

シネコヤ+ワークショップ第2回が開催されました



『あなたのメッセージは何ですか？』

五嶋正治
(ごとうまさはる)
東海大学文学部
広報メディア学科准教授

海外TV局との「日本紹介番組」共同制作に20
数年携わり、2000年より教育現場にシフト、
2007年湘南映像祭審査委員長、映像の読み解
きとメディア教育を研究のテーマにしています。

5月17日(土)藤沢市青少年会館にてシ
ネコヤ+ワークショップ第2回が開催さ
れました。講師は東海大学の五嶋正治
さん。世界のアニメーションを観ながら、
映像作品における「メッセージ」について
お話し頂きました。



あなたのメッセージは何ですか？
—シネコヤ+ワークショップ第2回が
開催されました。



参加者は小学生から大人まで幅広い年
齢層となり、同じアニメーションを見ての
感想が、それぞれの年代の感性、また個
性となり新鮮でした。「感じ方は人それ
ぞれでいい」という今回のワークショップに
おける五嶋先生の一貫したメッセージは、
参加者にも強く伝わったようです。テレ
ビアニメとは違ったアニメーションに参加
者の多くは驚きと関心を寄せ、もった
様々な作品が見てみたいという意見も。
作者のメッセージや、映像の読みとり方
について考える目は、年代世代関係なく
皆真剣そのもので、未来のクリエイターの
片鱗が見え隠れしていました。

今後とも年代世代に関わらず、皆が楽し
めるイベントをバシバシと飛ばしてゆくの
でしっかりとキャッチしてください！

scmn

Shonan Citizen Media Network
湘南映像祭新聞
Shonan Video Festival Newspapers

発行者
NPO法人

湘南市民メディアネットワーク
神奈川県藤沢市藤沢110-4
TEL/FAX 0466-62-2288
E-mail info@scmn.info

<http://scmn.info>

協力

江の島ボウリングセンター
TEL 0466-23-6114
藤沢市片瀬海岸2-15-22

<http://a-bowl.jp/>

シネコヤ +ワークショップ 第3回

6月22日 日曜日 開場13:15 開始13:30~

講師：テレビ朝日「はい、テレビ朝日です」

小林和男プロデューサー

テーマ「テレビの映像表現」

テレビを10倍楽しく読み解く事ができる知識を習得！

場所：青少年会館3階 第一談話室

定員：24名(要申込・抽選)

入場無料

申込締切 6月15日(日)

※抽選結果は17日(火)までに当選者に
通知いたします

《お申し込み方法》

下記メールアドレス、電話、FAXにて各回
随時受け付けます。

名前)、ご連絡先を明記の上ご連絡下さい
TEL/FAX 0466-62-2288

メール cinekoya@scmn.info

主催 NPO法人湘南市民メディアネットワーク

共催 (財)藤沢市青少年協会

6月のお知らせ

一人一人にこだわって 学習のコーチを40年

一ひらめく頭に変える一

自著

『お母さんは勉強
を教えないで』

草思社

書店でお取り寄せできます

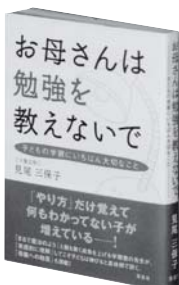
小中高 個人教授 補習・受験 数英国

IQ EQ
知 と 心

ミオ塾

ミオジュク

☎0466-26-3019



江ノ電 江ノ島駅 2分

青木輝勝の映像祭新聞

みんなの

青木輝勝（あおき てるまさ）

内部事情になるが、本紙記事の締切は毎月25日と決まっている。確かに編集部での校正や印刷を考えると毎月1日に発行するためにはこれが限界だ。この締切については本紙編集長の添田氏に「これだけは絶対に守れ」と強く言われている。ところが……ところが……本稿を書いている現在すでに29日である。原因は、私が胃潰瘍でダウンしてしまったからだ。現在原稿を書きながら、今か今かと完成を待っている添田氏や森氏のキリキリした顔が頭をよぎり、その顔がよぎるたびに私の胃もキリキリと痛むのである（泣）。

