

# 今日すること

カメラ少知識習得と操作実習③+グループ企画&インタビュー課題の準備

- アナウンス
- 映像コンテンツ制作の雑学
- インタビュー撮影課題（操作練習一通りしたら）と  
インタビュー動画の撮影
- グループ企画つめ、ストーリーボードの作成、撮影  
実習下準備（17:30までは確実に残ってやる）
- **アナウンス: 編集実習は先生の都合で、6回目から実施**

**アナウンス**

# アナウンス

- スタジオは予約すれば授業ではいつでも使えるそうです（土曜日の山本先生以外、誰も使っていないから使って。戸田先生）
- 学内で撮影する場合は「原則」申請が必要です
-

# 映像制作雑学

# 雑学 1

もし先で自分で撮影や制作をしていくのであれば

- カメラより三脚とライト、マイクにお金をかけたほうがいい
- 目的別の三脚があるので、目的に併せて購入する
- カメラはビデオ・シネマカメラ、および普通の写真用のカメラがあることを頭に入れておく
- youtubeなどのSNS用であればカメラは高ければ良いという感じではない。小さくて、軽いものであれば、スマホの延長で気軽にできる
- ただ、ISO、絞り、シャッタースピードが変更できるものがあるといい
- 動画の前に写真撮影で練習するといい。動画は写真の延長と考えている人もいる



## 雑学2

当たり前のことでも皆忘れること

- 映像を作る目的を考える
- メディア・コンテンツは全て次の機能を持つ: 洗脳・宣伝・教育、伝授・伝達、娯楽
- 人に見せた時、どうなるかを考える = 人に見せられるようにつくる努力をする = 伝わるように作る (笑いも同じ。エンターテイメントも同じ)
- 伝わらない前提で中身を考える
- 表面的であったとしても、扱うテーマの専門家またはオタクになる



# 見る側のことを考える

メディア・リテラシーの話し

1. 作品の作り出すコンテクスト（背景）がわかるようにする
2. 作品の目的（あれば）、意図の有無があるかどうか
3. 見る人に対して、どんな反応、感情をもたせようとしているか（あるいは理解させようとしているか）
4. 送り手と受け手の関係（意図して発信したことも、色々な解釈をされる、意識しても全然違う意図で理解される）
5. 一つの映像をつくるだけでもいろいろ考えないといけない

# 雑学3

- 制作と製作の違い: 一般的には、芸術と商品の違い、映像界限では、クリエイターとコンテンツを売る人たちで使い分けてる人がいる
- 筋・ぬけ・動作 って言葉をしっておくといい = 筋: 脚本・ストーリー展開・映像の展開、ぬけ = 技術面と撮りたいものが撮れてるか、動作 = 被写体の動き、構図
- 企画の次は構成・筋が大事 → そのためには

# 参考までに・映像批評する際

1. 好きなアーティスト、映像、イメージ、youtuberなどを探す
2. 何が好きなのか具体的に考えてみる
3. 似たようなもの作る場合、技術的に真似ができるか考えてみる
4. 真似できそうなら、作品としてはあまり凄い技術でないことが多いと理解する
5. 見てる人や評価している人がいるなら、評価基準がなにか考えてみる（自分の立場と違っていい）

# 今日の撮影準備に反映させること

1. 春学期も言ったけれど、はじめと、終わりをどうするか考える
2. 結論といっちゃったけれど、なんか主張しろってことじゃない。どこまでを、どうイメージにするか、扱う内容の範囲を決めて、どうはじめるか、どう終わるかを考える
3. 自分たちでイメージができるよう、扱うテーマのリサーチしまくる（場所も含め）
4. 筋、アウトラインを可能な限り可視化する
5. 雑談でいった話しの一部、映像をつくる目的を考える

# カメラ撮影実習

# 撮影実習 今日のゴール

- 三脚をなるべく早く組み立てる
- セッティングが状況に応じてできるようになる
- バックグラウンドも意識しながら撮影構成を考えられるようになる
- 被写体の位置を意識できるようになる
- 被写体が人間の場合、自然体となるよう話し方を意識できるようになる...あるいはその素養を身につける



