

デジタルアニメーションを用いた時計の制作

- Web クリエイターの作家調査からの提案 -
Making Clock Using Digital Animation

CS28 南雲祐人
指導教員 杉本文司

1. はじめに

総務省調査の「世帯における情報通信機器の保有状況(平成7年-18年)」によると、パソコンの普及率は平成7年の16.3%から17年の80.5%と、10年間で64.2%上昇している。現代においてデジタル機器はより身近なものとなっている。

本研究では、そうした背景を支える Web クリエイターの実態調査を通して、実際に使用できるアプリケーションの制作を目的とした。さらに制作を通して、今後の情報メディアの方向性への提案を検討した。

2. 研究のアプローチ

情報メディアの分野はコンピュータの性能の発達と共に急速に成長してきた。データの高速度処理によって、様々な表現方法が実現可能となった。制作物は、商品 CM や、メッセージを持ったアート作品等になり Web 上で公開されている。

私の制作研究の特徴は作品制作を通して、実体験に裏打ちされた制作者の立場から提案をしていくことにある。

テーマは「アナログ」とした。コンピュータが身近になり、アナログ的な表現が少なくなった中でアナログが意識できるような表現方法を追求し制作研究をおこなった。

制作するアプリケーションには時計を選択した。時計は日常的に目にする物であり、身近な存在と言える。時計を制作する事で制作の効果がより見えやすく、大きくなると思った。また、アナログ時計とデジタル時計でその形態は大きく変化した。デジタル時計は他のどの製品、アプリケーションよりもデジタル感がある。

3. 制作

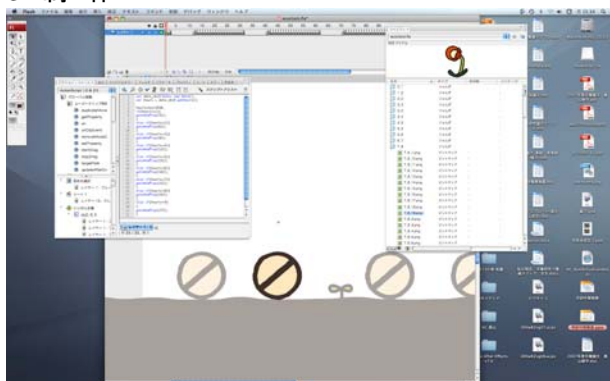


図 1. Adobe flash による時計機能実装のプログラミング

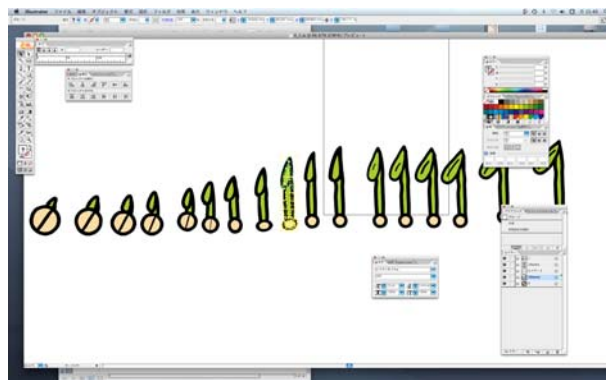


図 2. Adobe Illustrator による数字の描画

4. 結果



図 3. 制作アプリケーション時計の表示

4. 考察

私自身のオリジナル時計の制作作品が完成した。アニメーションは滑らかに動き、違和感が感じられない程度に修正もできた。自然界のアナログ的な時間経過を発芽からの成育で表現できた。

アナログ的な表現は、数字の可読性を重要と考えデザイン的な修正を繰り返したので、アニメーション、数字の形によってある程度得られた。

5. 今後に向けて

スクリーンセーバ形式にファイルを変換したが、処理が重くなり、時間の同期がとれなくなった。ファイルを軽くする等の処理が今後の改善点である。

オプション(装飾的)のアニメーションの追加により完成度の高い物を目指したい。

参考文献

「統計局ホームページ/第五十七回日本統計年鑑 平成20年-第11章 情報通信・科学技術」

<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/backdata/11.htm>