

【うるまでするびについて】

うるまとでするびの二人組アーティスト。

1990 年頃からイラストやアニメーション制作を中心に活動を始め、

現在では、コンテンツ企画、プログラミング、アートマネージメントなどをこなすマルチアーティスト。

その活動範囲は、メディアアート作品、ネットワーク作品、ソフトウェア制作、パフォーマンスなど多岐に渡る。

<主な作品>

■アニメーション作品

『ぶるたぶちゃん』『しかと』（ウゴウゴルーガ' 92）

『ママガウロ』（巨泉の使えない英語' 93）

『おでかけマキハラくん』（榎原敬之 CD のためのアニメーション' 97）

『うるまでするび GOLD』（shockwave.com' 03 ～）

『カプセル侍』（NHK・えいごリアン III '05 ～）

■イラスト、エッセイ、出版

『うかかかま・たびのコロッケさん』（ねーねー連載まんが' 97 ～）

『うるまでするびののぞきあな』（ほぼ日刊イトイ新聞' 00 ～）

『おれボテ志デラックス』（出版' 04）

■ゲーム、ネットワーク作品、メディアアート作品

『Interpot』（ネットワークコミュニティの企画・制作／ニフティ' 99 ～）

『びっくりマウス』（Playstation 2 ゲームソフト' 00）

■個展など

『今日の気分展』（'95）

『SHOP うるまでするび』（'02 ～）

<主な受賞歴>

通産省マルチメディアグランプリ '98 シアター部門賞

通産省マルチメディアグランプリ 2000 パッケージ部門賞

ZAGREB '98 (Croatia) 入賞

Annecy Animation Festival (France '99) 入賞

FANTOCHE '99 (Switzerland) 入賞

12.FILMFEST DRESDEN (Germany '00) 入賞

ほか

<所属>

日本アニメーション協会理事

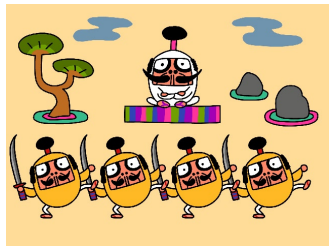
ぎふ次世代アニメ研究会役員



しかと



うるまでするび GOLD



カプセル侍

＜開発動機＞

■プロの描き手として..

→ 使いやすいドローソフトが存在しないことへの不満

■コンピュータサイエンティストとして..

→ コンピュータを本当の意味での「画材」にしたい

■ソフトウェア制作者として..

→ 近年のCG研究と、新しいアイデアで良質なドローソフトを作りたい

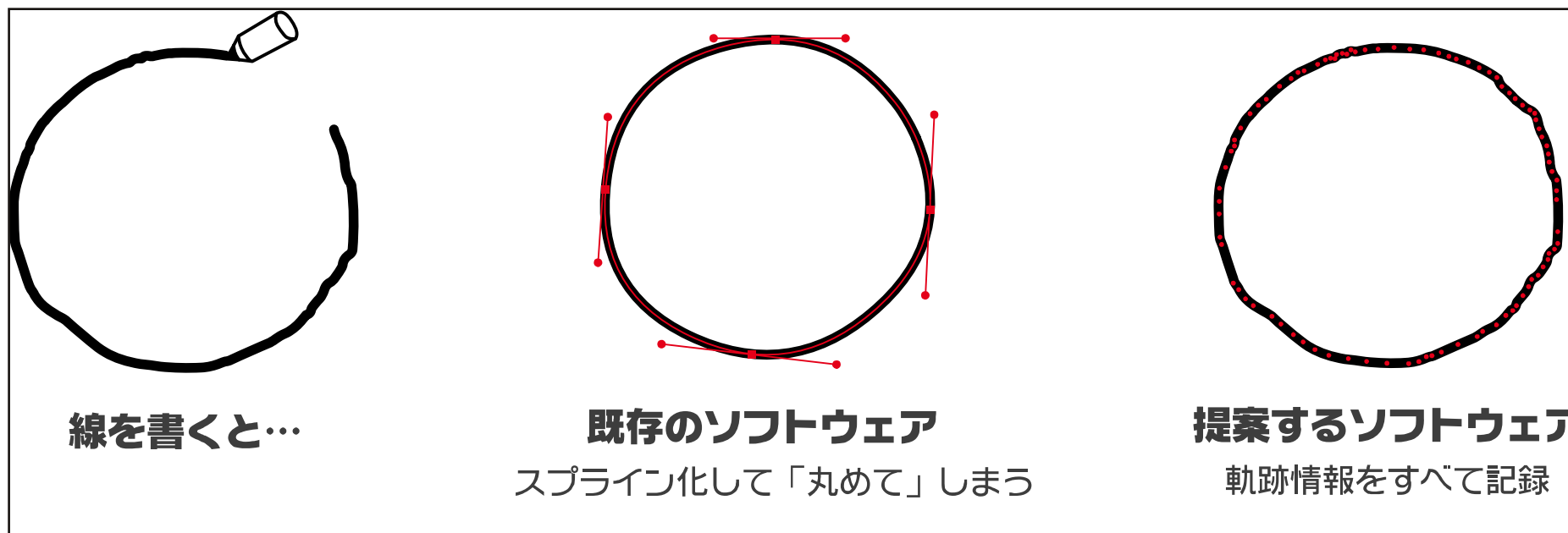
■エンターテインメントプロバイダとして..

