

初めての編集講座

2007年4月21日

スケジュール

11:00 ガイダンス（ワークフロー・FCP 構成画面説明など）

12:00 取り込み

13:00 素材を使っての編集のやり方

編集

14:30頃 休憩

編集

16:00 タイトルの作り方

17:00 書き出しのやり方

18:00 終了・解散（予定）

●編集ワークフロー

◇編集の準備

1, 素材を準備する。(撮影など)

↓

2, PC を立ち上げる。

↓

3, 編集ソフトを立ち上げ (ファイナルカット、プレミアなど)、必要機材を接続する。(ビデオカメラ、外付け HDD など)

↓

4, 編集用のフォルダを作成する

↓

5, 取り込みの準備 (プロジェクトの作成、設定など)

↓

6, 編集用フォルダに素材を取り込む

※要注意: 一つの作品につき、一つの編集用フォルダを作り、使用するプロジェクト、素材等すべてのものをそのフォルダに保存するようにしましょう。保存先が複数ある場合、後で作品が正しく表示されないことがあります。

◇素材の編集

1, 取り込んだ素材をタイムラインに並べる。

↓

2, 素材を編集する。必要に応じて素材を並べ替える。

↓

3, 音楽素材をタイムラインに並べる

↓

4, 音声レベルを調整する (音の大きさ)

↓

5, テロップを作成する。

↓

6, テロップをタイムラインに並べる。

↓

7, レンダリングをし、全ての素材を確認できる状態にする。

↓

8, 始めから通して観る

◇作品の書き出し

- 1, PCに、ビデオ録画機（カメラやデッキ）をFireWireケーブルで繋ぐ。
↓
- 2, 録画機の接続が正しく行われているか確認する。
↓
- 3, 作品を書き出す。
↓
- 4, 書き出している最中に、コマ落ちや画面の乱れなどがないかチェックする。
↓
- 5, 書き出しの終了