ところで、胃潰瘍になってよくわかったことがいくつかある。ひとつめに、心（感情）と胃は恐ろしいほどに同期しているということ。例えば電子メールを覗くと、原稿催促、お叱り、研究におけるトラブル発生、ややこしい相談などいわば「うれしくないメール」が山積している。これらのメールをひとつずつ開くたびに胃がキリキリと痛むのである。添田編集長の顔が頭をよぎると胃が痛み、電子メールを読むと胃が痛む。うむむ。精神面と体調の関係は本当にすごいものだ。

それにしても、よくよく考えたらうれしくないメールというのは世の中ほとんど存在しないことに気づかされる。自分自身で考えてみると80%以上はうれしくないメールであると断言でき

同様に、「あの画素があの色ならばこの画素はこの色に違いない」といった予測ができれば情報量が劇的に小さくなる旨は先月ご紹介しました。今月は、この具体的なやり方について説明したいと思います。

まず、画像について詳しく調べてみると、「隣り合う画素の大部分がほとんど同じ色である」という1960年代の有名な調査報告があります。つまり、この画素がその色だったら隣の画素もほぼ同じ色であるという可能性が極めて高い、ということです。

そこで、画像をまず適当な大きさのブロックに区切り、それぞれのブロックごとに図1の各成分に分解すること考えます（実際には画像を8×8画素ごとのブロックに分けて処理しますが、図1では4×4画素ごとに分けた場合の例を示しています）。詳しい説明は省略しますが、DCT（離散コサイン変換）というムズカシイ数式を使うとこの変換が行えます。このDCTも、もっとわかりやすく言うところ「あらゆる画像は図2のような数式に変換でき、このときa、pの値を計算するための方法」と言い換えることもできます。

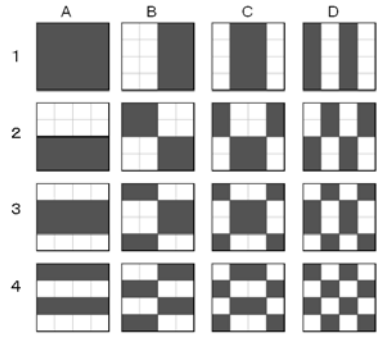


図1

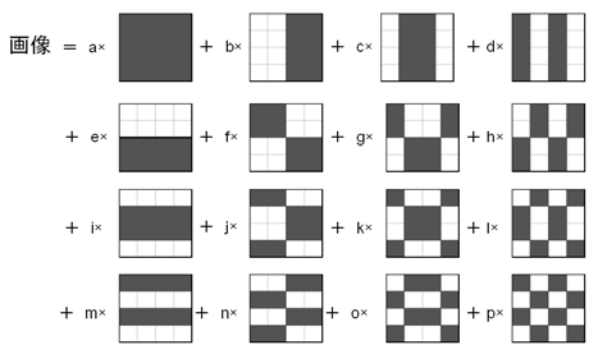


図2

なぜ画像をこのように分解するかというと、上記の画像特徴、すなわち、「隣り合う画素の大部分がほとんど同じ色である」という性質を上手に使い

たいからに他なりません。図1中の左上の成分ほど画像中の大域的な部分を表しており、右下の成分ほど画像中の細かい部分を表している、ということとはなんとなくご理解いただけると思いますが、「隣り合う画素の大部分がほとんど同じ色である」ことを考えると、画像というものは一般に図1中の1A、1B、2Aなどの左上の成分と比較して4D、4C、3Dなどの右下の成分ははるかに少ない、ということができるのです。

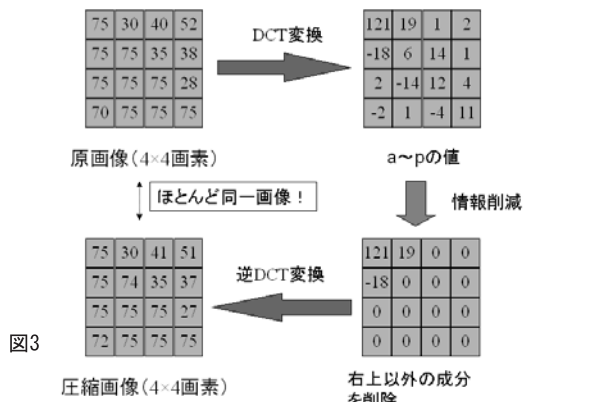


図3

どの情報（画像内の細かい情報が失われてもほとんど気がつかないのです。つまり、4D、4C、3Dなどの情報は人間にとって大切ではない、ということになります。

以上2つの理由、つまり、「4D、4C、3Dなどの情報は、そもそも画像にはそういう成分は少ないし、人間の目から見ても大切な情報でない」という背景から、この部分の情報をばっさり削ってしまうことにより情報量を削減しよう、というのが画像符号化（画像圧縮ともいいます）の基本原理なのです。