→ 絵を描く楽しさをエンターテインメント化できないか？

■描画に集中できる数々の工夫

- 直接描画法による「描きやすさ」の追求
- 完全フルスクリーンによるクリエイティビティの向上
- わかりやすいレイヤー機能

直接描画法



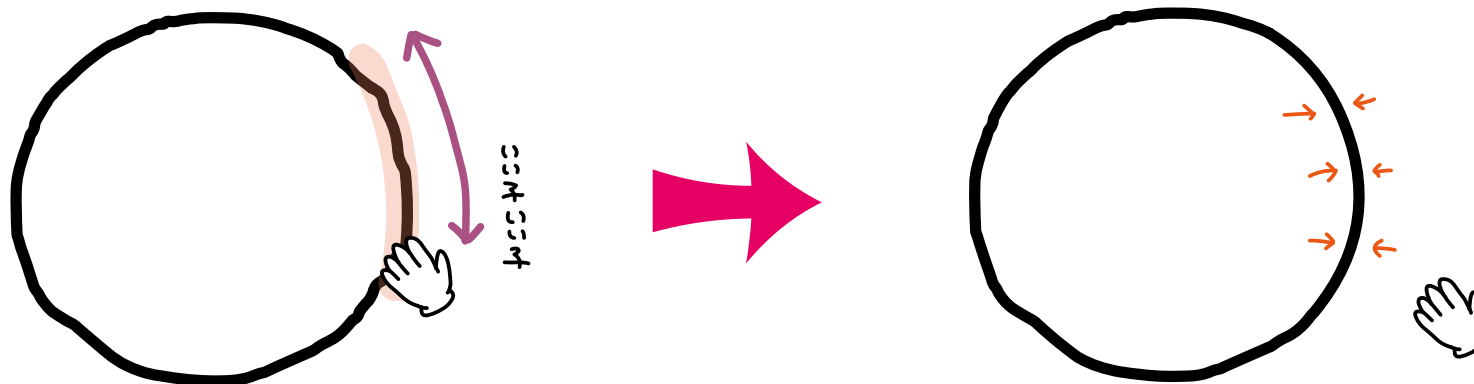
■画期的な編集機能の数々

■ 「いい子いい子ペン」「ペリペリペン」などのやわらかい修正

■ ダイナミックカラーチェンジ/ペンチェンジ

【いい子いい子ペン】

線の近くをなぞると、ガタガタの線がなめらかになる



■新感覚のマルチファイル機能

■ ページフリップ機能

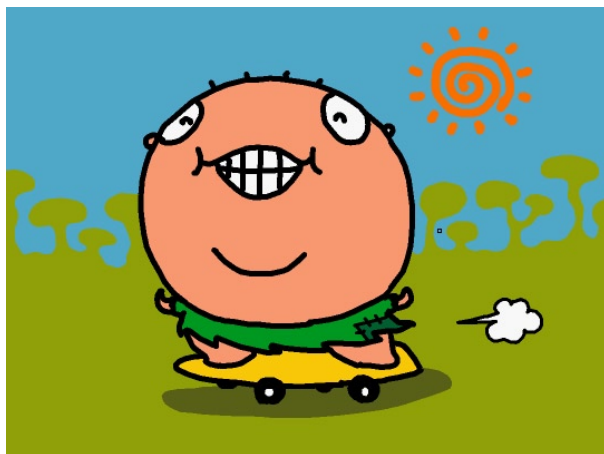
■ FlipFlop による簡易アニメーション

■独創的な基礎技術

■ Windows / Macintosh マルチプラットフォーム

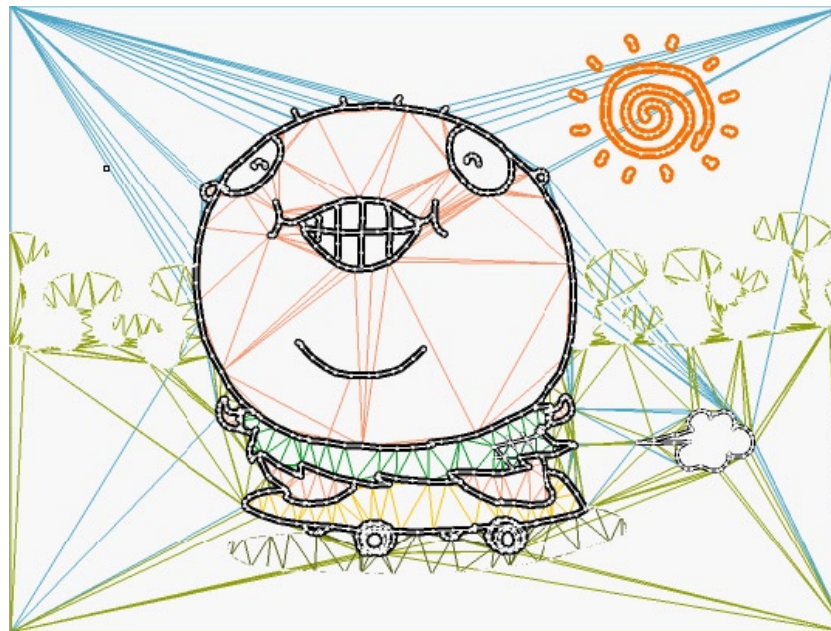
■ 内部 3D 表現による高速処理 (JOGL)

■ クリスタルインターフェース



描画結果は 2D (上)

内部表現は 3D (右)



クリスタルインターフェース

＜開発成果＞

新しいアイデアと技術により、
コンピュータを「画材」にすることができた。

→アイデアを生み出す手助けをしてくれるツールの完成

→うるまでるびは既に日常的に使用

→コンピュータで絵を描くことの新しい可能性が見えてきた

＜これから＞

■ アニメーション機能を搭載した上位版を作る

→ 動画制作にも新しいアイデアを

■ エンターテインメントを強化した Kids 版を作る

→ 子供にお絵かきの楽しさを伝える