# 今日の基本ができるようになると

- カメラの種類が変わっても応用が聞けるような設定の基本を知ることができる
- インタビューの撮影の仕方を知ることによって、ドキュメンタリーや海外ではスタンダードな映像撮影の基本がわかり、色々な場面で応用できるようになる
- Vlog、オンライン上のメディア・コンテンツ作り、**talking-head-video**に応用が効く



# カメラ雑学

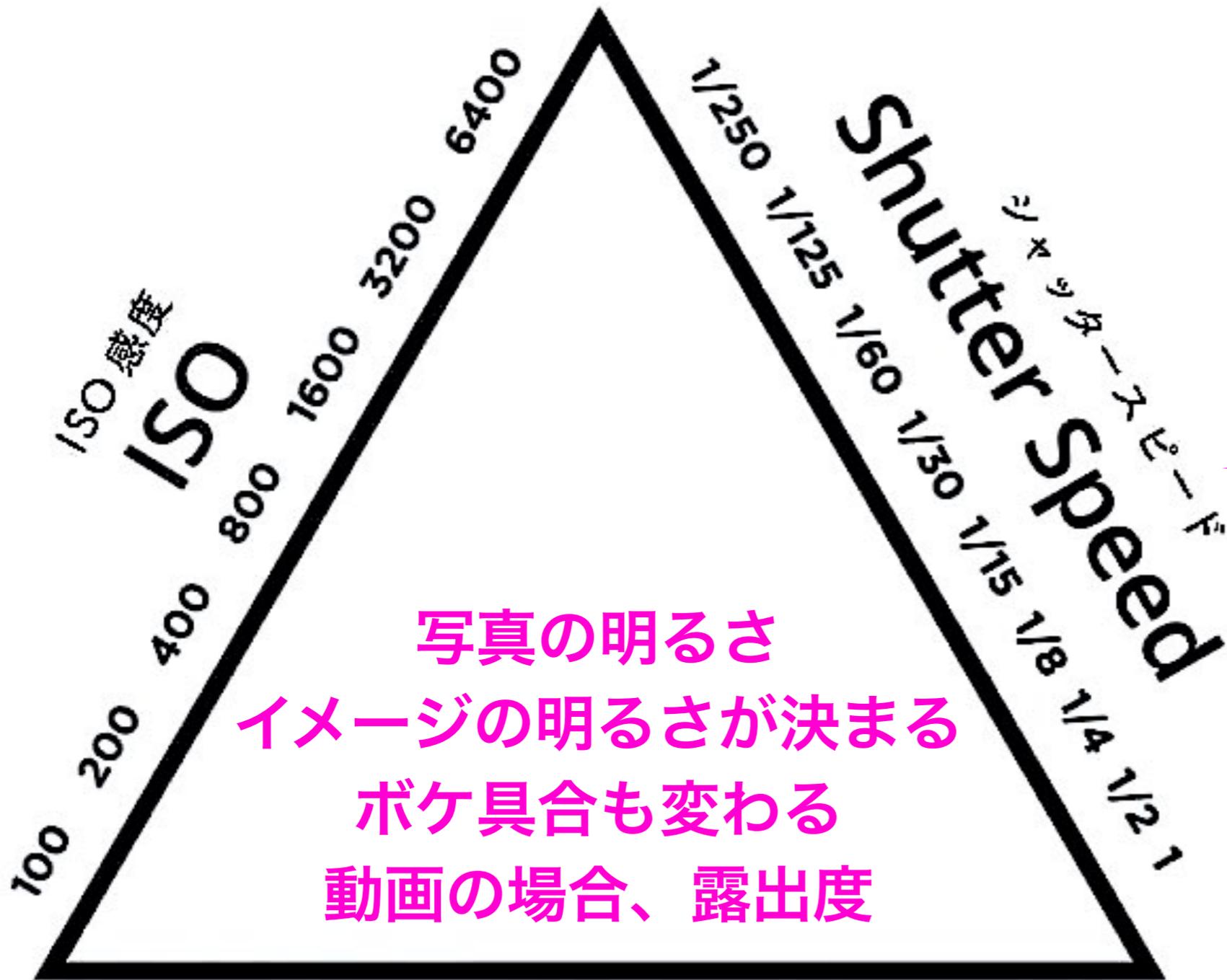
# カメラ雑学

ミラーレス含め**DSLR**と言われるものと、セミプロビデオカメラ

- 絞り = レンズからセンサーに入る光の量を調節する部分
- シャッタースピード = シャッターが開いている時間
- **ISO** = デジタルカメラのセンサーがどれぐらい光を認知できるかの値（昔はフィルムの光感度）

