

ビデオカメラを用いたマルチメディア・コンテンツ制作授業

6 P-8

藤木 文彦

稚内北星学園短期大学

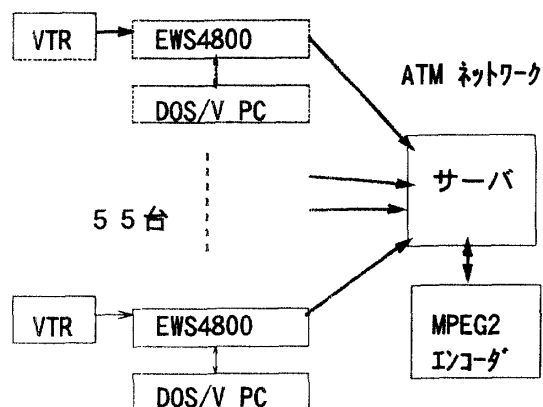
1. はじめに

マルチメディア時代においては、コンピュータ上でマルチメディア・コンテンツを制作する機会が多くなり、そのための技術を学ぶ必要性はますます高まっている。

本学では、96年4月に55セットの8mmビデオカメラを導入し、1人1台使用できる環境でのコンピュータ実習授業を開始した。この授業の方法と、成果、問題点等を報告する。

2. システム構成

NEC EWS4800 ワークステーション 55台 DOS/V Windows95 PC 55台
MPEG2エンコーダ、Hi8ビデオカメラ、オーディオミキサ各55組 MPEG2エンコーダ 1組
VOD及びビデオサーバー(6CPU)1組 ATMネットワーク(全マシン直結接続)



(概略図のため、ネットワークなど適宜省略してある)

3. 才能の個人差と基本技術の学習の必要性

絵や音楽といった「芸術的な」分野の才能には、個人差があることは事実である。同じ練習をしても誰もが上手な絵を描けるようにはならない。

映像表現である、写真や、ビデオに関して、これと同じと思われがちであるが、実は、これらの表現技術は、ある程度の練習で、かなりの上達をするものである。というのは、こうしたメディアを用いての表現法については、学校において学ぶ機会が無いので、ほとんどの学生が、全くの初心者だからである。

Exercise of Multimedia Contents Producing with
8mm Video Camera Fumihiko FUJIKI
Wakkanai Hokusei Gakuen Junior College

このことは、裏返せば、基本を少し教えるだけである程度のレベルにまで上達する可能性が、ほとんどの学生にあることを示している。

本授業では、自分の意図を、映像を通して表現するための基礎的な技法を学習させた。

4. 授業展開と表現技術の学習効果

AV概論の授業は、講義1コマ、実習1コマで半年間行われるが、そのうち、実際のビデオ撮影は4週に亘って行った。学生は1学年130人を3クラスに分けて、実習を行った。

テーマは、「自分の持ち物を他人にアピールする」というもので、アクセサリ、勉強道具、鞆、服など、自分の気に入ってる物を撮影して、それを、どこが気に入っているのか、映像と音声で説明する、というものである。

カメラの使用法の説明は講義の時間に説明したが、最近の学生はこうした機器の操作には慣れており、基本的な操作（スタート、ストップ、ズームなど）で戸惑う者はほとんどいなかった。

始めは、予備知識の無い状態で、自由に撮影させたところ、次のような作品が多数見受けられた。

- 1シーンだけで続けて撮影したもの。
(何がポイントかわかりにくい)
- ズームイン、ズームアウトが非常に多いもの。
(見ていて目が回る)
- 説明が長く、だらだらと続くもの。
(たいくつで飽きてくる)

