

File
47

セルフプロデュース力が デザインやアートのヒットのカギ!

アニメーション、メディアアート等の コンテンツの制作

平成15年度～

九州大学大学院
芸術工学研究院
コンテンツ・
クリエイティブデザイン部門
講師
松隈 浩之 氏

デジタル映像デザインで学生が完成度の高い制作を行い、大ヒット中!

民間企業で3DCG等のコンテンツ制作をしてきた松隈氏。現在は、大学院生のコンテンツ制作の実践的な指導を行っている。松隈氏の研究室は二つの表現領域に取り組んでいる。一つはアート・アニメーションという領域での制作。聞き慣れない言葉であるが、商業的なアニメとは若干違い、作品に芸術性があるアニメーションのことである。アニメーションを巡る日本と海外の状況はかなり異なるらしく、研究室ではまず、その産業面と技術面において世界的にどのような傾向があるかリサーチを行っ

ている。さらに、完成度の高いアニメーションの制作も行われている。その一つの『memory』という作品は、動画投稿サイト「YouTube」や「ニコニコ動画」で、20数万件も視聴されている。

もう一つのテーマは、インタラクション・デザインという領域。これは、ユーザのアクションを取り入れたインタラクティブな作品づくりのこと。センサ等の工学的な部品を使って、人間の感性に訴えるようなアート作品を作りあげていくことを目指し、現在研究が続けられている。

課題と対策

日本ではアニメーション・CG業界の
テンポが速い・独特の産業

海外の動向をキャッチ

産業面、技術面において
世界的にどのような傾向があるかリサーチ
世界のマーケットに直接行って調査

作品を創るターゲットと
目的を明確にする
作品を創った後のプロデュース力を
鍛える

研究と成果

●アート・アニメーションの制作 『memory』

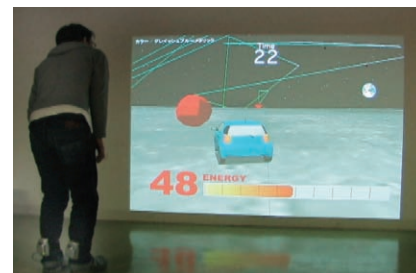
学生が制作した作品がYou Tubeやニコニコ動画でヒット数が20数万件となった。セルフ・プロデュース力を高める一環として、作ったものをアップロードし、市場の評価を受けることを常に学生に指導している



memory

●インタラクション・デザインの制作 『靴底を使ったコントローラー』

靴の底にセンサ、スイッチ類を実装している。靴底を踏んだりスキップやジャンプしたりすることでオーディオ機器類をリモート操作できる。ゲームにも応用でき、足だけを使って画面上の車を操作したりできる



靴型コントローラーを使ったゲーム

今後の展開と可能性

表現としてのアートの追究!

インタラクション・デザインで高齢者・障害者の生活を快適に!

展開 ゲームで産学官連携!

例えば アニメ・CG業界など

福岡市・九州大学・民間企業が連携し、ゲームを制作するプロジェクトを立ち上げた!

展開 高齢者・障害者用の
コントローラー付き靴!

例えば 福祉・介護など

靴底を使ったコントローラーは、高齢者や体の不自由な人等の生活補助に応用できると模索されている!

展開 リハビリ用の
インタラクティブ・ゲームの開発

例えば ゲーム産業・製造業など

病院のリハビリに必要なゲームを開発!楽しみながら治療ができる輪投げゲーム等を考案中!

詳しくは
こちらへ

連絡先 〒814-0001 福岡県福岡市早良区百道浜3丁目8番34号 九州大学産学官連携イノベーションプラザ 国立大学法人 九州大学 産学官連携本部
TEL:092-832-2120 FAX:092-832-2146 E-mail:coordinate@imaq.kyushu-u.ac.jp URL:http://imaq.kyushu-u.ac.jp/