

2009年度未踏IT人材発掘・育成事業（未踏ユース）

「動きのスケッチ」を創造するプロトタイピングシステム

チーフクリエイター：矢部裕亮（芝浦工大 工学研究科）

beatride

想いが、動きだす

1. 開発の動機



なぜ？



従来のインタラクティブデザインソフトは…

- プログラミングが必須 (Flash, Flex)
- 表現の完成度が低い (PowerPoint)
- 表現の自由度が低い (Flash Catalyst)

- 近年、インタラクティブなデザインが世界的な規模で増加している
- しかし、そういったインタラクティブを作ることは一般に困難である

これらを解決したシステムが
いま求められている！

2. 解決のアプローチ

解決のために、スケッチの6つの特長に着目！

- ① 手軽・簡潔
- ② 高機能性
- ③ 再編集性
- ④ 易共有性
- ⑤ ラフ・ビジュアル
- ⑥ インタラクティブ・インプローブメント

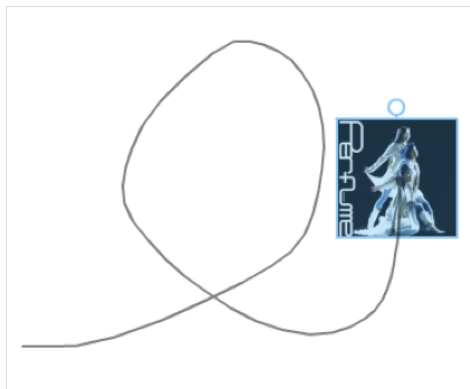


動き（インタラクション）の表現手法に、
スケッチの持つすべての特長を導入した
システムを開発した (<http://beatride.net/>)



3. 開発したシステムでの 「動きのスケッチ」制作 プロセス

①まず、画像をドラッグして
「動き」を「スケッチ」する



②スケッチに様々な編集を施し…



③「動きのスケッチ」が完成！

