

1. 研究目的

錯視の授業を受けたとき動いて見えることに興味を持ち、調査していたところ、電気を使わなくても動画のように表現されるスキヤニメーションがあり、研究・作品制作することにした。

作品内容は、自分がテニス部だった際に使用していたテニス雑誌をスキヤニメーションで作成し、テニス雑誌にあるスライド写真をわかりやすく、リアルに表現・改善し、付録として作成することにした。

2. 調査と分析

スキヤニメーションについて調査と分析した結果は以下のとおりである。

(調査)

・スキヤニメーションとは、複数の写真や絵を組み合わせ、縦縞のスリットをスライドさせることにより、スリットの隙間から連続して見える絵が動いているように錯覚するもの。

・組み合わせる写真や絵の数で動きの滑らかさやリアリティーが変わり、そのパターン数により縦縞の太さも変わる。

・写真や絵の色や細かさ（動きを表現したいもの大きさ）によって見えやすさが変わる。

(分析)

・動きを組み合わせる数は少ないと次に映る写真の間がないため動画が飛び、逆に多いとスリットが太くなり見えにくくなる。主に6パターンがベストである。

・白黒のイラストが一番見やすいが、リアリティーがないため写真を使用することにした。

3. コンセプトの立案

「どこでも上達」

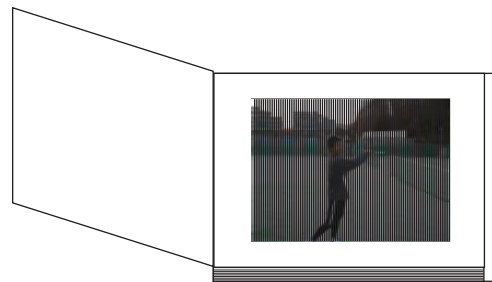
雑誌の別冊付録のためコンパクトで持ち運びが楽であり、リアルに伝えることにより上達できるサポートツールである。

4. デザイン展開

雑誌にスキヤニメーションをつける場合、スリットを別につけて自分でスライドさせなくてはいけないため、雑誌の付録という形で制作することにした。

内容は5種類のフォームのスキヤニメーションに加え、そのフォーム説明などを書き、付録だけを使ってもフォーム改善・実力向上アイテムになるものに仕上げた。

5. 完成図



6. 結論

今回の作品は紙媒体でもリアリティーがあるので練習の効率が上がり、低コスト・実現的である。しかし、スキヤニメーションの数を増やすと本が厚くなるので数は限られるが、毎月の本誌のテーマに沿ってポイントを押さえれば十分である。

付録は開くだけでアニメーションが動くので誰でも何処でも使用することができる。

テニス部員で検証した結果、スライド写真よりスキヤニメーションの方が流れがわかりやすい・好きな再生速度で見れる・本誌より小さいから邪魔にならないという結果がでた。

今回の作品を今までの雑誌と比べると、流れがあるのでわかりやすくなった。

7. 参考文献

・Star Wars Scanimation, WORKMAN PUBLISHING, NEW YORK, 2010

・Rubyでスキヤニメーションを作ろう！ - hp12c <http://d.hatena.ne.jp/keyesberry/20100710/p1>

・スリットアニメーションのしくみと作り方: アキコ堂 Akikodo - Amigurumi ...

<http://akikodo.cocolog-nifty.com/blog/2010/03/post-d3f2.html>