

はじめよう 動画撮影



総務省四国総合通信局
四国情報通信懇談会コンテンツ部会

【目次】

● 動画作品形態について	3
● 動画撮影機材について	4
● 動画の解像度（画面サイズ）について	4
● 作品制作手順	5
● 企画	6
● 構成を考える	7
● 取材をしましょう	8
● 撮影のポイント	9
● 撮影テクニック	10
● ナレーション原稿を作る	15
● 動画編集用ソフトウェア	16
● 編集のポイント	17
● インターネットを活用した動画配信	18
● 動画公開前に	19
● 放送コンテンツの製作取引適正化に関するガイドライン	20

動画作品形態について

これまで動画作品といえば放送番組に代表されるような完全パッケージ型作品を指していました。インターネットの登場によりホームページやブログ、SNSなどで個人が手軽に情報発信できるようになった事から文字や画像、動画の一部分を組み合わせた表現が可能となりました。

完全パッケージ型作品

映像、音声、テロップ(文字)で構成されており、編集作業を通じて作成される。放送、DVD、ブルーレイなどのメディアを通じて配信される。

メリット

視聴者は作品に集中する事ができ、作者の意図を伝えやすい。

デメリット

編集作業を行うため、難易度が高く、制作に手間と時間を要する。



編集による放送番組

インターネットを利用した作品

ブログやホームページ、SNSなどのサービスを通じて映像の「素材」を見せながら文字や画像を加えて情報発信を行う。

メリット

手軽に情報発信を行う事が出来る。

デメリット

視聴者はクリックなどの作業を行う必要があり、必ずしも作者の思い通りの視聴をしてもらえるかどうか分からない。



ブログに動画を貼付けた例

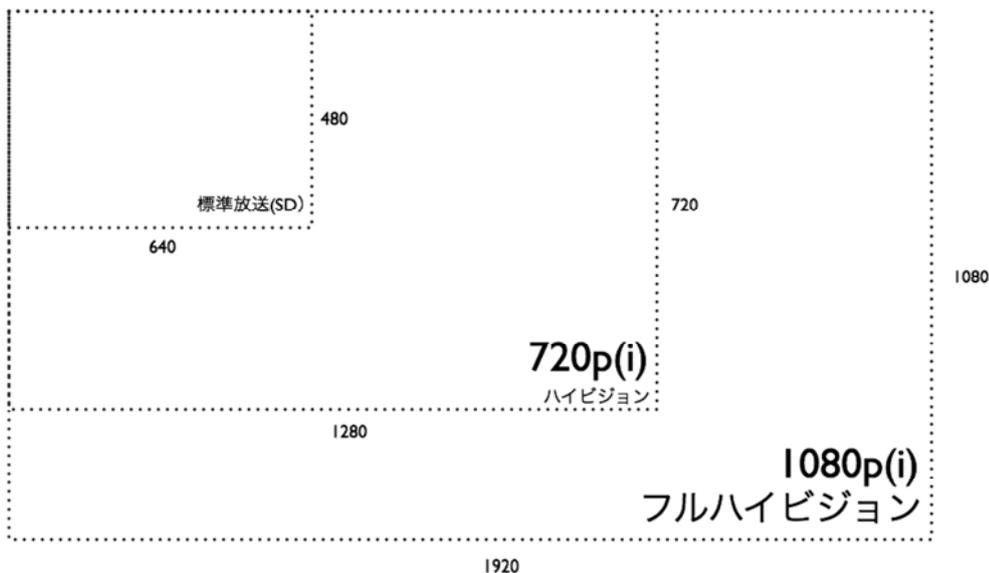
動画撮影機材について

動画撮影といえば、ビデオカメラが一般的ですが、最近ではデジタルカメラや携帯電話でも高画質な動画撮影が可能となっています。カタログや取扱説明書等で確認し、お持ちの撮影機材を活用しましょう。

