

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？



従来のインタラクションデザインソフトは…

- 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ションを作ることは一般に困難である

- 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)

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 | ⑤ ラフ・ビジュアル |
| ② 高機能性 | ⑥ インタラクティブ・インプルーブメント |
| ③ 再編集性 | |
| ④ 易共有性 | |

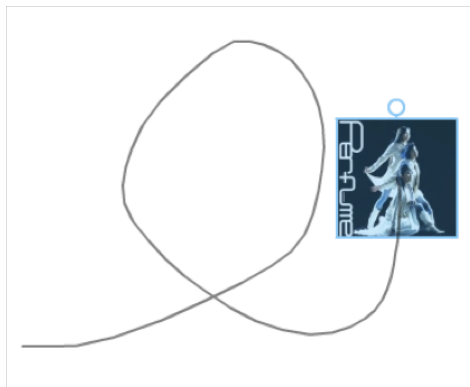


動き（インタラクション）の表現手法に、
スケッチの持つすべての特長を導入した
システムを開発した (<http://beatride.net/>)



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！

