

# MCC雑感2008-3

於：丸紅本社1F コンチェルト

出席：14名

## 1) 小島さんのムービーの遍歴

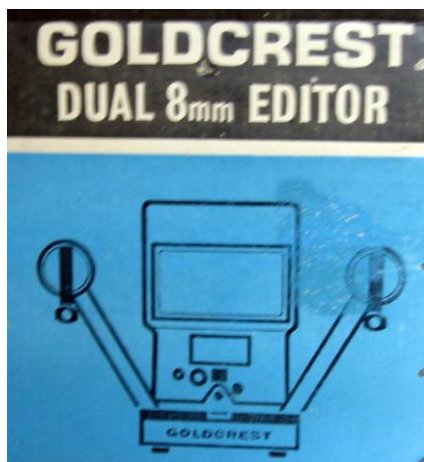
長年に亘る小島さんのムービー経験は、8mmフィルム時代から、現在のデジタル・ムービーカメラに至るまで、詳細に解説されて、この背景あってこそその最近の実績ということがよく理解されました。

### 1) Canon 8mm ムービーカメラ



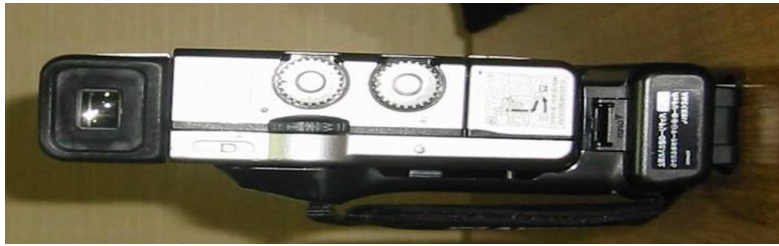
- ☆ 8mm フィルム装填，撮影。  
一本何分だったか記憶、定かでない。
- ☆ Film Splicer で切る、繋ぐ、  
リールに巻き取る
- ☆ Bell & Howell Projector を  
通して映像を見る。

### 2) Dual 8mm Editor、



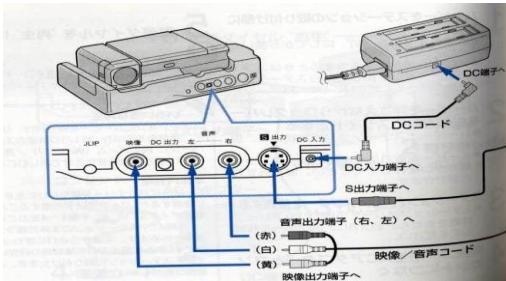
- ☆ 編集器と言っても、切って、繋ぐ  
目安を付けうるだけ、編集は出来ない。

3) Victor Digital Video Movie Camera GR-DV1



☆Victor が Digital Video Movie Camera として最初に発売したカメラで Cassette Tape 方式 (80 分)

4) Docking Station



☆ 撮影された Cassette Tape をカメラに入れたまま、Docking Station に載せて TV につなぎ映像を見る。

5) Canon Digital Video Camera FV-M1



☆ Canon Digital Video Camera 購入の理由

- 1) Victor GR-DV1 には DV ケーブルで映像を PC に取り込むための端子がない。(USB(入力端子) → DV ケーブル → (カメラ側出力端子)  
従って、GR-DV1 で撮った映像を PC で編集できなかった。
- 2) メモリーカード全盛時代に、Cassette tape 用の重い FV-M1 を買ったか？  
GR-DV1 で撮った Cassette Tape を編集するにはメモリーカード方式のカメラでは駄目で、Cassette Tape 方式のカメラにせざるをえなかった。
- 3) GR-DV1 と FV-M1 の比較  
Victor の GR-DV1 は非常に使いやすく、明るさの自動調節もよくきいて、結婚式場などの撮影に抜群の威力を発揮し、寵愛したカメラの一つである。  
一方、FV-M1 は沢山の機能を持っており、良いカメラに違いないが使い勝手が悪く、重くて自分としては Victor の方が好きである。  
特に静止画像を撮るためにメモリーカードも入っているが、撮影中の切り替えが不便で、映像がぶれて良くない。静止画像は単独の Digital Camera に限る。  
多重機能機というのは、人によって嗜好はあるが、僕はあまり好まない。

撮影された作品の編集については、DELL に売りつけられた有償ソフト「ムービースチュディオ」よりは、OS に無料で付いていた「ムービーメーカー」の方が遥かに使い勝手が良かったという体験談が面白かった。

## 2) 今月のテーマ・インターフェース



言葉の意味は「中間の面」ということでしょうか。  
或いは繋ぎ目、接続面と云ったら解り易いかもしれない。

Wikipedia で調べてみると、

**interface** (インターフェース) は英語で中間面などといった意味を持ち、転じてコンピュータと周辺機器といったものの接続部分のことをあらわす。インタフェイス、インターフェイスなどとも書く。

インタフェース (情報技術) - ものごとの境界となる部分と、その境界でのプロトコルを指す、主に情報技術関連で用いられる用語。

そして更に続くのは

二つのものの間に立って、情報のやり取りを仲介するもの。また、その規格。

IT 関連では、「ハードウェアインターフェース」「ソフトウェアインターフェース」「ユーザインターフェース」の三つに大別できる。

ハードウェアインターフェースとは、複数の装置を接続して通信する際の規約で、コネクタの形状や電気信号の形式などを定めているもの。コンピュータ内部のデータ伝送、コンピュータと周辺機器のデータ伝送、コンピュータ間の通信など、用途に合わせて様々なインターフェースが存在する。

ソフトウェアインターフェースは、プログラム間でデータをやり取りする手順や形式を定めたもの。特に、OS やコンポーネント(部品化されたソフトウェア)の機能を外部から呼び出して利用するための規約を API という。ファイル形式なども広い意味ではソフトウェアインターフェースに含まれるとも考えられるが、通常は API のことを指す。

ユーザインターフェースは、コンピュータがユーザに対して情報を表示する方式や、逆に、ユーザが情報を入力するための方式を定めたもので、伝統的に文字ベースの方法が長く使われてきたが、コンピュータの性能向上・大衆化を受けて、グラフィック表示やマウス操作などを多用したグラフィカルユーザインターフェースが広く使われるようになっていく。

以下この雑感では「ハードウェア・インターフェース」のみを掲げる。

コンピュータなどの情報機器ハードウェア間の通信を行う際の物理的なコネクタ形状や、信号の送受信の方法 (プロトコル) などを決めたもの。主にパラレル接続のものとシリアル接続のものに分けられるが、シリアル接続でもパラレルの制御用信号線や電源供給線が混ざっているものがほとんどである。また PC においてはパラレル接続での高速化が頭打ちなことから、各インターフェースのシリアル接続方式への移行が進んでいる。

\*汎用でホットプラグ（機器の電源を入れたまま抜き差しできる）対応のもの  
シリアル

USB

IEEE 1394

イーサネット

ExpressCard

eSATA

\*一般的にホットプラグ非対応で汎用のもの。サーバ用にホットプラグ機能を付加したものもある。

パラレル

SCSI

IDE

PCI

シリアル

PCI-Express

シリアル ATA

\*汎用だがレガシーデバイス（旧世代のインタフェース）としてしばしば扱われるもの。PCカードの一部を除いてホットプラグには対応しない。

パラレル

ISA

パラレルポート（IEEE 1284、セントロニクス規格準拠）

PCカード

シリアル

PS/2

RS-232

\*汎用ではなく、用途が限られるもの

シリアル

MIDI - 電子楽器の制御

パラレル

GP-IB - 計測機器の制御

その他

コンセント

—以上—