

卒 業 論 文

デジタルコンテンツの Web 公開におけるデザイン考

福 岡 国 際 大 学

国際コミュニケーション学部

デジタルメディア学科

黄 耀南

目次

第1章 はじめに	1
第2章 エンターテインメントへのアプローチ	4
2.1 なぜエンターテインメントが必要なのか	4
2.2 エンターテインメントの考え方	5
2.3 観客側からのエンターテインメント	6
2.4 制作側からのエンターテインメント	7
2.5 私がめざすエンターテインメント	9
第3章 ホームページ制作	10
3.1 なぜホームページなのか	10
3.1.1 自分の作品を Web で公開したい	10
3.1.2 Web デザインも含めて自分の作品としたい	10
3.2 制作手順と内容	11
3.2.1 動	11
3.2.2 静	12
3.3 必要な技術と知識	14
第4章 作品の解説	15
4.1 「The Tomb」	15
4.2 MTV「Wheels」	16
4.3 「Devil s Dancing」	17
4.4 「GOAL」	18
第5章 まとめ	19
参考文献	20
付録	21
謝辞	22

第1章

はじめに

世界で一番早く現れたエンターテインメントは、2000年前に古代ローマ帝国の輝く歳月を証明していた闘技場である。しかし、このような雄壮、偉大な建物と娯楽施設は、人類の文明的な発展史の上で、野蛮で血腥い歴史を書いた。闘技場ができた後の30年内、ローマの貴族達はここで人と人、動物と動物の間の残酷の決闘を鑑賞した。闘技場で参与する人間は、動物や奴隷と見なされた捕虜であって、闘技者と称される。彼らの生死は、完全に貴族から管理され、激しい闘いの後で、会場全体の観衆は起立して、「彼を殺せ！彼を殺せ！」と呼んで、勝者はみんなの前で敗者を殺すように強制された。このような方式で、貴族達の欲求を満足させた。

古代ローマ時代の闘技場で行われた人間性を無視したエンターテインメントは、ついに奴隷階層の抵抗を引き起こした。この人類の一番早いエンターテインメントとしての闘技場の存在は、輝いた古代ローマ帝国を迅速に滅亡させた。

古代中国の皇帝と大臣達の娯楽は、そんなに極悪ではないようだ。歌曲、舞踊、剣舞などだけだった。特に戦争の勝利あるいは節慶の日で、大きい宴会で群臣を招待する。最も典型的なのは、曹操が210年に作り上げた銅雀台である。銅雀台を完成する日に、曹操は群臣を招待して、自分の決心と野望を述べた。それに3日間の宴会を行った。銅雀台は、曹操と大臣達の遊んだ所というより、高齢な曹操がこの盛大な建物で自分の事業のシンボルとして、まだ実現していない偉大な願望と彼の決心を表現したものである。

人類の文明と社会の文明の発展に従って、極悪の闘技場と贅沢な銅雀台のようなエンターテインメントの施設は、人々がエンターテインメントとして求める選択ではなかった。帝王、皇帝、貴族、大臣のみに限られるため、普通の人民は享受することができないエンターテインメントだからである。そこで、イギリスのサーカス、中国の京劇、曲芸はなどの、平民を中心にするエンターテインメントがだんだん現れた。

私は大衆の娯楽の起源が、サーカス、京劇、曲芸などだと思う。人類の文明と社会の進歩に従って、娯楽も変化している。古代ローマの円形闘技場から、18世紀のサーカス団と19世紀のテーマパークまでは、屋外の娯楽の変遷の過程であり、銅雀台の歌曲と舞踊から京劇・新劇と映画までは、演技力の娯楽の一つ

の変遷過程だと思う。

今、全世界のデジタル・エンターテインメント業は、急速に発展している。将来のエンターテインメントは、デジタル・エンターテインメントに変わると思う。そう考えられる原因はいくつかある。

- コンピュータメーカーがエンターテインメント業に参入
今、コンピュータ、チップのメーカーがデジタル・エンターテインメントの領域に参入するのが多くなってきている。そしてそれを企業の新しい利潤の成長点だと見なしている。
2002年、米国のヒューレット・パッカーは「家庭のデジタル・エンターテインメント」の領域に進軍することを宣言した。ヒューレット・パッカーの計画は、デジタル家電製品を開発して、これらの製品と音楽と画像を結合し、インターネットに基づいて発信して、ユーザーに家の中で気楽に豊富なマルチメディアのサービスを楽しむことができるというものである。
インテルもこの新興産業に入った。「Pentium 4」のチップの革命の意義は、ただ1台のコンピュータだけではなく、一種の全く新しいエンターテインメントの方式である。
- マイクロソフトとソニーがゲーム市場の覇権を争う
デジタル・エンターテインメントの発展に適応するため、マイクロソフトは2002年、ゲームを発売した。マイクロソフトは日本のデジタル・エンターテインメント業の覇者に挑戦しているのだと思っている。
一つはコンピュータ業の覇者で、一つはゲーム機の巨頭で、「ゲーム+コンピュータ+ネットワーク」の戦略の思想の下で、もともと異なっている業界のマイクロソフトは、ソニーに対抗している。これにより、デジタル・エンターテインメントの戦場の上で競争相手になる。
ソニーは、数年前の核心の業務はまだ家電製品で、しかし現在開拓してPSゲーム機、ホームシアターシステムとレコードを含める各種のデジタル・エンターテインメントの領域にいる。
- ネットワークの音楽の販売の高速増加
フランスカンヌで開催された世界の音楽博覧会で、国際レコード連合会は、レコード会社と3G携帯電話を結んで、曲をダウンロードすることができて、携帯電話の上で歌曲の短編映画とコンサートをも鑑賞することができるようにした。

