

5U-2

映画撮影におけるスクリプター(記録)支援システム

植沢健† 福井登志也† 市村哲† 松下温†

東京工科大学†

1. はじめに

映画撮影では、作品の演出や総合的な責任者である監督、いわゆるカメラマンといわれる作品の映像の責任者である撮影部、音響部、照明部、そしてカットナンバーやカットの OK・NG などを記録するスクリプターといった様々な役割分担がある。

その中で、本稿ではスクリプターに着目し、スクリプターが手作業で記録する情報をタッチパネルを用いて記録し、撮影と同時に映像と音を取得できるスクリプター支援システムを提案する。

2. 背景

2.1 スクリプター

スクリプターとはスクリプトにシーンナンバーやカットの OK・NG などを手作業で記録するだけのスタッフではなく、撮影の制作進行に影響を与える総合的な情報を常時更新して提供する重要な役割をもったスタッフである。また、撮影現場にいない編集者にどのようなカットを撮ったのか、また監督の演出意図などをスクリプト(図1)を通して伝えることも重要な役目である。



図1 スクリプト用紙

2.2 スクリプターの重要性(問題点)

スクリプターはスクリプトを書く仕事に加え、撮影現場ではカットごとのつながりを確実に間違わないように確認していくことが重要である。なぜなら実際の撮影現場では、ある方向から撮りだしたらその方向のカットを作業効率上、まとめて撮ることが多く、撮影するカットの順番は完成した作品のカットの順番と同じ順番で撮られていくわけではないからである。

例えば、図2は4カットで構成されている、実験映像のそれぞれのカットの始まりの絵である。C1では女性はバックを左肩にかけているが、C2では突然右肩にかけている。C3では男性は終止、正面を向いているが、C4では女性を見ている。このようなつながりは、違和感のある映像またはつながらない映像と呼ばれる。



図2 実験映像

このような違和感のある(つながらない)映像は撮り直しが要求される。撮り直すことで無駄な時間と無駄なコストがかかってしまう。そのためにスクリプターは飛び飛びで撮影されたカットを編集に違和感なくつながるように注意しなければならない。また、1本の映画は通常 500~1000 カットで構成されており、細かい点まで気を配らなければいけない、重要な役割といえる。

そこでスクリプターの仕事の効率化、簡略化を目的としたスクリプター支援システムの提案をする。

Scripter support system movie taking a picture in motion picture
†TakeshiUezawa, ToshiyaHukui, SatoshiIchimura, YutakaMatsushita
Tokyo University of Technology

4. システム

4.1 全体概要

カチンコを画像認識することで、カットの始まりと終りを自動認識させ、カットの始まりと終りのシーンを表示することでカットのつながりをいつでも確認することができ、スクリプターの仕事の効率化、簡略化させるシステムを構築した。



図3 スクリプト支援システム

4.2 カチンコ

カチンコにはシナリオの場面を示すシーンナンバー、監督の「よーい、スタート」でカメラが回り出し、「はい、カット」でカメラが止まるまでの一連の動画像を指すカットナンバー、カットの1回の撮影を示すテイクナンバーが書かれている。

カチンコは、編集時にどのカットを撮影したのか混乱しないために映像に含めて撮影される。



図4 従来のカチンコ

4.3 カチンコ認識

カチンコをカットの始まりと終りに入れることで、必要な映像のみを切り取り、また、カチンコに書かれたシーンナンバー・カットナンバー

・テイクナンバーを自動認識させるためにカチンコの認識を行った。

カチンコの認識方法として、カチンコの4角に円を配置して認識させやすいようにした。3角に赤い円を、1角に青い円を配置し、カチンコであると定義した。

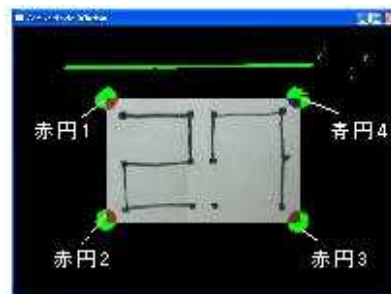


図5 認識させたカチンコ

次に数字認識を行い、3行2列の6点を配置させ、その点を通るように数字を書き、各点がつながっているのかつながっていないのか場合分けをし、数字を認識させた。

4.4 カットの始まり・終りの絵の表示

始まりの絵と終わりの絵を表示させることで、俳優のアクション、背景の状況、カメラサイズといった情報を得ることができる。また、そのカットの前後のカットの撮影時につながりが見え、違和感のある（つながらない）映像をなくすることができる。

5.まとめ

今後はカットのOK・NG・KEEPなどといった定番情報をタッチパネルを用いて入力させ、より一層、効率化、簡略化を図りたい。また、評価実験を繰り返し、より一層実際の撮影現場で使いやすいように改善・修正を行っていく予定である。

6.参考文献

- [1] 岩瀬雄一 "DV シネマのつくりかた" 株式会社写真工業出版社
- [2] 色とチャンネル分解
<http://wingimp.hp.infoseek.co.jp/usegimp/ColorCompos e.html>