

## 公開セミナー 『ビデオ編集における音声処理』

今年度の公開セミナーは 10 月 22 日(土)午後 2 時から立川センタービル 12 階の NHK 西東京営業センター会議室で、「ビデオ編集における音声処理」と題して、当クラブ会員・保戸塚 時久氏による講演で行われました。

朝のうちの雨も昼ごろにはほとんど上がり、定刻近くなると続々と参加者が詰めかけて来ました。

今年も昨年までと同様に、主に多摩地域で活動しているアマチュアビデオクラブにセミナーの開催を PR した結果、9 クラブから 32 名の参加を得、当クラブ会員 23 名と合わせて総数 55 名の大盛況となりました。

セミナーは渡辺代表幹事の開会挨拶と保戸塚講師の紹介で始まり、早速、保戸塚氏の講演に入りました。出席者は講師が作成し配布した 10 頁の講演要旨(レジメ)を手に熱心に聴講しました。



開会挨拶



渡辺代表幹事



保戸塚講師



### 1. 音声レベルの設定

**絶対的なレベル：** レベルメーターで表示される音の大きさで、このレベル設定が不適切だと作品の音が大き過ぎ、あるいは小さ過ぎとなる。基準値を「-6dB」とすることを推奨（dB：デシベル、- マイナスのデシベルは数値が大きいほど音量は小さくなる）。

**相対的なレベル：** ナレーションに対して現場音やBGMをどのぐらい下げるか、という相対的レベル設定。

**聴感によるレベル：** 人の耳には音の種類、周波数の違いで、同じレベルでも聞こえ方の大小が変わる場合があるので、絶対的レベル設定とは別に“聴感”も考慮する必要がある。

**ヘッドフォンは必需品：** 実際には絶対的なレベルと相対的なレベルの両方で適切に設定することが大事である。そして相対的なレベル設定にヘッドフォンは絶対に必要である（安い物でよい）。

### 2. 適正レベルの目的

**音の品質を保つ：** これは、きれいな音を聞けるようにすること。音が大き過ぎると、アナログでは「歪む(ひずむ)」「音が割れる」という状態、デジタルでは音がブツブツと途切れるような雑音になる。

**作品を効果的にする：** 映像の雰囲気に合わせて、静かな場面では小さく、衝撃がある場面では大きくする等、音量の調節が大切だ。

**他の作品の音声とレベルを揃える：** 例会で上映される複数の作品の音声レベルが異なると、作品ごとに上映のボリュームを調整しなければならない不都合を解消する目的である。

**場面の切り替わりを自然にする：** カットとカットのつなぎ目で急激に音が変わるのを和らげる。フェイドアウト、フェイドインやクロスフェイドなどを適切に使用する。作品の開始と終りの部分も同じ。

### 3. 音声のレベル設定の原則

**編集と録音の違い：** カメラ撮影収録時は、その場の最大音が飽和する手前ぎりぎりまでレベルを上げて録

音する。一方、編集時には内容に合わせてレベルを下げる。

レベル設定の原則：

- ① ナレーションやBGMなどは最大値がレベルメーターで -6dB を示すように設定する。
- ② BGM や現場音があるところにナレーションを入れるときは、ナレーションが始まる前に BGM や現場音のレベルを -20dB 以下にまで下げ、ナレーションが終わったら元に戻す。
- ③ BGM があるところでは現場音を消すか、ほとんど聞こえないくらいまでレベルを下げる。
- ④ 現場音を生かしたいところでは BGM を消す。
- ⑤ -6dB に こだわってはいけない。瞬間的に 0dB 近くまで大きくなることや、虫の声のようにメーターがほとんど振らないもの、周波数によってはメーターの表示より大きく聞こえる場合もある。

基準信号： カラーバーの 1kHz の信号は、基準信号で、-6dB に設定する。

**4.音声の種類とレベル設定**

ナレーション（セリフ）： 最優先

現場音：

現場音を生かす。 音の種類によりレベルは変わる。虫や鳥の声、商店街のざわめき、離陸する旅客機など。

現場音をBGで使う。 現場音を生かす場合よりはるかにレベルを下げる。

現場音を消す。 音楽を入れる場合や場面に不似合いな現場音は消す。

音楽：

音楽を生かす。 音楽そのものを聞かせる目的の場合、音楽の種類や内容によってレベルは変わる。

BGMとして使う。 映像の邪魔をしないレベルにする。

実際の設定： 音声を出して、レベルメーターの振れ方を確認する。

BGMとして設定する場合。 音楽が -6dB まで振っていたら -20dB 以下に設定したい。

ラバーバンドで調整する際も dB 表示が出る。

◎ ヘッドフォンで聴いて、他の音との兼ね合いを確認する。

編集画面での実際の様子：（多数の作品を例に、ナレーション・BGM・現場音の音量関係をレベルメーターの映像でデモンストレーションした）

**5.音声素材の制作**（録音はすべてマニュアルで）

CDの音楽： リッピング（取り込むときのファイル形式、幾つかある）、アナログ入力でコピー

ナレーション： PC にマイクを接続して録音、カセットテープに録音、カメラに録音、ICレコーダーを使用。 **推奨** ICレコーダーか、カード式カメラが最適。

現場での録音： カメラのマイク（内蔵、外付け）、レコーダー、ラインから

平衡と不平衡： ケーブルを長く引き回すときは平衡接続で。

講師の最後の締め： 制作者の意図を見る人に理解してもらう。そのためには見る人の立場に立って編集する。



終わって拍手



（編集後記）今年も公開セミナーが成功裡に終り、保戸塚講師および各クラブでPR・集客に尽力くださった会員諸氏に改めてお礼を申し上げます。

会報は2ヶ月後に100号の発行となるので、皆さんからの寄稿文を載せた“100号記念特別号”の編集を行っております。（渡辺 實 記）

**12月例会のお知らせ**

**12月23日(金・祝)午後1時30分～5時**

歳末につき1日でも早くで「天皇誕生日」が慣例ですので、お間違いないように！今年最後の例会ですので奮って作品発表をお願いします。