

**ツール開発について** 番組制作と平行して制作を支援するためにツールの開発を行った。主に撮影機材の開発とWebの開発の2つを行った。

ツール開発 / Tool Development

-1.撮影機材の開発



-2.webの開発



番組制作 / Program production



1. 機材開発



撮影のクオリティ向上と新たな視点の映像がとれるよう撮影機材の開発を行った。

**ドローンハッキング** PCからのドローン制御を可能にして空撮を行う

**ステディカム** 撮影で移動する際の手ブレを防止する

**操作性が不足**

空撮を利用したい  
AR.Droneの基本操作では利用したい空撮映像がなかなか撮影することが困難であった。

**操作性を拡張**  
PC上でOpenCVとC++でプログラムを組み、それを使うことでAR.DroneをPC上から操作することや録画の開始と停止といった制御が可能となった。

**画質の向上が重要**  
クオリティの高い映像を得るには撮影機材の画質が重要だということが得られた。空撮を利用可能にするためにも空撮用カメラの画質の向上が課題となった。

**使用を断念**  
録画できる機種の画質が映像作品には高すぎなかったためAR.Droneの映像は作品には使用しなかった。

**外部コントローラ制御**  
ARD 専用のプログラムも組み込むことによりPCにつなげられる外部コントローラからの操作も可能にした。

**開発 / Production**  
ドローンを制御  
1. 命令情報の送信  
2. カメラ映像の送信

**結果**

**カメラの安定不足**

映像のブレを抑えたい  
移動しながら撮影する際において手ブレが目立つようになった。

**手ブレを防止**

ステディカム制作  
カメラに取り付け、撮影の手ぶれを防止するステディカムを制作。手ブレの軽減が可能となった。

**映像のブレを軽減**  
実際に撮影した映像の手ブレを軽減することができた。操作に慣れが必要なので操作性の向上が課題となった。

**機材開発に高い評価**  
制作の経験にステディカムを撮影に使用した。映像のブレは軽減でき、撮影機材は映像のクオリティのためにかなりの重要性があることが得られた。機材の開発にさらに時間をかけ力を入れることが課題となった。

**開発 / Production**  
手ブレを防止  
カメラ → ステディカム

**結果**

2.Web 開発



映像の公開と記録のために2つのWebサイトの制作を行った。

**共有用サイト** SORACAM Cloud

動画完成までのプロセスやその時に気づいたことなどをグループでまとめ、共有する



**公開用サイト** SORACAM.com

大学説明会以外の場でも高校生に映像を公開



映像の記録を投稿していくサイト。映像のカテゴリーごとに記録が分けられておりその映像ごとに記録を見ることができ、実際に運用して映像を記録に残しメンバーに共有するのにも使った。来年度のプロジェクトのためにコンテツをこれから増やしていくことが課題となった。



高校生へ向けた映像を公開するサイト。学校説明会以外の場でも高校生に映像を見せようために使った。完成された映像の公開を行った。現時点では高校生にこのサイトから映像を見せようとしていないので、これからより多くの高校生に映像を見せようきっかけを作ることが課題となった。

背景 → 開発 → 結果

**記録を集めるデータベース**  
本プロジェクトは行って来たことを紙媒体や動画で記録をしていたがそれを一方所に集める場がなかった。このサイトにより記録を集め、共有する場が得られた。

**制作のプロセスを残す**  
制作してきた映像のプロセスが見えるように改善して制作を行った。このサイトによって制作のプロセスを残すことができた。

**共有することが重要**  
映像制作の際に、映像のコンセプトや制作の工夫を言葉にして共有しておくことが大切だということが得られた。制作を分組して進めるためにはグループでの情報共有が重要だということもわかった。

背景 → 開発 → 結果

**映像配信の場**  
大学説明会で使用する映像を準備しへ納品したが、高校生へ映像を配信するためにプロジェクトとして映像を配信する場がなかった。このサイトにより高校生へ映像を配信する場が得られた。

**公開に合わせて制作**  
映像の公開に合わせてサイトを作成させていった。公開に合わせてもっと早い段階で完成に至ることが重要だということが得られた。

**早い段階での完成が重要**  
説明会では高校生にサイトから映像を見せようまでには至らなかった。配信をするためには早い段階で映像を完成させ、十分に配信のための時間を取るということが重要だということもわかった。