

2016/11/16(水) 14:00~15:30

奈良学園大学情報学部 門垣一敏

動画撮影のポイントと楽しみ

1. はじめに

お手持ちのカメラで写真だけでなく動画を撮影してみませんか。デジカメ・スマホなどでもりっぱな動画が撮れます。特別なテーマはさておき、趣味として気軽に身近なできごとを動く映像で保存して、編集もできればもっと楽しめます。

2. 動画編集ソフトについて

- ・プロ仕様（多機能、非常に高価）

Premiere Pro CC、Final Cut(Mac OS)、Edius Pro、Vegas Pro

- ・家庭用

Premiere Elements

Video Studio

Edius Express

Windows ムービーメーカー2012 (Windows 7,8,10)、Window Live ムービーメーカー (Windows 7)

Video Pad

★ 編集はパソコンの処理速度が遅いと動作緩慢（遅延、カクカク、フリーズ）＝使用困難

3. カメラについて

- ・写真や動画はだれでも、いつでも、どこでも撮れる時代（ポケットに入る）
- ・動画撮影機能はほとんどのデジタルカメラにある
- ・カメラは小型で安価、しかも高解像度（動画はハイビジョン）
- ・テレビニュースに第一報としてよく使用される（視聴者投稿）

事件、事故、火事、竜巻、隕石落下、突発的な出来事・・・

1) カメラの種類（家庭用）

ムービーカメラ、デジカメ、一眼レフ、iPad、GoPro、電話（スマホ・iPhone・ガラ携）

2) プロが使用するカメラとの相違

レンズが違う。操作性・安定性・耐久性重視のため大きくて重い。三脚も同様。

3) カメラの画面解像度（画素数；ピクセル）

- ・アナログ時代のテレビ 720×480（35万画素）・・・画面の横と縦の比率4：3
- ・ハイビジョン 1920×1080（200万画素）、1440×1080、1280×720 横長の比率16：9
- ・家庭用デジタルカメラは、いろいろな画素数に対応している
撮影モードや圧縮方式の違いを選べる（AVCHD MP4）

4) 家庭用デジタルカメラは**全自動**で至れり尽くせりの万能カメラ

- ・オートフォーカス
- ・オートアイリス（絞り、シャッタースピード、ゲインを自動追尾）
- ・オートホワイトバランス（色味を自動追尾、プリセット [晴れ・曇り・電球色]）
- ・超近接撮影（マクロ機能）
- ・手振れ補正機能
- ・マイクレベル（オート/マニュアル）
- ・赤外線撮影（暗闇を撮影）や高速度撮影（スロー再生）機能付きもある

5) 記録メディア

- ・大容量SDメモリーカードへ（SDHC）
- ・極小でも長時間記録、ランダムアクセス（即ブレーバック、頭出し不要、即消去再利用可）
記録時間は画素数や撮影モード（記録・圧縮方法）との兼ね合い
- ・テレビに接続しても見られる（HDMIケーブル使用）
- ・パソコンで見る（SDカード差し替え、USBで転送、ハードディスクに保存）
- ・編集する（フリーソフトでも、そこそこできる）・・・高速PCは必然！
何度でもやり直せる（ワープロのように）・・・昔はフィルムとテープ
文字（タイトル）、ナレーション・効果音・音楽を付けられる

※ さて ※

oo

至れり尽くせりの万能カメラで何はどう撮るか・何を表現するか ← 人の操作

- ・電源を入れてボタンを押せば撮影できるのだが（即時性・無調整）・・・
 - ・目的をもって撮影しよう！「カメラワークは撮影者の意志」
- ⇒ 目的や構図がちゃんとしていれば・・・カメラは道具、どれでもよい！？

oo

4. 撮影の目的

制作物やアートとして、第三者に見せることを前提とする。

- ・ 単純に記録としてではなく、見たことをストーリーで伝える
- ・ 構図（安定性・オシャレ）を意識して、カメラワークで画作りと意志表示をする

1) 撮るもの

- ・ 物や場所を撮る
 - 風景、建物、山、海、空、絶景、近所や全国の名勝・名跡・名物、旅行
- ・ 人間の行動を撮る（生活・作業・技・芸能・スポーツ・・・）
 - 記念撮影、家族、名人、音楽、踊り、お笑い、対談、インタビュー、伝統芸
- ・ 動物、ペット、植物、花、美術品

