



情報処理技法 (マルチメディアと表現)2

第3回

カメラ貸し出し日程と作品計画,編集作業の進行と演出

人間科学科コミュニケーション専攻

白銀 純子

第3回の内容

- ◆ カメラ貸し出し日程決め
- ◆ 作品計画
- ◆ 編集作業の進行
- ◆ 映像による演出
- ◆ 効果音による演出

参考文献

- ゼロから始めるドキュメンタリー製作 ビデオカメラでいこう, 白石草著, 七つ森書館
- 図解だからわかりやすい 映像編集の教科書, 井上秀明著, 玄光舎

第1回貸し出し日程

◆貸し出し開始: 14:00 から、返却期限: 14:00

貸し出し日程

	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4
1. 10月16日～10月20日 14:00まで				
2. 10月20日 14:00～10月23日 14:00まで				
3. 10月23日 14:00～10月27日 14:00まで				
4. 10月27日 14:00～10月30日 14:00まで				

貸し出し日程表(学内のみ):

<http://www-local.twcu.ac.jp/~junko/MultiMedia/Schedule.html>

ビデオカメラの一式:

<http://www.twcu.ac.jp/~junko/MultiMedia/Camera.html>

※どちらものページも、授業のページから辿れます

ビデオカメラ貸し出し・返却(1)

- ◆ 1人3～4日程度貸し出し
- ◆ カメラの受け渡しは、23号館3階の全学共通教育センターの情報処理科目の事務で
- ◆ 電池は充電されているとは限らないので、電池の残量には注意すること

ビデオカメラ貸し出し・返却(2)

- ◆ 次の人が困るので、**期限までに必ず**返却すること
 - ◆ 必ず内容物がきちんと入っているか、授業のページを見て確認すること
- ◆ **必ず手渡しで**返却すること
 - ◆ 事務の人がいないからといって、カウンターなどに置いて帰るということはしないこと
 - ◆ 自分の次に借りる予定の人が友人であっても、直接友人に渡すのではなく、必ず事務の人に返すこと
- ◆ 盗難にも要注意

スケジュール外貸し出し

- ◆ カメラが空いているときは、スケジュール外でも貸し出しOK
 - ◆ 情報処理科目の事務の人に学生証を見せて、いつ返すかを約束すること
(約束した日時までに必ず返すこと)
 - ◆ 次の人の日程にかぶらないように借りること
 - ◆ スケジュール外貸し出しは、早い者勝ち

返却時の注意

- ◆ 撮影した映像を削除して返却すること
 - ◆ 映像は内蔵メモリに記録される
→ 容量に限りがあるので映像を残しておくとな後の人に迷惑
- ◆ ビデオカメラ返却前に、撮影した映像をコンピュータに取り込んでおくこと
 - ◆ 取り込み忘れて返却すると、後の人に映像を消される可能性があるため

借りた時の注意

- ◆ビデオカメラに消し忘れた映像がないかを確認し、あれば、**その映像を削除すること**
 - ◆削除してから、自分の映像を撮影すること
 - ◆削除しないと、撮影途中で内蔵メモリの容量が足りなくなる可能性があるため

第1回作品発表

- ◆ 11月20日の授業で発表
- ◆ 1人3～5分程度でまとめること
- ◆ 作品を作るうえで、
 - ◆ 工夫したこと
 - ◆ うまくできたところ
 - ◆ 苦労したこと
 - ◆ 感想と反省点をまとめておくこと



編集作業

編集の進め方

1. 撮影してきた素材を一通り見てみる
2. 素材を見た結果、全体の構成を考え直す
3. 場面と場面のつなぎ方を考える

重要なことは...

- 誰かに見せるために作品を作る(「作ること」が目的ではなく「見せること」が目的)
- 何を一番強調したいか(何を一番伝えたいか)?をしっかりと考える

1. 素材を一通り見てみる

- ◆ 必要な素材をきちんと撮影してきているかの確認
 - ◆ 計画段階で考えていたことがきちんと反映されているか？
 - ◆ 撮影しそこねたものがないか？
 - ◆ 計画段階では考えていなかったが、おもしろいものが撮影できていないか？

2. 全体の構成を考え直す

- ◆ おおまかにストーリーの流れを考える
 - ◆ 計画段階のストーリーと変更があるか？
- ◆ 撮影してきた素材をどのように使うと、ストーリーを効果的に表現できるかを考える
 - ◆ どのような見せ方をするとわかりやすいか？
 - ◆ 面白い見せ方はないか？
 - ◆ 似たような場面が続いていないか？
 - ◆ 見ている人が退屈になる
 - ◆ 各場面のバランスは適当か？