以上の3つを調節することで、見え方、ボケ具合などを変え、写真や動画の表現方法を変えられる





写真の明るさ  
イメージの明るさが決まる  
ボケ具合も変わる  
動画の場合、露出度



F/2.8 F/4 F/5.6 F/8 F/11 F/16 F/22

Aperture

絞り値

シャッター速度  
が早すぎる  
(1/1000とか)だとチ  
ラつく

スポーツやダンスなど  
では一時停止をする  
前提でシャッター  
スピードをは



F1.4 F2 F2.8 F4 F5.6 F8 F11 F16 F22 F32



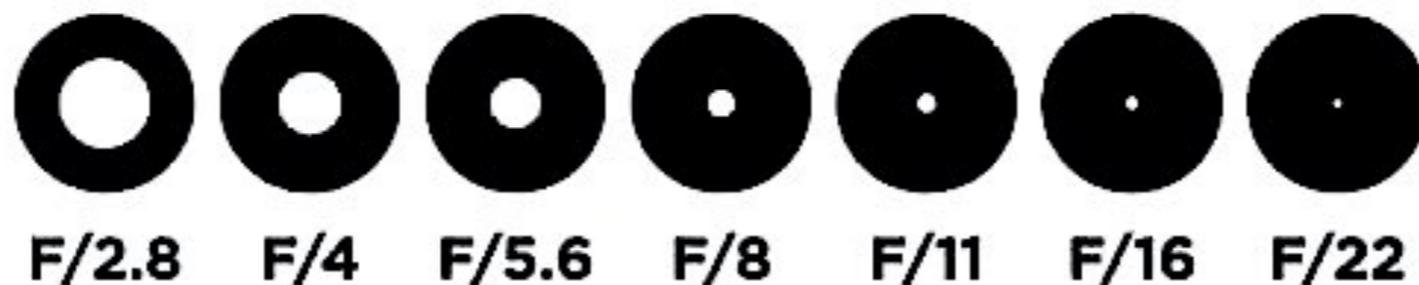
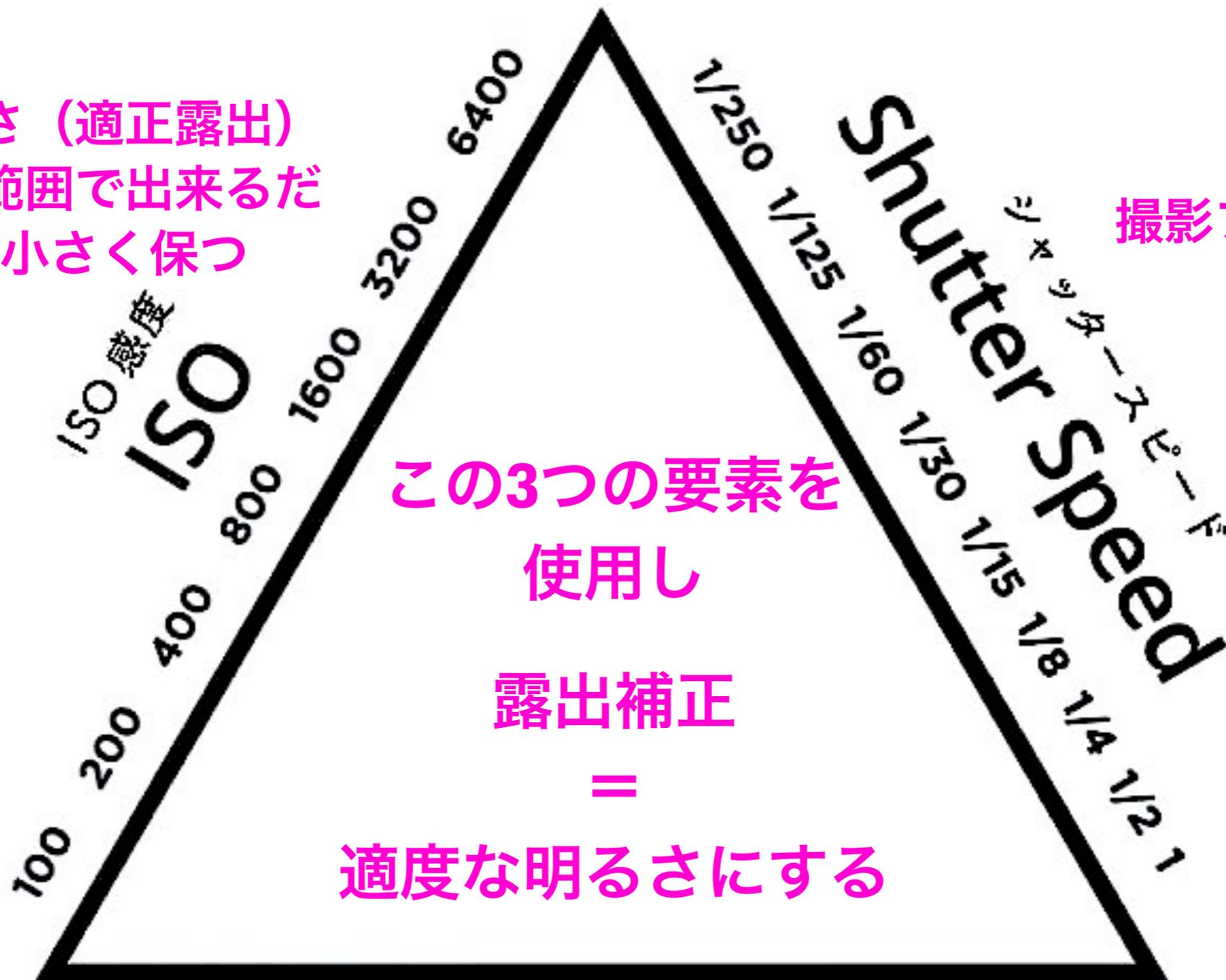
1/1000 1/500 1/250 1/125 1/60 1/30 1/15 1/8 1/4 1/2



