

**やさしい  
ビデオクリップの  
作り方**

**2016年6月27日  
江端智一**

# 第1章

## 背景と目的

# 背景と動機(1)

## なんでもかんでも「外注」でいいのか

- (1) シナリオ、ラフ画の作成、発注手続のトータルコスト(時間も)を含めて、「外注」頼みでいいのか？
- (2) プロトタイプやスクリプトを作るハリで、ワークプロトくらい作ってもいいんじゃないか？
- (3) 「外注頼み」って、結構な「デメリット」だと思う

「早い」「安い」なら“DIY”だって選択肢になる<sub>3</sub>

## 背景と動機(2)

### 文章で説明するのが面倒になってきた

- (1) 「ホームセキュリティシステム」構築の連載をやっていた
- (2) 機器が動いている様子を「文章で記述」するのが、心底面倒になってきた
- (3) 「こんなに一生懸命な私」が伝わらないもどかしさにイライラしてきた

動画で提供できればいいのに

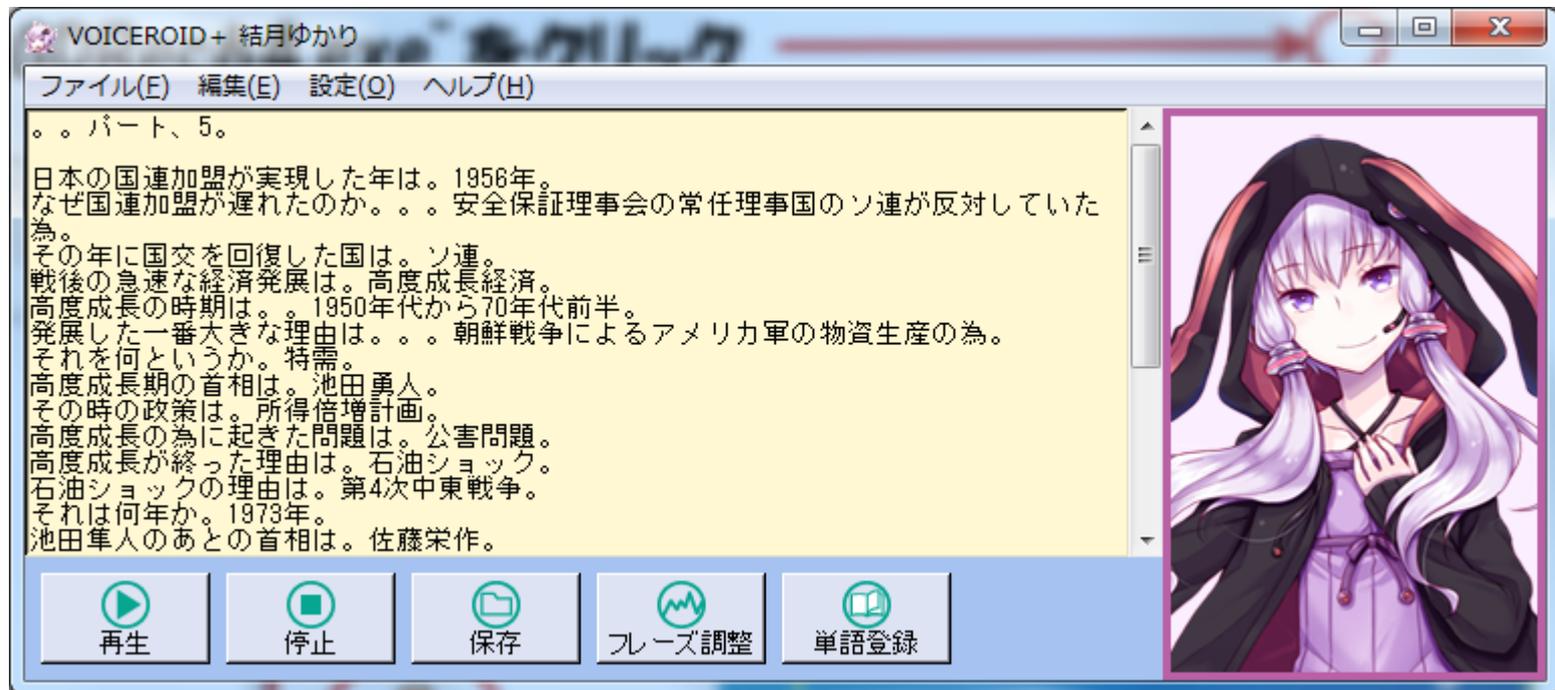


# 第2章

## 必要なソフトウェア

# 前提ツール1:録音→「結月ゆかり」

## テキストを読み上げるボイスロイド



日本の歴史(5)大正・昭和時代 D-5(5).wav

びっくりするぐらい、自然な日本語をしゃべる

# 前提ツール2:録画→「AGDRec」

## ディスプレイの動きをキャプチャする

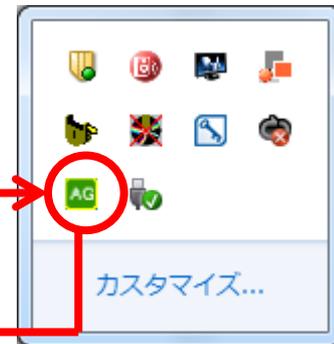
(1) “AGDRec64.exe” をクリック

