメモリーの方を強引に読み込ませようとするかのように見えます。USBメモリーというのは居候のようなもので、用が済んだら早く追い出す（取り外す）のが無難です。

ファイル消失劇の、第3のプロローグは、こんな所でしょうか。新しい映像作品の編集を始めようと思ってEdiusの「スタートアップ」ウインドウで「プロジェクトの新規作成(N)」をクリックすると、「プロジェクト名(N)」のウインドウが現れます。ここに、たとえば作りたいと思っている作品名、たとえば「×会有馬温泉旅行」などと入れますね。ここで注意したいのは、それで安心せずに、その1行下を注視します。ここにひょっとすると、「D：映像編集¥ 小学校同窓会¥ ×会有馬温泉旅行」などが入っているかもしれません。このウインドウには、以前に作った作品のフォルダーなどを自動的に持ってくる癖があります。「×会有馬温泉旅行」という新しい作品の編集を始めたのに、以前に作った「小学校同窓会」という作品を収めたフォルダーの下に新しい作品のプロジェクトを（半ば自動的に）作らされたりするのです。この場合も、良く注意して「フォルダー(F)のウインドウで、「小学校同窓会」を消して、たとえば「D：映像編集¥ ×会有馬温泉旅行」に直しておかないと、初めのうちは「スター

トアップ」のウィンドウの「最近使ったプロジェクト」に自動的に表示されるので、プロジェクトファイルがどこにしまっているかを意識しなくても出て来ますが、そのうちに作品の数が増えてくると、この自動表示が出なくなって、プロジェクトファイルが宇宙遊泳を始め、そのうちに宇宙の塵になってしまう恐れがあります。

E d i u sで「ディスクへの書き出し」の時にできる「イメージファイル」の収納場所についても、上記のケースと同じようなファイル宇宙遊泳を起こす可能性があるので、物（ファイル）の置き場所に関する記録は、しっかりしておいた方が良いでしょう。

パソコンのファイル構造は、地下何階にも掘り下げた地下倉庫の様なものだ、と思ってください。まず、地上には「C」、「D」、「E」などというドライブごとに付いたドライブレター（ドライブ文字）の表示された地下倉庫への入口だけが並んでいる、という風景を思い浮かべてください。どれかの入口から入って階段を降りると、そこは地下1階で、またいくつかのフォルダー名が付いた入口が並んでおり、「C」の入口から降りた地下1階は、「D」の入口から降りた地下1階とは隔絶されており、同じ地下1階同士でも行き来は出来ません。地下1階にあるいくつかの入口の、またその1つを入れて階段を降りると地下2階に着いて、そこには、またいくつかのフォルダー名の付いた地下3階の入口があって、というマトリョーシカ人形のような繰り返しがあって、どこかで初めて目的のファイルの置き場所に行き着く、という構造です。1つの入口から降りると、隣の入口から入るのはまた違った運命を辿り、途中で合流することはありません。1つのファイルを作り、そのファイルを、どのフォルダーのどこにしまうか、地下何階の何という入口の下に置くか、という決定を、このようなイメージを持って行っていけば、ファイルの宇宙遊泳は防げるのではないのでしょうか。 ■