全体的に緩急を持たせてメリハリのある展開を心がけること

3. 場面と場面のつなぎ方を考える

◆ まったく異なる場面をつなぐとき

◆ 場面と場面とのつなぎは、見ている人をひきつけるために重要な役割を果たす

➤ 意外性のあるカットを用いると効果的

➤ 遠くから撮影したような説明のためのカットは多用しない方が効果的



映像による演出



時間操作

- ◆ 起こった出来事とは違う時間の流れを作成
 - ◆ スローモーション
 - ◆ 早回し
 - ◆ ストップモーション
 - ◆ 逆回し

スローモーション

- ◆ 現実の出来事でかかった時間よりも長い時間をかけて見せること
 - ◆ 現実では一瞬の出来事も、スローで見せると劇的に見える
 - ◆ 人間は衝撃的な瞬間をスローに感じることもあるので、心理的にうたえることにもつながる
 - ◆ スロー部分には音楽を加えやすい
 - ◆ やりすぎると逆効果

ストップモーション

- ◆ ある決定的瞬間を写したフレームで一旦映像の流れを止めて見せること
 - ◆ 決定的瞬間に見る人を注目させることができる
 - ◆ 決定的瞬間の強調をしたいときなど
- ◆ 映像にリズムがついてメリハリが出る



早回し

- ◆ 現実の出来事でかかった時間よりも短い時間で見せること
 - ◆ 現実では時間がかかっている出来事も、早回しで見せるとコミカルに見える
 - ◆ 効果音などをつけると、よりコミカルになる

逆回し

- ◆ 実際の撮影した出来事の時間の流れを逆にして見せること
 - ◆ 通常の時間の流れだと撮影が難しいことも、逆回しで実現できることがある
 - ◆ こぼれた水がコップに戻るシーン(実際は、水がこぼれる映像を撮影し、それを逆回しで見せる)
 - ◆ ズームインしたい映像なのに、ズームアウトの映像しか撮影できなかった場合
 - ◆ etc.
 - ◆ コミカルに見せるためにも利用できる

時間操作の組み合わせ

- ◆ 通常の映像、スローモーション、早まわし、ストップモーション、逆回しを組み合わせることも可能
 - ◆ 場面を変えることなく連続して撮影した映像などで利用可能
 - ◆ 強調したいところはスローモーション
 - ◆ 映像の流れを把握するためには必要だけれども、強調するほどではないところは早回し
 - ◆ etc.

場面転換(1)

◆ 場面が変化するときのつなぎ方

- ◆ カットで接続
- ◆ フェードアウト/フェードイン
- ◆ フォーカスアウト/フォーカスイン
- ◆ アイリスアウト/アイリスイン
- ◆ オーバーラップ

テロップやナレーションに頼りすぎず、映像で表現できるように心がけること

カットで接続

◆ 話の流れに沿うように場面をつなげていく

◆ Ex. 雨の日の風景→てるてる坊主がかけられている様子

→晴れの風景

◆ 明日は晴れになって欲しいという願望→実際に晴れになった様子

→よかった、という話の流れ

◆ 感情移入に効果的

フェードアウト/フェードイン

- ◆ 場面転換の代表的な手法
 - ◆ フェードアウト: 実際の映像がだんだんと黒(または白)の画面になっていくこと
 - ◆ フェードイン: 黒(または白)の画面からだんだんと実際の映像が出てくること
- ◆ 3秒以上のフェードアウト・フェードインは場面の区切り
- ◆ 5秒以上のフェードアウトは場面の終わり

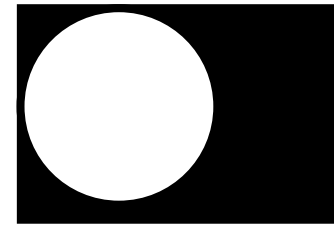
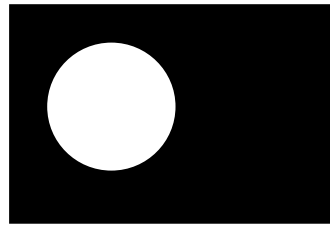
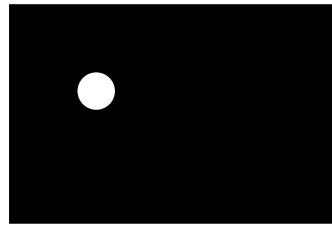
フォーカスイン/フォーカスアウト

