



ドローン、観光そして安全の映像制作について

Movie production for drones,tourism and safety

メディアアート/論文

芸術文化科学研究科

水島 加央瑠

Mizushima Kaoru

◎研究目的

技術の進歩に伴い、日々膨大な数の映像コンテンツが生産され消費されている。また、Youtubeなど映像コンテンツを主としたSNSプラットフォームも確立し、様々なジャンルや国籍の映像を目にする機会も非常に増している。このように様々な映像作品が溢れかえる現代において、今後はより視聴者の目を惹くようコンテンツの質を向上させなければならないのではないだろうか。

本論文では、実際に映像制作を行いながら、様々な映像制作における技法や留意点をまとめ、より印象に残る映像を制作する方法を研究する。

◎研究内容

実際の撮影において用いた技法や工夫などを制作ごとにまとめている。撮影機器のデジタル化が急激に進み、映像フォーマットは非常に手軽に調整が行える様になった。様々な選択肢がある中で映像作品に適したフォーマットを検討する。

画角は、16:9というアスペクト比を用いている(図1)。これは様々な撮影機器に対応しているためである。

フレームレートは24に統一して制作を行った。一般的に人間の視覚はフレームレートに換算すると平均48程度であるとされており、24というフレームレートに対し人々は非日常感を抱きやすくなるためである。研究において3つのテーマを設定し、実際に映像作品を制作した。それぞれ「ドローンを用いた映像制作」「観光PRを目的とした映像制作」「安全をテーマとした映像制作」である。

◎まとめ

デジタル撮影が広く普及し、映像の撮影や編集が手軽になった現代において、より視聴者の目を引く映像作品の制作に関する技法を提案する。また、カメラの設定や、撮影時のカメラワークなどは簡単な撮影でも応用することができるだろう。