

函館-空カメラ・海カメラ・山カメラ(空編)～番組制作とツール開発～

HAKODATE - SORACAM, UMICAM, YAMACAM - Part SORACAM ~ Program production and tool development ~

制作した3つの高校生向け大学紹介ムービー

1.「未来大生の1日」

高校とは違う大学生のリアルな学生生活の様子を紹介



コンセプト

学生視点のリアルな日常を描写し、これから進学する高校生に少しでも学生生活についての不安や疑問を解消してもらう。

苦労した点

1人のモデルを主人公とした映像を制作するために、毎回服装を揃えて撮影に臨んだこと。限られた時間と機会の中での撮影は大変だった。

こだわりは、学生目線の演出

1人のモデルの主観、客観的視線を入れることでより臨場感ある学生目線の映像に仕上げた。



リアルな講義風景

未来大にはたくさんのコンピュータがあり、整っている環境でプログラムを組むリアルな活動風景を紹介。



定点タイムラプス撮影

長時間、同じ場所に定点カメラを設置し、タイムラプス効果（早送り）を用いる事で時間の流れを表現。

学生のアクティブな活動

未来大ならではの開放的な環境で、いろんな人との交流を楽しみながら生活を送る。



2.「バーチャルキャンパスツアー」

未来大学の開放的な空間と未来大生の過ごし方を紹介



コンセプト

未来大学の開放的でかっこいいキャンパスの魅力を伝え、未来大学に一度は来てみたいと思うような動画。未来大学のキャンパスツアーに参加できない遠くの高校生に魅力を伝えたい。また、学生が施設を快適に使っている様子も同時に伝えたい。



近未来風表現

アフターエフェクトで3Dなど様々な効果を付け、近未来風を表現。

こだわりは、場所とコトの繋がり表現

マルチコプターによる空撮で開放的なキャンパスの場所の説明に伴い、その場所を学生がどのように使っているのかを分かりやすく表現した。



全シーンが空撮

普段見る事のできない角度からの撮影を実現した。空撮でみる景色は未来大の開放的空間を強調する。また階によって円卓の色が違うことがわかりやすくなった。



レイアウトの工夫

配置や色合いを、視聴者の目の移りや見やすさに配慮しながら試行錯誤した。



ver1

画面を全面に表示し、テキストは左下に配置。一行が長く、影も薄いため読みにくい。



ver2

テキストを左下に配置。一行の長さも短くし、影も濃くしたためver1よりも可読性は上がった。



ver3

紹介動画の大きさを変更し、俯瞰映像も同時に見られるようにした。テキストは紹介動画と並べることで同じ属性であることを明示的にした。



ver4

背景の塗りつぶし範囲を狭め、画面の印象が暗くなるのを抑えた。



ver5

背景をぼかすことで主題をはっきりとさせた。俯瞰映像を見せつつ、紹介映像をみやすいレイアウトにした。

3.「プロジェクト学習」

学生が主体となって活動するプロジェクト学習を紹介



コンセプト

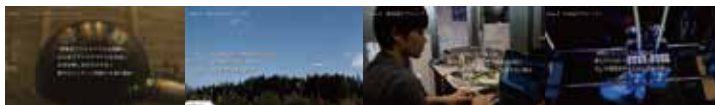
プロジェクト学習とはどういうものなのか、いくつかのプロジェクトが行っていること、またそれに真剣に取り組む学生の姿を伝える。

マクロな視点で制作する

「プロジェクト学習」は言葉だけでは伝えづらい。「学生が主体となって実社会に根ざした問題群を解決する」という、その中身、実際に活動する未来大生がどのように学んでいるのか、どんな表情でプロジェクト学習に臨んでいるのかをマクロな視点で伝える。

こだわりは、番組構成のまとまりを試行錯誤した点

構成をどのようにしたら見る人が分かりやすくなるかを考え、何度も試行錯誤した。効果的に説明文を入れる工夫もして、何が行われているのかを映像と共に伝える努力をした。



1. 活動の中身

4つのプロジェクトの例を挙げ、制作過程を語る。



2. 学生の真剣な姿

プロジェクト活動を通してどのような力が身に付くかを語る。



3. 笑顔の学生

プロジェクトで達成感や喜びを味わうことができる事を語る。