- ◆ 主観的なものを表現する場合によく利用
 - ◆ フォーカスアウト: ピントが合っている画面からだんだんとぼやけていくこと
 - ◆ フォーカスイン: ぼやけた画面からだんだんとピントが合ってくること
- ◆ Ex. 寝起きなどのときにだんだんと目が覚めていく様子などをフォーカスインで表現することが多い

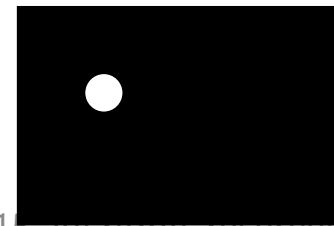
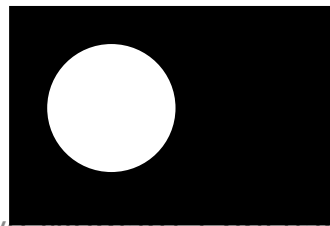
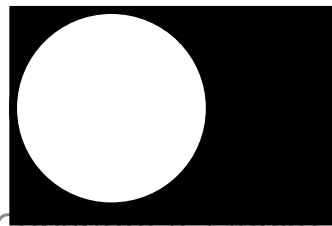
アイリスアウト/アイリスイン

- ◆ コミカルな場面転換のとき(画面上のある部分をコミカルに強調させたい場合など)によく利用
 - ◆ **アイリスアウト**: 真っ暗な画面のある1点から円形状に視界が広がって黒い部分がなくなっていくこと
 - ◆ **アイリスイン**: 普通に写っている画面で、ある1点に向けて円形状に画面が真っ黒になっていくこと

アイリスイン

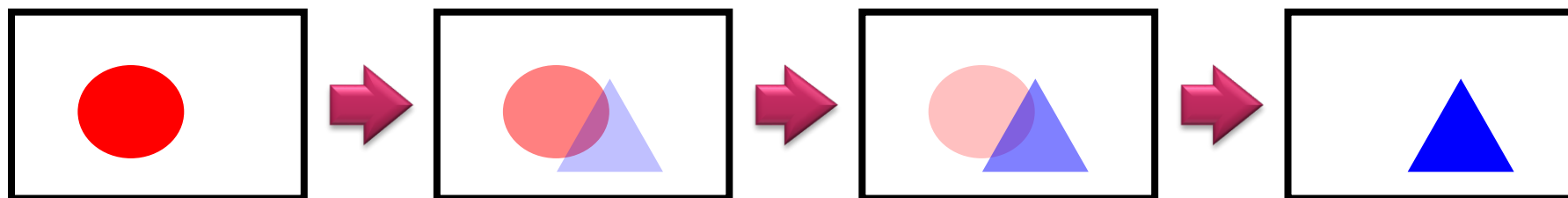


アイリスアウト



オーバーラップ

- ◆ 感情的な場面転換をするときに効果的な手法
 - ◆ 回想シーンへ場面転換したり、時間の経過を表現する場合など
- ◆ 穏やかな場面転換を表現可能
- ◆ 現在の場面をだんだんと色を薄くしつつ、同時に次の場面をだんだんと色を濃くしながら出していくこと



場面転換(2)

◆ カットで接続する際の様々な手法

- ◆ フレームアウト/フレームイン
- ◆ 上下左右のカメラの動き
- ◆ すばやいカメラの動き
- ◆ 黒(白)いフレームを挿入

計画的に映像を撮影しないとできない手法なので注意

フレームアウト/フレームイン

- ◆ **フレームアウト**: 被写体が移動して画面から出て行くこと
 - ◆ 映像の終了時には、被写体は画面中にいない
- ◆ **フレームイン**: 被写体が移動して画面中に入ってくること
 - ◆ 映像の始まり時には、被写体は画面中にいない
- ◆ Ex. 建物に人が入っていく様子など
 - ◆ 建物の入り口に向かって人が歩いていき、建物に入る様子

上下左右のカメラの動き

- ◆ フレームアウト・フレームインをしたいけれど、被写体が動かないときに利用
 - ◆ 被写体を動かす代わりにカメラを動かして、被写体を画面に入れる/画面から出す
- ◆ Ex. あるところでは出来事(A)があり、同じところに別のところでは出来事(B)があった、などの表現
 - ◆ 出来事(A)の映像→空の映像→出来事(B)の映像、などのように映像を進行

すばやいカメラの動き

- ◆ スピード感のある展開の演出に効果的
- ◆ あるところでは出来事(A)があり、同じころに別のところでは出来事(B)があった、などの表現
 - ◆ 出来事(A)と出来事(B)の間に挟む風景などを上下左右にすばやくカメラを動かして撮影
 - ◆ 出来事(A)と出来事(B)の間の風景に効果音を入れるのも効果的