2) どのように撮る（連続したショット「部品」を描く・・・「情景や心情」を表現する）

- ・ 被写体のどの部分が、どの様に在るのかを「いろいろな角度やサイズ」で表現する
（例えば：どんな所で、誰が、どんな風に、何を作っているか・・・へ～え！そうなんだ）
- ・ パンやズームなどのカメラワークでカメラマンの意思を表現する
- ・ 「どう繋いでやろうか」と考えて撮る（そのシーンを成立させる部品の種類やサイズ）

3) 編集する

編集とは・・・ショットの積み重ねで、A) ストーリーを構成していく

B) 前後のつながりで映像に意味を持たせる

- ① 不要な部分をカットして、コンパクトに見やすく表現する（実時間⇒作品時間）
 - NG部分、意味のうすい部分、重複分を捨てる・・・いいところ取り
 - 誰に、何を見せるのかで内容や長さは変わる（見る人により興味の持ちようは違う）
- ② 作品の構成と映像表現
 - シーンをつないで映像表現で、起承転結のあるストーリーを展開する
（例：ニュース、町の芸能、観光案内）
 - タイトル（文字）やナレーションで補足し、効果音や音楽で盛り上げる
- ③ 創作物（ドキュメンタリー、メッセージ、問題提起、広告、ドラマ、映画）・・・プロの分野へ
 - 脚本（シナリオ）のある映像制作
（台本や絵コンテなどを示して、作品のコンセンサスを出資者やスタッフで共有する）
 - 複数カットのつなぎで意味を持たせる意図的表現
 - 企画や表現意図に沿った画作りと抽象概念の映像化

5. ネタ探し 【動画のネタはどこにでもある】

- ・ 四季の風物詩や身の回りの出来事を記録（遊び・スポーツ・旅行・誕生会・子供や孫の成長）
- ・ 結婚式、発表会、運動会、祭り、法事など、人々のコミュニケーション活動を映像化
歴史的記録は後世に残り伝わる。

6. 動画撮影のポイント

まず、カメラの設定（モード）やバッテリー、メモリー容量を確認しておく（始業点検）

1) REC ボタンを押す前に

- ① 現場全体を見回して、いくつかのカメラポジションと「何をどう撮るか」を考える
- ② 三脚やカメラの水平を確認
- ③ カメラワークはできれば「素振り練習」をする
- ④ ショットの前後は3秒ほど余分を付けて撮る（編集の糊しろ）

2) 自分の見たことを人に話すつもりで、いっぱい取材するが・・・話(編集)は簡潔に

- ① ロングショットで全体の様子を、ミディアムショットやアップで詳細を語る
- ② ファインダー(画面内)だけを見てないで、画面外に何があり、何が起きているかを探す
- ③ 話の展開や成り行きを予測してカメラを振り、また、先行して次の撮影ポイントに移動
 - ・いま話題の中心は何か（人・物）に追従する
 - ・例えば、司会がしゃべる前に REC し始める
- ④ 周りや、うしろで見ている人（観客）も撮っておく（インサートで使う）

3) カメラワーク・・・自分の思い通りに表現できるよう「トレーニング」が必要

- ① アップはズームインするのではなく、ワイドレンズのままカメラで近寄る
 - ・ワイドレンズでは名刺大でもピントは自動で合う（マクロ撮影モード）
- ② かべ塗り、双眼鏡キョロキョロは NG！・・・画探しは REC の前に
- ③ 正面だけでなく、後や横から正面に PAN して観客の様子や状況を伝える
- ④ 十分に撮れたら、取り残しやインサートカットを忘れずに（優先順位）
- ⑤ 「表紙」や「エンディング」の画を忘れずに（タイトルバック）

4) 音声（現場ノイズ）も録っていることを忘れない

- ① マイクをふさいだり、ガサゴソしたりしない
- ② 屋外で強風ときは「風音低減」を ON に
- ③ 遠くの音声は録れない・・・できるだけ近づいて（音声別撮りもあり）

5) 究極の編集撮り

撮影時に「編集しながら」始まりから仕上げまでのカットを順番に撮り、完結する

（昔・・・フィルム取材は効率的に！ フィルムは短くて高価）

7. まとめ

映像作品に正解はなく、自分のやり方・表現で**趣味を気軽に愉しもう**。でも、他の作品鑑賞や評価などによる**向上心は、腕を磨き表現力を高める**。