実際のコンピュータ内部での計算の例を図3に示しますが、このように右上成分だけを残し、残りはすべて削減してしまうことにより、情報量を削減しているのです。この方法で情報を削減すると、削減しない時と比較しておおよそ100分の1程度まで情報量を少なくすることが可能となります。

この原理は、ほとんどのデジタルカメラなどに採用されているJPEG方式をはじめ、ほとんどの画像符号化方式で使われている非常に重要なものです。みなさまもケータイやデジカメで大変お世話になっている技術ですのでぜひ理解しておいてください。

さて今回は静止画の圧縮方法についてご説明しましたが、次回は、動画像の場合の符号化技術についてご説明しましょう。今回ご説明した静止画像の場合、専門用語で「空間冗長性の削減」といわれています。動画像は時間的に連続した情報なので、静止画とは異なり、「時間冗長性の削減」も可能となるわけです。これについては次回詳しくお話したいと思います。



青木輝勝

(あおき てるまさ)

東北大学 電気通信研究所

情報科学研究科 准教授。

文部科学大臣表彰若手科学者賞
など受賞多数

情報と映像〜これからのメディア情報学(4)

川合 康央(かわい やすお)

以前にも書きましたが、文教大学湘南キャンパスには、バーチャルスタジオのシステムがあります。バーチャルスタジオは、近年特に、教育系映像コンテンツやニュース番組などに見られるような、CG(コンピュータグラフィックス)による舞台と、実写による演者との合成を行えるシステムです。これらのシステムは、実際に舞台を組むよりはるかに低予算であることから、地方局などで積極的な導入が図られています。また、大学などの研究教育機関においても、多く導入されてきています。大学では、予算的側面からだけではなく、実際にエンジニアとデザイナーの卵たちが、共存共栄しつつ、また、自らが両者のスキルや知識を広く併せ持



Fig1. バーチャルスタジオ



Fig2. 取材の様子

ち、それらの中でどの部分を深く学び、自らの武器にするかを問われる場所において、これらのシステムは、面白い教材環境のひとつであるといえます。

実際に番組制作を行うと、自然と各自の得意分野を活かした分野へと分かれます。取材対象と向き合い、連絡調整した上で全体構成を念頭に置きつつ、現場に突っ込み、取材するディレクターやアナウンサー、撮影に際して、フレームワークや照明などを考え、画作りを考える、カメラマン、照明担当者、CGによる舞台作成や映像制御プログラムなどを統括するデジタルエンジニア、マイクで拾った音を加工し、またアフレコやSE(サウンドエフェクト)などを駆使するDTMデザイナー、完成した映像の発表や上映会を企画

する広報やDTPデザイナー、そしてこれら全体の、作業進捗とメンバー個々人の動きから、金銭的・時間的マネージメント、機材管理・関係担当者との調整や、マーケティング、俯瞰した視点を持ちつつ、チーム員全員の調整を図る、下働きともいえる(？)プロデューサー・プロジェクトマネージャー(教員やゼミ長などがやる)ことになりま

す。など、さまざまな個性が活かされます。

製作過程では、同じ目的を持った成果物を制作するのにもかわらず、対立するのです。しかし、これは実社会においても同様の構造を持ちます。皆がそれぞれ良かれと思い、ひとつの目的に向かう時、そのやり方は千差万別です。これらをうまく活かし、まとめつつも、一方でばらばらにしておくプロデューサーというのが、コンテンツリエイター(クリエイター)にとつての必要な役割かとも思います。



文教大学情報学部

情報システム学科デジタルコ

ンテンツコース 准教授

川合康央

(かわい やすお)

第4回湘南映像祭

2008年9月21日開催

開催場所 藤沢産業センター7・8F 10:00~17:00

主催 NPO法人 湘南市民メディアネットワーク
協力 東京ビデオフェスティバル事務局
川喜多映画文化記念財団

●この事業は、かながわボランティア活動推進基金21
ボランティア活動補助金の助成を受けております。

作品募集中

作品応募資格

個人・団体、プロとアマおよび国籍・年齢は問いません。

作品募集期間

2008年4月1日~2008年8月20日(8月20日必着)