黒(白)いフレームを挿入

- ◆ テンポ良く映像を勧めることが可能
- ◆ 文章中の「。」のような役割
- ◆ 黒(白)いフレームは、1～2秒程度挿入
- ◆ Ex. 写真を撮ろうとしているとき...
 - ◆ 写真を撮ろうとしている様子→黒(白)いフレーム→撮影した写真(1)
→黒(白)いフレーム→撮影した写真(2)
 - ◆ 黒(白)いフレームのところで、効果音を入れるとより効果的



効果音による演出

単調な映像にメリハリをつける

- ◆ 単調な映像でも、効果音でメリハリをつけることが可能
- ◆ 動きの「切れ」や「小気味よさ」を強調可能
- ◆ Ex. 人がショックを受けている映像のタイミングで「ガーン」というような効果音(ベートーヴェンの運命など)

つながっていないさそうな映像をつなげる

- ◆映像だけ見ると一見つながっていないさそうなものも効果音により、つながっているように見せることが可能

- ◆テンポ良く効果音を入れることが重要

◆Ex. オーケストラの演奏の映像

- ◆1. 控え室の映像→2. 1人が楽器を持っている映像→3. 移動中の映像→4. 演奏中の映像

- ◆1. の映像で、いすが動いたりするような音
- ◆2. の映像で、楽器を手を持ったときに出るような音(弦がはじけるなど)
- ◆3. の映像で、足音などの音
- ◆4. の映像で、演奏している音楽

一連の動作を省略してみせる

- ◆ 被写体がしている動作を、効果音を利用することで省略して見せることが可能

- ◆ 一連の動作を全部見せていると間延びした印象になることもあるので、効果的

◆ Ex. 料理の映像

- ◆ 省略なし: フライパンを用意する→火をつける→油をひく→材料をフライパンに入れる→炒める

- ◆ 省略あり: フライパンを用意する→火をつける→炒める

- ◆ 「フライパンを用意する」映像の終わりあたりから「火をつける」映像の始めころで、「ポッ」という火がつく効果音を入れる→料理が始まったことがわかる

次の展開を暗示する

◆ 場面の切り替わりで、次の場面を暗示するような効果音を入れることで、注意をひきつけることが可能

◆ Ex. 学園祭の準備をしていて、足りないものを買出しに行く映像

◆ 1. 準備中の映像 → 2. 足りないものが見つかって驚いている映像
→ 3. 自転車をこいでいる映像

◆ 2. の映像のうちに、効果音(自転車をこいでいる音やベルの音など)を入れる
→ 3. の映像への暗示になる




その他の音の使い道

音楽効果

- ◆ 基本: 楽しい場面では楽しい音楽、悲しい場面では悲しい音楽
 - ◆ 登場人物の喜怒哀楽に沿った音楽
 - ◆ 場面を盛り上げるために適切な音楽
- ◆ あえて逆の雰囲気音楽を使うと、効果的な場合も
 - ◆ Ex. 登場人物は悲しい雰囲気なのに、音楽は楽しいものを利用
(背景の街などが楽しい雰囲気のため)
 - ◆ 登場人物の悲しさをよりいっそう強調

無音の活用

- ◆ あえて映像のある部分から音を消すこと
 - ◆ 見ている人を映像だけにひきつける効果
 - ◆ それまで音が流れていたものが、急に音がなくなると、インパクトも大
 - ◆ 映像を特に強調したい場面では有効



演出計画



撮影の基本

参考文献

ゼロから始めるドキュメンタリー製作 ビデオカメラでいこう
白石草著, 七つ森書館

5W1Hを明確に

- ◆ When: 時計や空, 人の雰囲気, 季節行事などで季節や時間などを表現
- ◆ Where: 看板や建物などで場所を表現
- ◆ Who: 人物の特徴を表現
- ◆ What: 何をしているのかわかりやすいように表現
- ◆ Why: 音声などで表現
- ◆ How: 表情, 態度, 雰囲気, 景色などで気持ちや感情を表現

素材集めは念入りに

- ◆メインテーマを表す素材
- ◆メインテーマ以外の素材(メインテーマを引き立たせるための素材)

- ◆時間経過
- ◆その場の雰囲気
- ◆心象風景
- ◆etc.