(2) モニタ / 録画領域を指定

(3) 録画開始ボタンをクリック

(4) ディスプレイを操作する

(5) 録画終了ボタンをクリック



本当に簡単にディスプレイを録画できる

# 前提ツール3: 動画編集→「Aviutl」

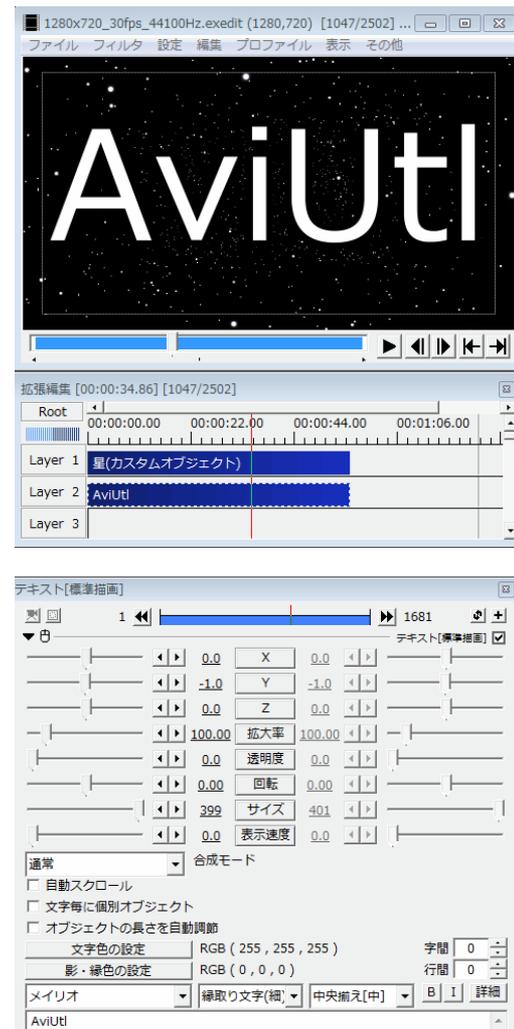
## 動画編集ツール

(1) 「操作が簡単」というネットのコメントを信じることにした

(2) Aviutlのセットアップ方法このセットアップがかない面倒くさい

(a) [www.youtube.com/watch?v=eeFRNH6gXs4](http://www.youtube.com/watch?v=eeFRNH6gXs4)の言うがままに作るか、

(b) 「江端のすでに作った環境」を、そのまま持っていても良い



「操作が簡単」とは思えなかったが

# 第3章

## 録画、編集、公開

# まずは、素材(動画)の収集

## 2つのパターンがある

- (1) 「ビデオカメラ撮影」のアプローチ  
→ ビデオカメラで撮影して、カメラから画像ファイルを取り出すだけ
- (2) 「PCディスプレイキャプチャ」のアプローチ  
→ モニタキャプチャツールで、撮影をする  
「AG-デスクトップレコーダー」"AGDRec64.exe"  
で説明

今回は両方のパターン説明します

# (1)「ビデオカメラ撮影」のアプローチ

## 「北極ラーメンもどき」の作り方の例で説明

(1) 料理の様子を録画する→“H0kkyoku.mp4” (32分)