種別	名称	機能
ビデオカメラ	 業務用ビデオカメラ	  
	 家庭用ビデオカメラ	 
デジタルカメラ	 一眼レフカメラ	 
	 ミラーレスカメラ	 
	 コンパクトカメラ	
携帯電話	 iPhone、スマホなど	

動画の解像度（画面サイズ）について

動画は「点」の集合体です。「点」の数が多ければ多いほど画質は良くなり精細になります。ただし、データ容量は大きくなります。利用用途に合わせて適切な解像度での撮影を心がけましょう。



作品制作手順

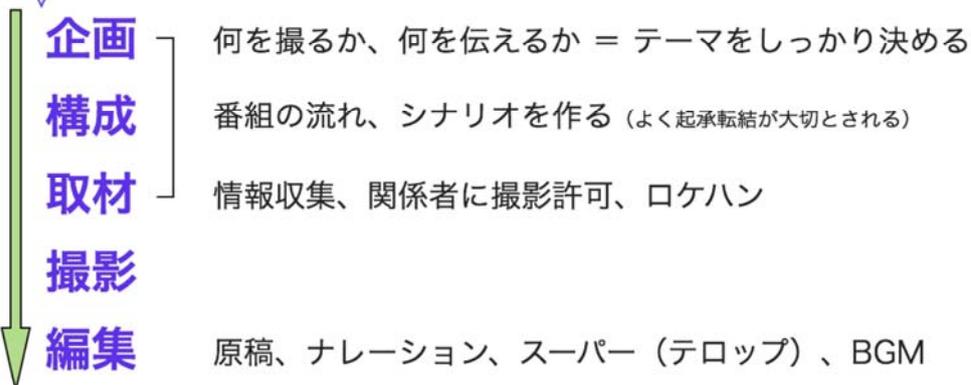
番組作りは難しい？

「誰かに何かを伝えたい！」

意図を持って制作された映像作品はそれだけで番組になる

番組の内容はさまざまOK … 頑張っている人を紹介、学校の部活動の記録
○○大会の様子、美しい風景、町内のお祭り …

作品制作の流れ



企画

1.何を伝えたいのか？

(感動？喜び？悲しみ？怒り？)

2.誰が見ますか？

(どんな人が？何人くらい？地域は？)

3.何を見せたい？

(どういう素材が存在しているのか？)

4.必要に応じて取材を並行して行いましょう。

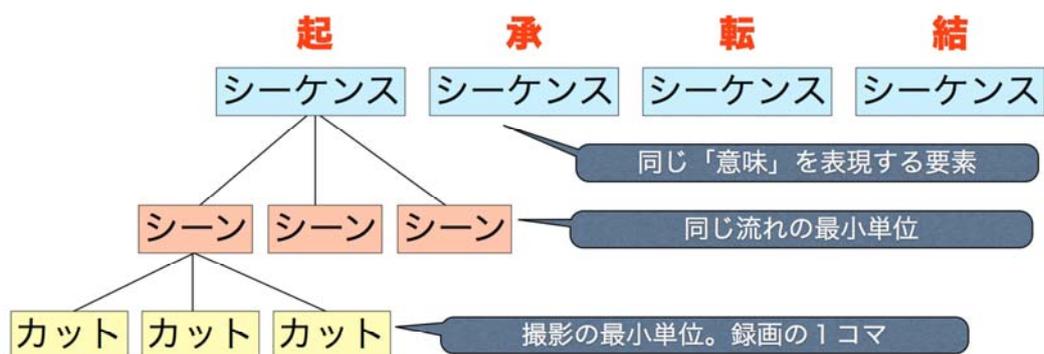


構成を考える。

作品のオープニングとエンディングをイメージすると作品の雰囲気や自分でのつかみやすくなるうえ、創作意欲が高まります。



作品をパーツで考えましょう。
基本的な流れが「起承転結」になっていると分かりやすい。



取材をしましょう。

作品のおよその構成が決まったらいよいよ取材に行きます。これは撮影の事前でも当日でもかまいませんが、人に話を聞いたり、対象を実際に目で見たりして、作品の信憑性を高めていきます。分からない事や作品に必要な情報を積極的に収集しましょう。