少しでも必要かもしれないと思ったものは、全て撮影しておく
(不要であれば、編集のときに削れば良い)

※計画段階の構成にあったものを集める必要はあるが、こだわりすぎなくても良い

構図(被写体の角度)

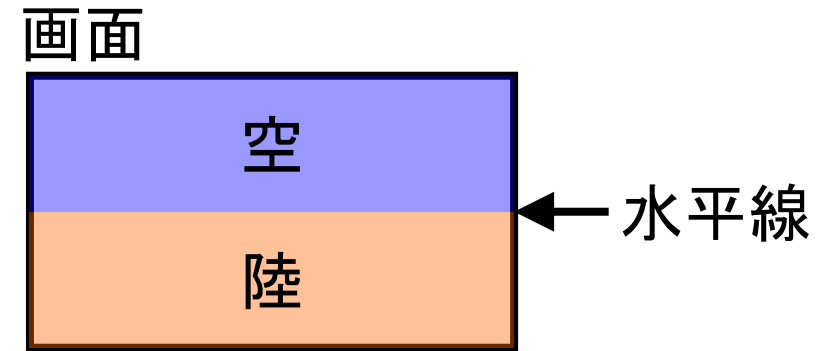
- ◆ 被写体を下から (被写体の顔を見上げるように) 撮影
 - ◆ 被写体が堂々として見える(見かたによっては、尊大にえらそうに見える)
- ◆ 被写体を水平に(被写体と同じ目線の高さで)撮影
- ◆ 被写体を上から(被写体の顔を見下ろすように)撮影
 - ◆ 弱々しく元気がないように見える

構図(水平線の位置)

◆ 画面を横切る水平線(空と陸との分かれ目)の位置に注意

- ◆ 空の部分が多い
- ◆ 空と陸が半々程度
- ◆ 陸の部分が多い

印象がまったく違うので、どういう雰囲気になりたいかでよく考えて選択すること



※空と陸を8:5程度の割合で撮影すると、安定している印象になるそう

構図(被写体のサイズ)

- ◆ 全身を撮影
 - ◆ 背景と人物との関係を見せたいときなど
- ◆ ひざより上を撮影
 - ◆ 上半身の動きを見せたい場合など
- ◆ 腰や胸より上を撮影
 - ◆ インタビューなどのときで人物を強調したい場合など