次に、基本的な表現方法として次のような写し



8mmVTR マルチメディアワークステーション オーディオミキサ ハットセット

方をするよう、指導した。

●全部で30秒から1分にまとめ、数カット、異なる位置、大きさで撮影したものをつなげる。

●説明ナレーションを入れる。

●ポイントがわかるように、そのものの全体、部分拡大、自分で持っている場面、動かしたり使用している場面を入れる。

●ズームイン、ズームアウトは、必要なければ使わず、全体から拡大への移行などは、切ってつなげる。

●ズームイン、ズームアウトにはそれぞれの効果があることを知り、必要なら、最も効果的と思われる場面だけに使用する。

このような技法を説明し、数回にわたって実際の撮影法を見せた上で、実習を行わせたところ、大部分の学生が、撮影技術の向上を見せた。

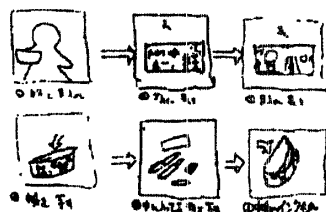
学生の作品は、その場で1人ずつ見て、良いところ、改善すべきところを指導し、必要なら撮り直しを行わせた。この指導は、実習室の教卓で行ったが、順番を待っている5～6人の学生にも見えるような形で指導を行ったので、他の学生にも、いろいろな作品を見て勉強させる効果があった。

なお、この指導は、90分で45人ずつ3コマ行ったが、時間内には終わらず、1～2時間の延長となることもあった。1コマ内に終了させるには30人が限度である。

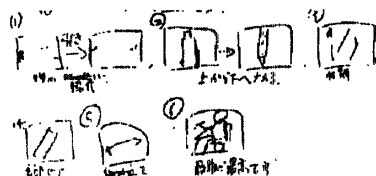
5. ナレーションの問題

ビデオは、アナログテープに録画したので、切ってつなげるときに音声とぎれる。ナレーションを入れるために、どうしても1場面が長くなりがちで、テンポのよい作品を作るのは難しい。

今後の課題は、音声と映像を別に編集できるようなシステムを使用して作品を作らせることである。来年度にはコンピュータ上でのデジタル、ノンリニア編集を行うシステムを導入して、授業を展開する予定である。



学生の絵コンテ1



学生の
絵コンテ2

6. 題材の問題

撮影する被写体は自由に選ばせたが、選ぶものによって、作品の出来に差ができた。

いいものは、マスコット、ライター、電話、筆箱など、立体的で、ある種の機能や動きを持っているものであり、逆にうまく行かないものは、免許証、本など平面的で動きの無いものである。

7. "締め"の問題

短時間のビデオを撮影する上で最も難しいのが、全体の流れを終わりにつなげていく方法である。

いきなり終わりにになると、終わったかどうかかわからず、落ち着かない。題材により、写し方により、終わりの方法は様々であるので、1本ずつ考えて学生に指導していくのが非常に大変であった。

8. 絵コンテの効用

学生に自由にビデオを撮影させると、どうしても思ったように表現できない、という壁にぶつかる。その原因が、あらかじめ何をどのように撮影するかを考えていなかった事にあることを教え、次に、それを行うために、撮影前にどのようなアングルで撮影し、どこで、どのような説明をおこなうかなどを、絵コンテで描かせた。

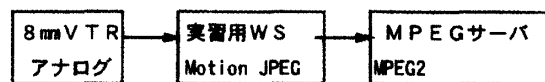
絵コンテは、絵の上手下手とは関係が無く、稚拙な絵でも十分に場面の説明ができることを、実例を通して説明し、学生に描かせた。

これにより、自分の意図を映像で表現することがより良くなるようになった。

9. MJPEG, MPEG2での記録

作成された作品の完成版は、MotionJPEG データとして保存させた。本年度はこれを編集する授業を行う予定である。

本学には、リアルタイムでMPEG2 エンコードを行うサーバがあるので本年度はこれを活用する。



10. まとめ

学生にビデオによる作品を作る基本技法を教えることで、マルチメディア・コンテンツの表現方法が豊かになる。少しの基本を教え、4～5週の演習を行うことで、学生の技術は格段に向上することがわかった。