◇作品のチェック

- 1, 書き出した作品を巻き戻して、頭から再生する。
↓
- 2, 問題がなければ、巻き戻して完成。

●NTSC と PAL

『NTSC』は、主に日本やアメリカで使われている TV の放送規格です。

また、『PAL』は、主にヨーロッパで使用されています。

日本製（国内仕様）の機材は、全て NTSC 方式準拠に設定されています。従って、日本製の機材を使用して撮影した場合は、設定は『NTSC』を選択してください。

※ 1 秒間のフレーム数が違うため、編集ができなくなります。

●アスペクト比（アスペクト・レイシオ）

映像の画面に対する縦・横の比率のことをいいます。

皆さんが見慣れている TV の画面は、

一般的に『標準（スタンダード）サイズ』といわれ、

比率は、『4 : 3』（横：縦 1.33 : 1）になります。

FCP の各種設定画面で、特に指定の無い場合は、全て『標準サイズ』の画面である事を示しています。

例) DV-NTSC 48kHz ○○ ○○の部分に何も書かれていない。

補足：『ワイドサイズ（HDTV）』（16 : 9 1.77 : 1）

近年、ハイビジョン TV の普及などにより、プロ用機材を使用しなくても映画のビスタサイズに近いアスペクト比での撮影が可能となりました。（標準サイズより、横長）

一般的に『ワイドサイズ』と呼ばれ、アスペクト比は、『16 : 9』になります。

これは、ハイビジョン TV の標準サイズで『HDTV』とも呼ばれます。

記録方式（撮影時）は、以下の2通りです。

1、レターボックス（シークエンス設定は標準）

4:3 標準サイズの画面に 16:9 ワイドサイズの映像が丁度納まるような形に画面内の上下に黒枠を付けて表示するタイプのもの

2、スクイーズ（シークエンス設定はアナモフィック）

本来の撮影された映像部分を横方向に圧縮して記録するものを呼ぶ。再生する場合は記録時とは逆に圧縮時と同じ比率で横方向に拡大することで正常な画面比になる。

●ビデオのフレームレート（1秒間のコマ数）

ビデオ編集に於ける、最小単位を『フレーム（コマ）』とといいます。

1フレーム＝1／30秒ですので、**30フレームで1秒**になります。30fps（frame per second）とといいます。（映画は24fps）

また、表示方式が2通りあり、『インターレース方式』と『プログレッシブ方式』が存在します。詳しくは、添付資料『フレームレートと方式』を参照してください。

●編集用語

プロジェクト…FCP編集での最も基礎となるもの、作業全体のファイル。これが無いと何もできない。

編集作業の全てが記録される。一つの編集作業につき、一つだけ。**概念的には『家』**

シーケンス…FCPでは、プロジェクト内の編集単位。実際に作業する中心となるもの。**概念的には『部屋』**

クリップ…編集用の素材のこと。

ブラウザ…取り込んだクリップが並べられるウィンドウ。

ビン…クリップを分けするフォルダ。ビデオ・音声などの素材別、シーン別に分ける時などに使用する。

ビューア…クリップのプレビューに使用する。素材の編集や、タイトルの作成、エフェクトの調整ができる。

キャンパス…編集されたシーケンスの確認をするウィンドウ。

タイムライン…シーケンスでの作業スペース。素材を並べ、編集する。**概念的には『テーブル』**

トラック…シーケンス上に並んでいる横列。ビデオトラックとオーディオトラックがある。

ここにクリップを置く事で、編集が可能になる。トラックが足りない場合は、適宜増やす。

概念的には『皿』

黒味…真っ黒で、何も映っていない画面のこと。

カラーバー…

トランジション…場面転換に使用するエフェクト。（フェードイン、フェードアウトなど）

ビデオフィルタ…クリップの色を補正したり、ぼかしを加えたりする時に使用するエフェクトです。

モーション…クリップを画面内で移動させたり、半透明にするエフェクトの設定です。

レンダリング…PC が、エフェクトなどを実際に素材に反映させる作業のこと。

FireWire ケーブル…PC とビデオデッキ等をつなぐケーブル。6pin-4pin と 4pin-4pin の 2 種類がある。

ビデオ側は、4pin の場合が多い。ビデオを Mac に接続する場合は、6pin-4pin を用意する。

外付け HDD…持ち歩き可能なハードディスクドライブ。

●素材を確認する

取り込み時に、どのような素材があるか確認しましょう。

※素材テープには、配布した脚本に対応する素材が順不同で入っています。

カットの頭に『シーンナンバー・カット・テイク』のテロップが入っていますので、取り込みながら書き出してみましょう。

例) S#1-3-4 →シーン1・カット3・テイク4

●編集

脚本に基づいて、実際に編集してみましょう。

●音楽を入れる

作品に音楽を入れてみましょう。

※『aiff ファイル』と『MP3』

MP3 のファイルをタイムラインに載せると、曲の途中でブツブツというノイズが入ってしまいます。音楽を入れる時は、曲のファイルの拡張子が『××.aif』になっている事を確認しましょう。

●テロップ設定

タイトルを作成し、テロップを入れてみましょう

テロップは以下の設定で作成してください

○タイトル

『待ち合わせ』（『』は含みません。以下同）

フォント…ヒラギノ角ゴシック PRO

サイズ …27

○エンドクレジット（役割と名前の間で行替え）

1、出演者名

『出演 古川直樹 内野妃呂子』

フォント…ヒラギノ角ゴシック PRO

サイズ …21

2、スタッフ名

『制作 空間映像科教員室』

フォント…ヒラギノ角ゴシック PRO

サイズ …21

○コピーライト

『(C) 2007 早稲田大学芸術学校空間映像科』

フォント…ヒラギノ角ゴシック PRO

サイズ …21

●書き出しフォーマット

作品にカラーバーや黒味を足して、書き出せる形にしましょう。

以下の順序で、各素材をタイムラインに載せる。

1、カラーバー 30秒

2、黒味 20秒

3、本編

(タイトル5秒・作品本編・エンドクレジット)

4、©コピーライト 5秒

5、黒味 15秒