光

◆ 逆光

- ◆ 被写体が黒くなってしまうことも
- ◆ 被写体のシルエットが浮かび上がり、きれいなカットになることも

◆ 斜光

- ◆ やや斜めから光を当てると、被写体に影がついて奥行き
- ◆ 生き生きとした表情や立体感が出る

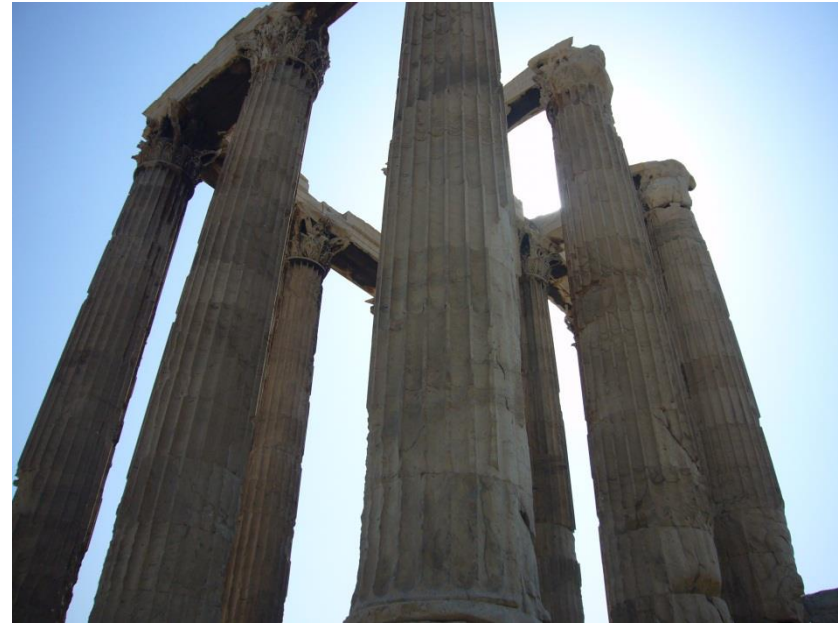
光の角度や方向をよく確認し、効果的に光を使うこと

- 屋外の場合は、太陽やライトの位置や角度
- 屋内の場合は、照明器具の位置や角度

逆光の例



逆光の例



カメラの移動

◆ カメラの位置を変えずに、左右水平方向に移動

◆ 動き始めたところと動き終わったところの距離や関係を強調

◆ 電車から住宅街に向けて移動→電車の騒音に悩む住宅街

◆ 住宅街から電車に向けて移動→住宅街のそばを通る電車

◆ 上下垂直方向に移動

◆ 終わったところを強調

◆ 学園祭で、晴れの空から校内に移動→晴れの日に行われた学園祭

◆ 学園祭で、校内から晴れの空に移動→学園祭の日は晴れ

➤ 移動の終わりは、少しの間静止すること

➤ 移動の範囲はあまり長すぎないようにすること

カメラの位置

- ◆ 被写体が複数存在する場合などは、カメラの位置に注意
 - ◆ 被写体同士の位置関係が明確にわかるように
 - ◆ 撮影の仕方によっては、向かいあって座っている2人の人が背中合わせに座っているように見えることも
 - ◆ 映像の流れによっては、それまで右に向いて移動していたものが突然左に向いて移動しているように見えることも



マルチメディアラボ(MML)

MMLとは？

- ◆ Macで画像・音声など、主にマルチメディア素材を編集するための設備を整えてある部屋
 - ◆ 情報処理教室にはない装置・ソフトウェアを利用可能
 - ◆ 高機能で高価なソフトウェアなども利用可能
- ◆ 9304教室
- ◆ マルチメディアと表現2の授業では、主にビデオ編集に利用
- ◆ アカウントは情報処理教室とは別

MMLでのアカウント

- ◆ MMLと情報処理教室は別のシステム
 - ◆ ファイルやフォルダは、USBメモリやネットワークでやりとりする必要
- ◆ MMLでのユーザ名: 情報処理教室と同じ
- ◆ MMLでのパスワード: 暫定パスワードを設定しているので、必ず変更すること
 - ◆ すでにアカウントを持っている人はそのまま
 - ◆ 情報処理教室のパスワードとは別

メーリングリスト

◆ mml@ml.twcu.ac.jp

◆ MMLでアカウントを持っている人が登録されるメーリングリスト

◆ 大学のメールアドレス(@cis.twcu.ac.jpのメールアドレス)を登録

◆ 休日にMMLをあけてほしいときには、このメーリングリストでお願いすること

◆ 何月何日何時から何時まで使う、ということを書くこと

◆ 様々な連絡やお知らせもあり

作業上の注意(1)

- ◆ 取り込んだ素材など、作業に必要なファイルは、ホーム→「Movies」→「iMovie」内に自動で保存
 - ◆ 保存先を変更できない
- ◆ 毎回、同じコンピュータを使って作業すること
 - ◆ 違うコンピュータを使うと、素材などの保存したファイルにアクセスできないため
 - ◆ 授業内で決定した、自分の席を必ず守ること
 - ◆ 他のクラスや、その他の理由でMMLを使う人もいるので、作業は余裕を持って行うこと
 - ◆ 自分の席を他の人が利用していることも

作業上の注意

◆作業に使っているファイルのサイズに注意

- ◆MMLのホームは、容量制限はなく、他の人との共有

- ◆自分が使っている分と、他の人が使っている分の合計の容量がHDDの容量以内であれば、利用可能

作業しているフォルダの容量に注意し、
不要なファイルをこまめに消すこと

◆MMLは20:00まで

- ◆作品発表日に間に合うように、余裕を持って作業をすること

- ◆特に、DVDの作成は時間がかかることが多い

MMLのコンピュータの利用

◆ログイン

- ◆ユーザ名: 情報処理教室と同じ(学生番号小文字)
- ◆パスワード: 情報処理教室とは別管理

◆授業等を行っていない場合は、自由に利用可能

- ◆月曜～金曜: 9:00～20:00
- ◆土曜・日曜・休日: 作業したいときはmml@ml.twcu.ac.jpに連絡
 - ◆mml@ml.twcu.ac.jp: MMLの利用者が登録されているメーリングリスト




MMLから情報処理教室にファイル送信

USBメモリの利用(1)

- ◆ PCについている、「USB」という口に差し込んで使う記憶装置
- ◆ iMacのキーボードや本体の全面・背面などのUSBの口に差し込んで利用可能
 - ◆ 情報処理教室のどのコンピュータでも使える
 - ◆ MMLでも、どのMacでも使える
- ◆ 購買で購入可能

USBメモリの利用(2)

- ◆ USBメモリをUSBの口に挿す
 - ◆ 白い箱のアイコンがデスクトップ上に出てくる 
 - ◆ このアイコンをダブルクリックすると、Finderが開くので、ファイルを保存できる
 - ◆ USBメモリにファイルを保存したら、白い箱のアイコンをゴミ箱の上にドラッグ&ドロップする(ゴミ箱が「▲」の絵になる)
 - ◆ 白い箱の絵が消えたら、USBメモリ取り出してOK
- ※この作業をせずに取り出せば、USBメモリが壊れることもある