ISO 50 ISO 100 ISO 200 ISO 400 ISO 800 ISO 1600 ISO 3200 ISO 6400 ISO 12800 ISO 25600

適度な明るさ（適正露出）  
が得られる範囲で出来るだけ  
数字を小さく保つ

撮影フレームレートの  
2倍値



Aperture

絞り値

好みのボケ感を調整  
数字が低ければ背景  
がボケやすくなる

**カメラ操作に入る前に**

# 気をつけてもらいたいこと

ミラーレス含めDSLRと言われるもの

- レンズを掴んで運ぶ場合...レンズがしっかりついているか確認
- レンズを外すボタンをうっかり押すことの内容にする
- 落とさないようにする（心がける）
- 湿気があるところは長時間は避ける
- グリップをしっかりと持つこと
- インタビューの時は三脚はマスト



# 気をつけてもらいたいこと

ミラーレス含めDSLRと言われるもの

- **どういうふうに見えるかきちんと確認**
- 人を撮影する時、緊張をほぐすよう撮影者は気を使うこと
- **視線をどこにしてもらうか決める。カメラ視線か、インタビューしてる人に対してか**
- 2カメラ以上で撮影する時は、編集も考えて、イマジナリーライン（別名180度ルール）のラインを超えないようにカメラを設置
- **意図してルールを破るのはOk**



**操作実習にいけますか？**

**インタビューできる状態ですか？**

**グループ企画に関して**

**イメージ・構成・筋・はじまり・おわり**

**撮影計画**

**日程**

# グループ作品

- 企画書の具体化
- + 決めたテーマに関して専門家になるための下調べ
- + 下調べするようなテーマでなければ、google earthやmapで仮のロケーションハンティング
- 撮影計画など、進行計画、可能なら天気も考慮して予備日なども考える
- キャンパス内で撮影する場合は、授業時間内にロケハン、チェック。

# グループ作品

- 仮のストーリーボード、アウトライン、ストーリー、話しの流れをイメージまたは文字で書いていく → 目的:作品のストーリーの大枠を決めてしまう
- それができたら、必要な機材、必要な作業、全部書き出し
- 撮影から編集までの大まかなスケジュールを立てる  
(企画書と重なるけど)

**余裕があったら**

**個人の作品もどうするか考える**

**中間まででは変更可**

**17:30までは確実に作業**

**その後はおいおい解散**