注意事項

1. 人に質問する場合はその要旨を明確にし具体的に聞き出すようにしましょう。
2. 作品の企画の意図や用途をしっかりと伝え、了承を得ましょう。
3. 実際に出演をしてもらう場合などの了承を得ましょう。
4. 作品で紹介する(映る)ために必要な著作権のクリアを心がけましょう。

撮影のポイント

Point1 固定カットでつなぐ

カメラ固定で撮影したカットを積み上げる。同じ被写体でもひき画とより画を撮っておくのがコツ。

Point2 画面を安定させる

グラグラ不安定な画面は見る人が疲れる。安心して、そして集中して見てもらうための配慮です。できるだけ三脚を使う。三脚が使えない場合はカメラがブレない工夫を。



両手で持つ 脇を締める 三脚を使う

Point3 カメラワークの意味

パン、ズームなどカメラワークには意味がある。知らずにやってしまうのと、知って動かすのでは大きな違い。



Point4 違和感のない構図

まずは見る人が疲れない、安心して見れる画であることが大切。その次のステップとして狙って構図を作ってみよう！



Point5 音を意識して撮る

映像よりもハッキリ差が出る音の扱い。目に見えないからこそ失敗も多い「音」、実はとても大切です。



撮影テクニック

撮影の基本的なテクニックを習得すると表現の幅が広がって、撮影が楽しくなります。

サイズとアングル



- (意味) ロングショット… 状況説明、風景ショット
 フル… 全身の動きを見せる。足首を切らない
 ウェスト … 安定感あり。上半身の手振りも見せる
 バスト… 最も安定感がある。インタビューサイズアップ… 頭切ってもアゴ切ること
 クローズアップ… 感情移入、ドラマチック



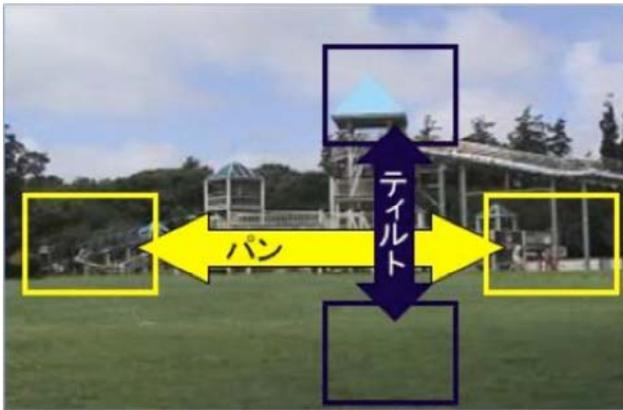
- (意味) 俯瞰… 小さい、弱さ、淋しさ、孤独
 アイレベル … 最も日常的でリアル。説得力もあり。(インタビューなどはコレ!)
 あおり… 大きさ、強さ、堂々、躍動感、希望