ネットワークを利用(1)

- ◆ MMLで動画ファイルをホームフォルダの直下に置いておく
 - ※ファイル名に日本語は使わず、半角英数のみにしておくこと
- 1. MMLでFinder→「アプリケーション」→「ユーティリティ」→「ターミナル」をダブルクリックする
- 2. 表示されたターミナルのウィンドウで、
sftp ftp.cis.twcu.ac.jp
と入力し、「Return」キーを押す
(「sftp」と「ftp.twcu.ac.jp」の間にはスペースが1つ以上必要)
- 3. 「ログインID's password:」の後に、情報処理教室でのパスワードを入力し、「Return」キーを押す

ネットワークを利用(2)

4. 「sftp >」と表示されるので、その後に
put **動画ファイル名**
と入力し、「Return」キーを押す(「put」と「動画ファイル名」の間には
スペースが1つ以上必要)
5. 5. で入力した名前のファイルが情報処理教室に送られる
6. 情報処理教室に送りたいファイルの数だけ5. を繰り返す(ファイルは
1つずつしか送れない)
7. 全てのファイルを情報処理教室に送ったら、「sftp >」の後に
exit
と入力し、「Return」キーを押して、ターミナルを終了する



パスワード変更と席決め

パスワード変更

- ◆ Dockの「システム環境設定」からパスワード変更
 - ◆ 「アカウント」→「パスワード変更」

MMLでの席決め

- ◆ 毎回、同じコンピュータを使って作業すること
 - ◆ 違うコンピュータを使うと、素材などの保存したファイルにアクセスできないため
 - ◆ マルチメディアと表現2の他のクラスや、その他の理由でMMLを使う人もいるので、作業は余裕を持って行うこと
 - ◆ 自分の席を他の人が利用していることも



授業内で決定した、自分の席で必ず作業をすること



ビデオカメラ

ビデオカメラのマニュアル(Sony)

- ★ http://www.sony.jp/support/manual_cam.htmlから、「ビデオカメラ」の欄の「ハンディカム」のリンクをクリック
 - ★ 「型番」の欄で、ビデオカメラの型番を探してダウンロード

ビデオカメラのマニュアル(Panasonic)

- ◆ <http://panasonic.jp/support/video/manual/index.html>から、「同意する」をクリック
 - ◆ カメラの型番で検索し、ダウンロード



iMovieへの動画素材の取り込み

iMovieの起動

- ◆ビデオカメラの電源を入れて、コンピュータに接続
 - ◆カメラのモードは、「録画」ではなく「再生」にしておくこと
- ◆Finder→「アプリケーション」→「iMovie」で起動



カメラからの取り込み(1)

- ◆メニューバーの「ファイル」→「カメラから読み込む」
- ◆「読み込む」ボタンをクリック



カメラからの取り込み(2)

- ◆「新規イベントを作成」の隣の欄に動画素材の名前を入力
 - ◆ 学生番号からはじまる名前を入力すること
 - ◆ 「k14x1001-第1回作品」などのように他の人と保存場所を共有するので、誰のファイルがわかりやすいように
- ◆ 「読み込み」ボタンをクリック

保存先: Macintosh HD (90.6GB 空き / 7 時間 20 分)

☐ 既存イベントに追加:

