

4 情報技術科を紹介する動画の作成

佐藤 俊和

指導教員 飯坂ちひろ

1. はじめに

動画の編集技術を向上させたいと思い、自分の学んでいる学科を紹介する動画を作ることにした。

2. 研究概要

2.1 対象者

岩手県立産業技術短期大学校情報技術科への入学者希望者を対象とする。

2.2 構成

岩手県立産業技術短期大学校情報技術科に入学してから行われる、授業および学校行事を紹介するため、映像は、

- データ工学
- ソフトウェア工学実習
- 保健体育
- 情報システム設計
- 卒業研究
- 球技大会
- もの作り教室
- 学園祭
- 産技短展

以上を使用し、画像は、

- 校舎
- 球技大会

以上を使用した。

3. 編集作業

編集にはフリーソフトとペイントを使用。

構成にある映像をもとに、前期授業、後期授業、学校行事の順に紹介していく流れとした。

BGM は著作権フリーのホームページからダウンロードして使用。

カメラ制御を用いることで、奥行きの実現と物体に影を追加。



図 1 奥行きの実現と影の追加吹き出しを用いて映像を補足。



図 2 吹き出しの使用

中間点を打つことによって、場面を切り替えるカメラワークを追加。

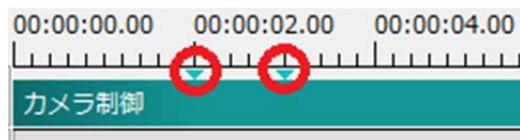


図 3 中間点の追加

ここでは、中間点を 2 つ打つことによって、カメラ制御を 3 分割にする。そして、分割した 3 つのカメラ制御のそれぞれに対して、座標を指定することで、カメラワークを追加していくことができる。

分割された 3 つを、左から、区間 1、区間 2、区間 3 として説明する。

まず、区間 1 では、場面が切り替わる前の状態を維持するため、

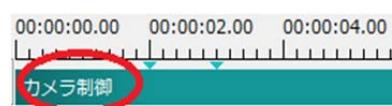


図 4 区間 1 の操作

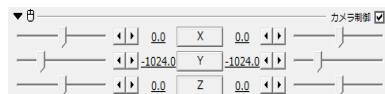


図 5 区間 1 の座標

上図のように座標を指定する。

そうすると、再生画面では下図のように画面が固定された状態になる。

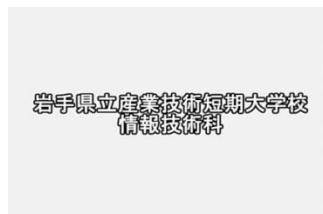


図 6 区間 1 の画面

次に、区間 2 で場面を切り替えるため、カメラを振るように、



図 7 区間 2 の操作



図 8 区間 2 の座標

上図のような座標を指定し、再生するとカメラの角度が変わって動き出す。



図 9 区間 2 の画面

最後に区間 3 で、切り替わった後の画面を固定するために、



図 10 区間 3 の操作



図 11 区間 3 の座標

上図のように座標を指定することで、カメラが移動した後の状態のままにできる。



図 12 区間 3 の画面

このような効果を、動画の始まりと終わりに、演出の技法として取り入れた。

4. 考察

動画の画面解像度を 720×480 として作成していたが、これは、取り込んだ映像ファイルの画面解像度をそのまま設定したためであり、今回のように、画面全体に映像ファイルを使うのではなく、しかも解説用に文字まで足すのならば、 1280×720 のような、横長の画面のほうが向いていたのではないか。

そういった思いから、作品完成後、再び編集の段階へ戻り、リサイズをしてみると、横に広々とした画面になったが、これまで作成してきたカメラワークやアニメーションの設定、映像ファイルの配置などにズレが生じることとなった。

さらに、画面を広く使えることで、欲張って、一度に表示する映像や、フィルタなどの加工を追加すると、負荷がかかり、PC の挙動がおかしくなったため、PC と動画内容とのバランスを考えて、今回は 720×480 の画面解像度を採用した。



図13 720×480 の再生画面



図14 1280×720 の再生画面

5. おわりに

当初から学ぶことを決めていたカメラ制御やマスクなど各種フィルタ、アニメーションについて、実際に取り入れながら動画を作成することで身に付けることができた。

しかし、動画に装飾をし過ぎて、編集時、頻繁に PC が固まつたことから、負荷の多い効果はほどほどにしたほうがいいと感じ、結果、必要以上に加工を施さないシンプルな動画となった。