明るさとフォーカス



明るさ設定をオートにしていると撮りたい主題が背景の明るさに負けて暗くなってしまうことも！
そんな時には明るさをマニュアルにして見せたい主題を明るくしましょう。

カメラワーク

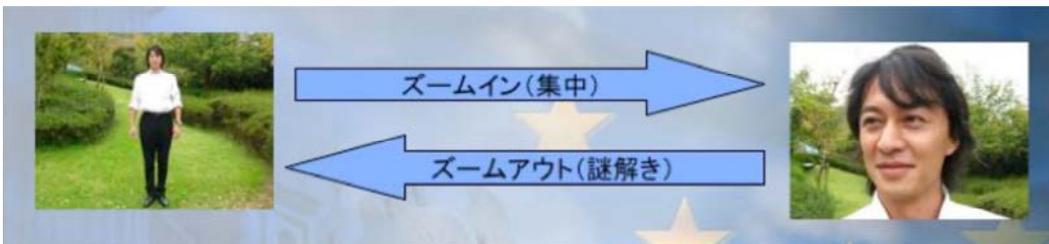


パンとはカメラを水平方向にふること。チルトとは傾きのことで垂直方向にカメラをふることです。

最後の画が最も重要で意味を持つ。視聴者は最後に何が見えるのか期待をもつ。

一定の速度で滑らかに動き、ピタッと止まる。カメラマンの姿勢も振り終わりの一で一番楽な姿勢になるように動く。

- (意味)
- ・ 2つの離れたもの同士を関連づける
 - ・ 動く被写体をフォローする
 - ・ 視聴者に間を与えて次の主題へ集中させる
 - ・ より広い空間へパンすることで、心理的広がり、希望を表す



ズームは視聴者の意識、心理に働きかけます。
ズームインはみる人を主題に集中させ、緊張感を与える。
ズームアウトは謎解きに使いわせる手法で、開放感を与えます。

構図のポイント

まずは見る人が疲れない、安心して見ることのできる画であることが大切です。

①進行方向を意識する

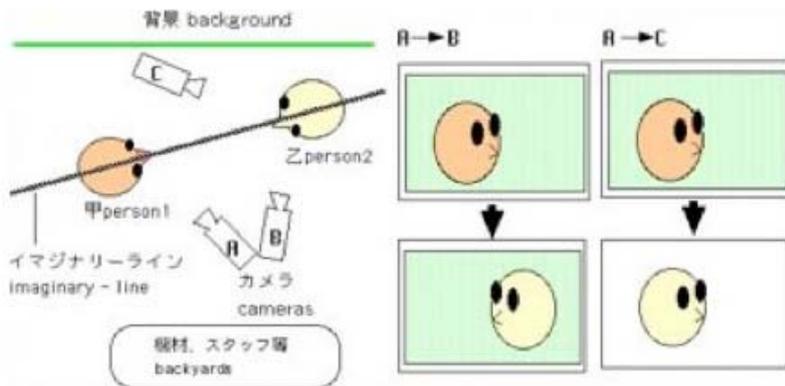


左図のように、進行方向や、向いている方向の空間をあけると自然。

右図のように向いている方がつまっていると窮屈に感じます。

②イマジナリーラインに注意する

向かい合った人物同士を結んだ線、あるいは車両などの進行方向に延ばした線のことをイマジナリーラインといいます。撮影中にカメラがこの線を超えると見ている人に方向性や位置関係に戸惑いを与えてしまう。



③安心感を与える構図の基本形



(3分割構図)

縦横3分割したライン上に、まはた交点に主題を配置すると安定した構図が得られやすい。



(シンメトリー)

左右対称の構図で、配置するのも安定構図のひとつです。



(ピラミッド構図)