☒ 新規イベントを作成: MyMovie

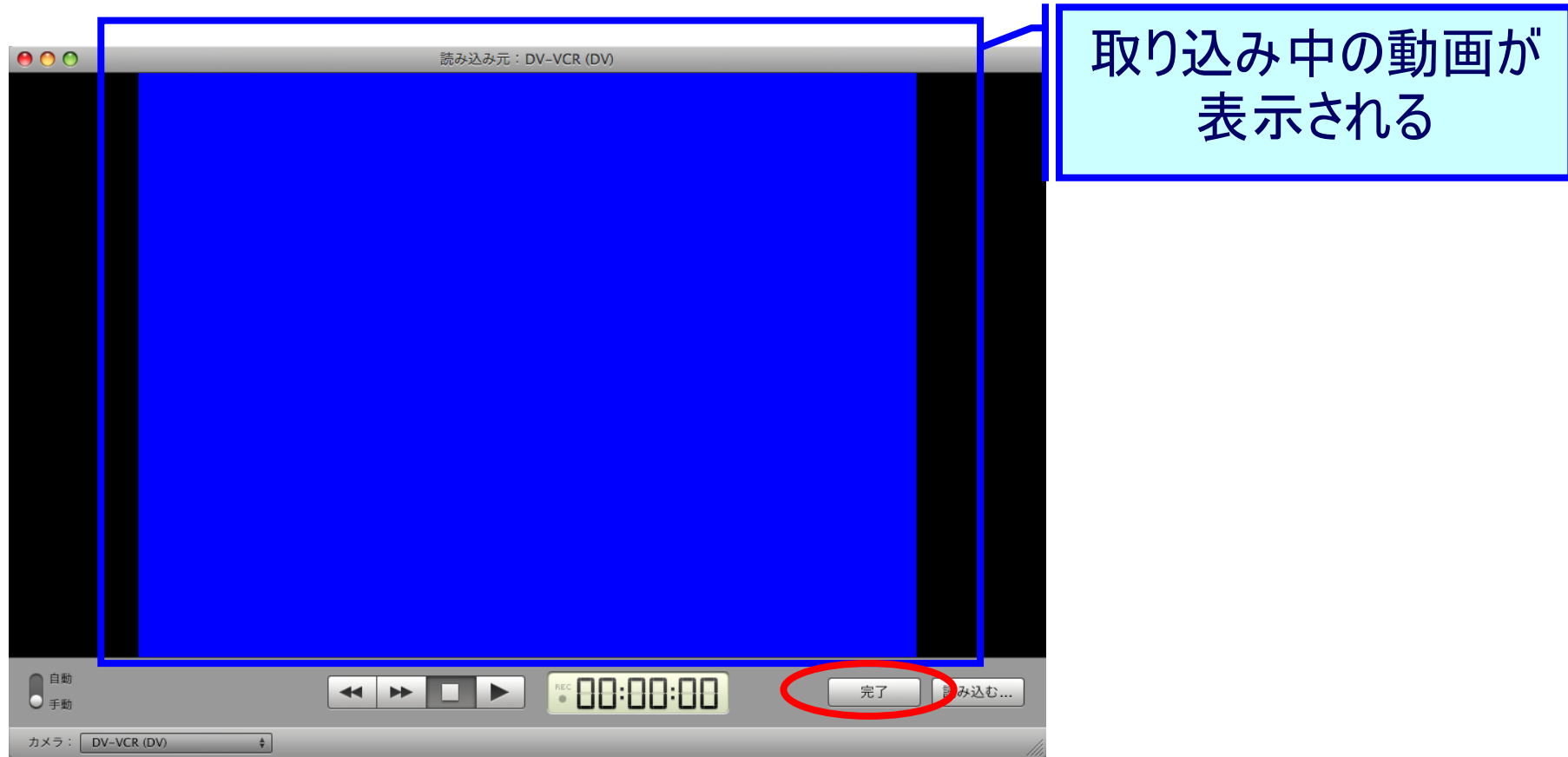
☒ 日ごとのデータを新規イベントに分割

☐ 読み込み後に手ぶれ補正を解析
このオプションを選択すると、すべてのクリップの手ぶれ補正が解析されますが、読み込み時間が長くなります。

キャンセル 読み込み

カメラからの取り込み(3)

- ◆ 取り込みが終了したら、「完了」ボタンをクリック



取り込み完了後



取り込んだ素材

- ◆ コンピュータ内のHDD(記憶領域)に保存される
 - ◆ デスクトップ上の「コンピュータ名」→「iMovieプロジェクト」の中
- ◆ 他の人が取り込んだ素材も、同じ場所に保存される

他の人が取り込んだ素材などを
勝手にいじらないように注意すること!!



カメラ使用練習



ビデオカメラの利用実習

- ◆ カメラで何か少し撮影をし、コンピュータへ取り込む練習
 - ◆ 何人かで1組になって練習

映像と演出の計画を立ててみよう

- ◆ 考えてきたテーマに沿って、ストーリー作成の続きと映像撮影時の構図の計画をしよう
- ◆ 場面と場面のつなぎ方をどうするか計画を立ててみよう
- ◆ どういう効果音があれば良いかを考え、必要な効果音を収集してみよう
 - ◆ 著作権上、使っても良いものもたくさんWebで公開されているので、探してみよう
- ◆ バックグラウンドミュージックを使う場合は、その音楽の計画も立ててみよう



今後のスケジュール

- ◆ 10月23日, 30日: 出張のため休講
- ◆ 11月6日: 9304教室にて編集作業の進め方の話と作品作成作業
- ◆ 11月13日: VERA祭準備のため休講
- ◆ 11月20日: 作品発表(9302教室)