(2) 不要な画面をぶった切る by **Aviutl**

(3) 文字を入れ込む by **Aviutl**

10分バージョン作成完了

<https://www.youtube.com/watch?v=c97clf5jexY>

(o) 早送りバージョンも作った →  
by **Aviutl**

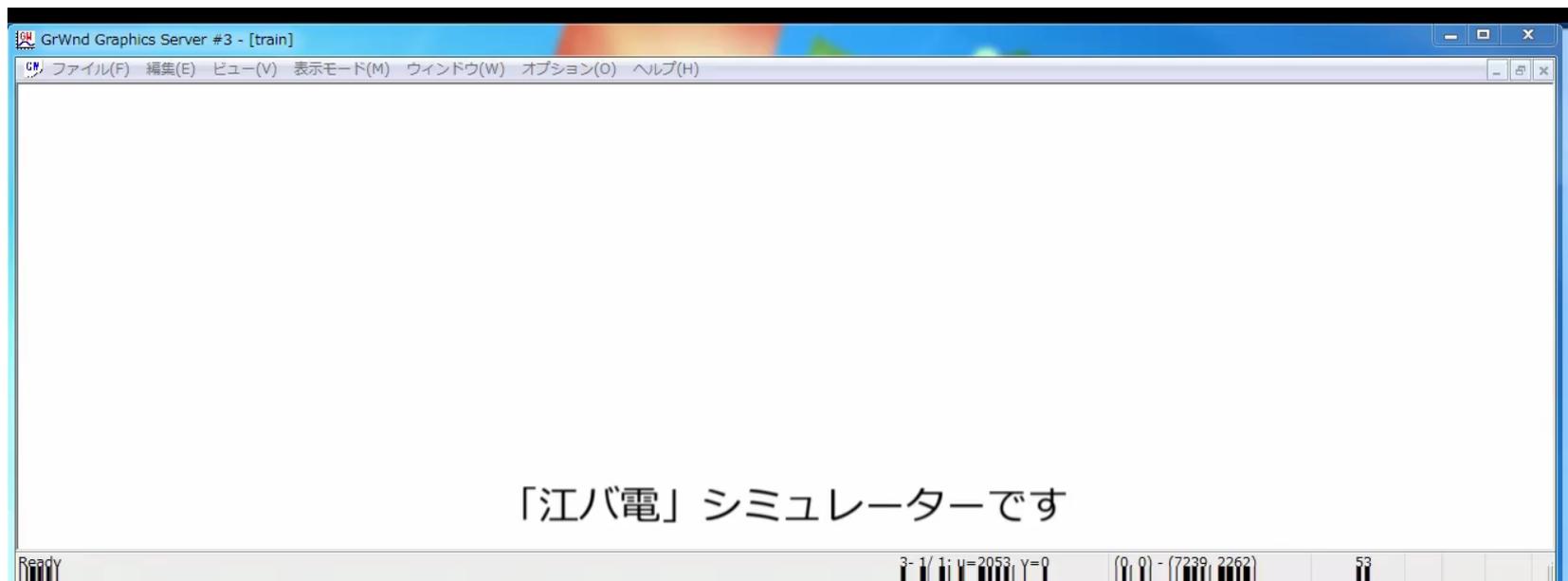


Aviutlがあれば、動画編集は簡単

## (2)「PCディスプレイキャプチャ」のアプローチ

### 「江バ電シミュレータ」の解説の例で説明

- (1) シミュレータの動きを録画する by **AGDRec**
- (2) セリフをしゃべって貰う→ by **結月ゆかり**
- (3) 動画にセリフと文字を入れ込む by **Aviutl** ↓



「ARDRec」「結月ユカリ」も使う

**まとめ**

# まとめ

## ビデオクリップを作ることには意味あるか？

- (1) 正直なところ、動画作成はそこそこ面倒くさい  
→ というか、メディア系編集は何もかも面倒くさい
- (2) それでも、エンジニアが画像、動画を扱えることには意味がある(と思う)
  - (a) デザインは購買意欲を高める。
  - (b) デザインは世界共通言語である
  - (c) デザインは工学的アプローチに必須のアイテム  
→ <http://www.kobore.net/diary/?date=20150612>

どんな技でも「ない」よりは「ある」方がいいよね。15