土台(画面下)から上部に積みあげる形で対象を画面に配置すると安定します。

ナレーション原稿を作る。

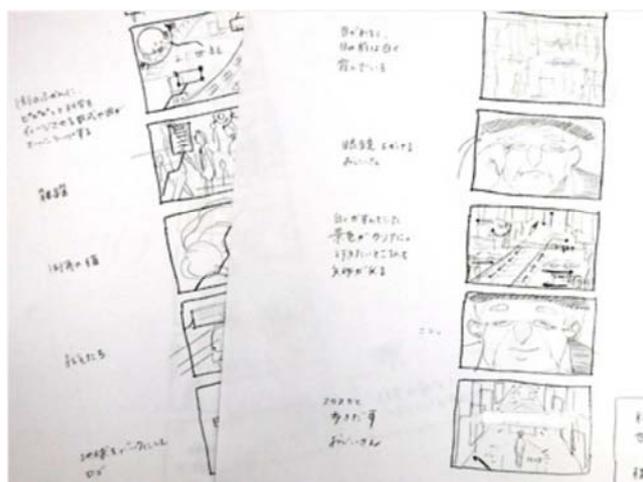
- ・最も分かりやすい言葉を選ぼう。
- ・1文節に1つの事柄のみで構成する。

悪い例

「彼の名前は山田太郎で昭和42年1月1日生まれで血液型はA型なのにおおざっぱな性格だそうで近所の評判は悪くない。」

原稿例

「彼の名前は山田太郎です。昭和42年1月1日生まれ。血液型はA型なのにおおざっぱな性格だそうです。近所の評判は悪くないとの事です。」



- ・「です、ます」や「ようだ、らしい」などの様式を意識してそろえる。

動画編集用ソフトウェア



動画編集を行うためには、ソフトウェアが必要です。無料のものからプロ用の高価なものまでありますが、体験版が用意されていることもありますので、ご自分にあった機能や使い勝手などを確認してください。

(一例)

Windows Live ムービーメーカー

無料なのですが、使い方が驚くほど簡単なので、今まで動画編集を行ったことがない人や、あまりPCの使い方に詳しくない方にお勧めです。

ある程度PCの使い方に慣れている方も一度試しにインストールすることをお勧めします。Windows Live ムービーメーカーでは物足りなくなってきたら別のソフトを検討してみてください。

VideoStudio Pro X5

初心者も安心のマニュアル付き動画編集ソフト。ストーリーボードでの編集も可能。ウェディング用のテンプレートも無料で手に入ります。

EDIUS NEO3

ノンリニアビデオ編集ソフトウェア。かなり本格的に動画編集を行う場合におすすめです。

Adobe Premiere, After Effects, PhotoShop

プロが使うソフトです。Windows、Mac両方で使えます。

iMovie'11

Mac専用の入門用ビデオ編集ソフトです。一通りの編集が簡単な操作で出来る上、テンプレートや自動編集機能も備えています。

FinalCutPro X

Mac専用のプロ用ソフト。複数のソフトウェアで構成されていて映画製作にも利用されています。

編集のポイント

1.カットをつなげていく

- ⇒初心者の編集は1つのカットが短く忙しく切り替えてしまいがち。
客観的な視点で見直して違和感のない長さをキープする。
- ⇒画面の切り替わりは、カットが基本で効果的にディゾルブを使う。
ワイプや特殊トランジションは多用しない（実際ほとんど使わない）
- ⇒ひき画が延々、より画が延々を避ける。
- ⇒同じような構図の画を並べない。



2.音の編集、BGM、ナレーションをいれる

- ⇒BGMもナレーションも現場ノイズをいかした上にのせる。
（主役はどちらかを考える）
- ⇒ナレーションは、映像を補足し、広げてやるのが目的
映っているそのままをなぞらない。
画面からは知り得ない情報や番組の進行を促すのに使うといいでしょう。
- ⇒どこで作品を発表するかによって著作権、肖像権のクリアが必要。



3.スーパー(テロップ)を入れる

- ⇒ナレーションと同様に、映像を補足、広げてやるのが目的。
また特に強調したいフレーズを印象づけるために使う場合もある。
- ⇒スーパーの表示時間内で読みきれるか
文字数に気をつける。
- ⇒文字は見やすいか
大きさ、太さ、エッジを効かせると見やすい



インターネットを活用した動画配信

動画共有サービスを利用する。

(一例)