作品応募は無料です。

応募作品の条件

作品の長さは15分以内です。

DVD・ミニDVテープに記録してご出品ください

詳細・申し込み用紙はこちらのサイトから

<http://scmn.info>

湘南DVサポーターセンター

すてきな恋をするには、まず自分を大切にすることが大事です。相手が気に入らないことを言ったら暴力をふるわれたりする10代のカップルが増えています。

これはデーティングバイオレンスというとても危険な人間関係です。

下のチェックリストで彼氏・彼女の関係をチェックしてみましょう。

私たちはこの中・高校生向けのワークショップを実施しています。

チェックリスト

- ☐ 携帯の履歴をチェックされたことがある
- ☐ 頻繁に電話やメールで行動をチェックする
- ☐ 気に入らないと暴力をふるう
- ☐ 趣味ではない服を着せられる
- ☐ 人格を否定するようなことを言われる
- ☐ 異性の友だちと会うことを許さない
- ☐ イヤがっているのにキスやセックスをされる
- ☐ 意見を聞かずにデートの場所を勝手に決める
- ☐ シカトやストーカー行為をされる



ムービー塾体験レポート

みなさま、こんにちは。コウちゃんです。

DMD(Digital Movie Director)「存知ですか?」

「二億総クリエイター」を目標に、主語、述語、目的語、セリフなどを1行ずつ入力してゆくことにより、誰もが簡単にアニメ映像を生成できるシステムで、現在大変注目を集めています。このDMD、ついに新バージョン

DMD2.0が6月9日よりフリーウェア公開が始まるということで、みなさんもぜひダウンロードして使ってみてください(<http://www.movie-school.org>)。

〒251-0044
藤沢市辻堂太平台
2-2-33-102
tel.:
090-4430-1836
mail: tryton@shonan-net.ne.jp

net.ne.jp

また、開発者の東北大学青木輝勝准教授によると「中学生、高校生、大学生の映像表現教育からシニア世代の生涯教育まで幅広く利用して頂きたい」とのことです。出張講座「ムービー塾」の開催も随時受け付けているそうです。すでに学校でのムービー塾開催も多数行われておりますので、安心して開催を依頼することができます。ご関心をお持ちの教育機関の先生方などはぜひともムービー塾事務局宛にご一報ください(E-mail: info@movie-school.org)。

さて、本日は2008年4月26日(土)、東京電機大学にて開催された第80回ムービー塾についてご報告しましょう。

この日はDMDの新バージョンDMD2.0のデビュー日ということで、1:00に親しんでください。

DMDユーザーの皆さんをはじめ、24名の方が参加してくださいました。午前中は東北大学准教授青木輝勝講師によるDMD2.0の使い方の説明です。

新しくなったDMDのインターフェースがこちら。



指定した行を再生できる部分再生機能、キャラクターの自動立ち位置機能、自分の声が録音できるアフレコ機能など、新機能がたくさん加わりました。今までは「時間が足りない!」という意見が多かった自由制作。セットを選んだりキャラクターを配置したりする「舞台設定」が以前よりずっと簡単に、演出に時間をかけることができるようになりました。

新機能を中心に、たくさんさんの疑問質問が飛び出しました。

今回の上位入賞者、1位上野智徳さん。

時間軸のあやつり方が絶妙で、今までにない展開で笑いを集めて見事1位を獲得。新しく加わった『文字スパー』の機能が効いています。

歴代の上位入賞者が大勢参加する中、2位に輝いたのは、ほのぼのとした楽しい作品を得意とする、石井一男さん。スタッフも予想していなかった「アフレコ機能」の新たな使い道を提案(?)してくれた楽しい作品で、皆さんからの票を集めました。

3位、ゆつくりと進化し続けるDMDをずっと見守って下さっているユーザーさんのお一人、若宮正子さん。おじいちゃんと孫の会話が意外なストーリーへと発展します。みなさん、おめでとございます!

Ulead VideoStudio 12 新発売

アカデミック・パッケージ版
希望小売価格 8,190円

コーレル株式会社 [Corel Japan, Ltd.]
<http://www.corel.jp>

COREL