YouTube、ニコニコ動画、FC2動画、USTREAM
など

これらの動画共有サービスに投稿した動画はブログやホームページに埋め込む事が可能で、テキストや写真と組み合わせて情報発信する事が可能です。



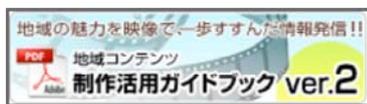
SNSで発信する。

(一例) facebook、twitter、FC2ブログ など

大流行のSNSでも自分のアカウントで動画をアップロードして見もらう事が可能。

動画公開の前に

動画の公開には権利処理や許諾の有無などクリアにしておく必要があります。



<http://www.soumu.go.jp/soutsu/shikoku/con-shikoku/data/2011/guidebook2.pdf>

セルフチェックシートを活用する事で権利処理や許諾の確認をすることができます。

コンテンツ制作者のための、コンテンツ公開&管理のためのセルフチェックシート

コンテンツ作成			
1	制作者は自分自身である	Yes・No	Yes→2へ No→制作者の許可を得てください
2	共同制作の場合、制作者全員の同意を得ている	Yes・No	Yes→3へ No→制作者全員の許可を得てください
3	人物は写っていない	Yes・No	Yes→4 No→3-Aへ
3-A	映っている場合、その人物の許可を得ている	Yes・No	Yes→4 No→3-Bへ
3-B	許可をえていない場合、個人が特定されない工夫をしている	Yes・No	Yes→4へ No→映っている人の許可を得るか個人が特定されないよう工夫を施してください
4	他者が作成した映像を使用していない(映りこんでいない)	Yes・No	Yes→5 No→4-Aへ
4-A	映像の権利者に許可を得ている(著作権フリーのものを除く)	Yes・No	Yes→5へ No→映像の権利者に許可を得てください
5	既存のキャラクターを使用していない(映りこんでいない)	Yes・No	Yes→6 No→5-Aへ
5-A	使用している場合、権利者に許可を得ている(著作権フリー/フェアユースのものを除く)	Yes・No	Yes→6へ No→権利者に許可を得てください
6	ストーリー、キャラクター設定等で依拠している(真似ている)作品はない	Yes・No	Yes→7 No→6-Aへ
6-A	依拠している(真似ている)場合、原権利者に許可を得ている	Yes・No	Yes→7へ No→権利者に許可を得てください
コンテンツ編集			
7	音楽を使用していない	Yes・No	Yes→8 No→7-Aへ
7-A	楽曲の権利者に許可を得ている(著作権フリー/フェアユースのものを除く)	Yes・No	Yes→8へ No→楽曲の権利者に許可を得てください
8	文章を使用していない	Yes・No	Yes→9 No→8-Aへ
8-A	その文章はオリジナルである	Yes・No	Yes→9 No→8-Bへ
8-B	他者の文章を取り込んでいる場合、著作権者の許可を得ている。もしくは引用であることを明示している	Yes・No	Yes→9へ No→許可を得るか引用であることを明示してください
9	タイトルと作品の内容に相違はない	Yes・No	Yes→10 No→タイトルと作品の内容を合わせてください
10	チャプターは合っている	Yes・No	Yes→11へ No→チャプターに整合性を持たせてください
コンテンツ利活用			
11	作品が第三者により編集・加工されることに同意する(素材として利用することを含みます)	Yes・No	Yes→12へ No→終了
12	同意する場合、第三者との間に契約書締結を条件とする	Yes・No	Yes→13へ No→終了
13	契約書が用意されている/作成済みである	Yes・No	Yes→終了 No→付属の雛形を参考に契約書を作成してください
クレジットの挿入			
14	クレジットの挿入は利用者の判断に任せる	Yes・No	Yes→終了 No→15へ
15	利用者にはクレジット挿入を希望する	Yes・No	Yes→終了 No→終了

放送コンテンツの製作取引適正化に関する ガイドライン

総務省では、平成20年1月より、「放送コンテンツの製作取引の適正化の促進に関する検討会」(座長:舟田正之立教大学法学部教授)を開催し、放送コンテンツの製作取引の現状を検証するとともに、より適正な製作取引の実現に向けて、製作取引に係るガイドラインの策定などの具体策の検討を行ってきた。本検討は、放送事業者、放送番組製作会社、消費者、学識経験者等の参加(必要に応じて議題に関係する事業者がオブザーバー参加)を得て、下請法だけでなく、独占禁止法の視点も踏まえて行われた。

本ガイドラインは、上記検討会における検討結果に加え、総務省において実施した関係事業者に対する番組製作取引実態に係るヒアリング調査等を踏まえて策定したものである。ガイドライン中で取り上げている取引事例は本調査結果を基にしたものである。

PDFファイルをダウンロードする