また、アメリカのオークション会社「eBay」は、会社の顧客に歌曲をダウンロード販売させることができる新しいサービスを開始した。それによって、正式にオンラインの音楽の販売市場に参入する。オンラインの音楽サービスの発展は、多くの大規模の会社に注目されている。eBay以外では、マイクロソフト、ヤフー、アマゾン、ワーナー、ソニーはすべてこの領域に参入する予定がある。ウォルマート、コカ・コーラとマクドナルドなどの大会社もこの市場に入ることを用意しているため、その市場の争奪は絶えず激化するだろう。

第2章

エンターテインメントへのアプローチ

2.1 なぜエンターテインメントが必要なのか

人間は、さまざまな感情を持っている。その感情は主に六つに分けられ、喜、怒、哀、楽、愛、憎、の六情と呼ばれる。エンターテインメントは、人間にこの六情を思い起こさせることができる。

古代ローマ時代の円形闘技場、18世紀後半のサーカス、曲馬団、でも、1890年代に生まれた映画、19世紀のディズニースタジオと1980年代に誕生したパソコンゲームは、それぞれの時代の人を楽しませるエンターテインメントである。しかし、昔の人間は今と違い複雑な情報に触れていないため、単純であるし、エンターテインメントの種類も少ない。円形闘技場やサーカス以外には、場所もない。今のエンターテインメントは発達しているし、種類もいろいろある。特にデジタル・エンターテインメントとインターネット・エンターテインメントは、たくさんの人たちに注目されている。この章では、なぜ人間はこの二つのエンターテインメントを必要とするのかを説明する。

インターネット・エンターテインメントは、多くの人、特に若者のレジャーの時の最優先の方式になっている。

なぜインターネット・エンターテインメントの魅力はどこにあるか？

まず、インターネット・エンターテインメントは、人々に一つの仮定の体験を提供して、人々に尊重されることや楽しいことなどを自分で実現することができる。つまり、自分がなりたい人になれることがポイントだと思う。私達がゲームの中で、自分のなりたい人の体験をし、自分が心の中のアイドルになったことを想像して、現実的な生活の中で得られない楽しみを体験することが可能だということだ。

それに、インターネット・エンターテインメントは、人と人とのコミュニケーションの新しい空間を提供して、人と人との間の感情を近づけた。

社会の飛躍的な発展は、人の心理に対して猛烈な衝突を生んで、人々の生存の圧力はますます大きくなって、感情はますますバランスを失って、コミュニケーションはますます難しくなっている。そこで、一つの媒介者を借りて双方をつなぐように助力しなければならない。

ネットワークツールの出現が、この需要を実現させた。最初はEmail、それからMSN、ICQ、POPOなどの通信のツールを使い、ネットワークを通じて、チャットする人は多くなって、孤独やバランスを失う心の良薬になっている。そのため、人々が自分の生活のリズムを改善するレジャーの手段の一つにもなる。

また、ネットワークのグローバル化は、インターネット・エンターテインメントに、人類の各種の文化の統合と共有を与えた。

要するに、インターネット・エンターテインメントは、完全の新しいエンターテインメントの方式であって、それは普遍的な人に対する尊重と迎合だといえる。このため、インターネット・エンターテインメントが、全面的に社会を創造して、新しく値することができ、私達の社会の文化と経済の生活を豊かにすることが可能だといえる。

デジタル・エンターテインメント時代の到来は、各種の要素の作用の結果である。しかし最も重要なのは大衆の支持だろう。観衆は、最大の程度の発散と満足を得た。今の人々の生存の圧力はあまりに大きくて、生活のリズムも緊迫している。そんな中、テレビを見ると圧力を緩和することができるということは、観衆は「偽の現実」の中で生きてるのかもしれない。たとえそれが真実ではないことを知っているとしても、また短い時間に楽しみを手に入れたいと願うのだ。

2.2 エンターテインメントの考え方

『エンターテインメント』とは辞典によると、「娯楽、気晴らし、もてなし」の意味である。エンターテインメントは、特定の社会の発展の状況の下で、人々が自分の願望に従って選ぶ活動である。

エンターテインメントの形式は多種多様で、その主要な機能はレジャー、楽しみとリラックスで、客観的にはフィットネス、休み、調整、個人の能力と人間関係の作用を果たすことができる。

エンターテインメントは、近代的な社会の中で生活の各方面に進入して、特に青少年の成長過程に対しての影響の範囲はもっと拡大して、効果ももっと顕著になっている。特に新しいエンターテインメントが興るに従って、青少年の中で巨大な反響を生んでいる。

新型のエンターテインメントの形式の出現と発展に従って、「新しいエンターテインメント」が現れた。新しいエンターテインメントは、今の時代の産物で、それはデジタル・エンターテインメントと新型体験のエンターテインメントを主流にして、社会の発展に合って、人々の需要にも迎合している。

新しいエンターテインメントは、新しい内容と新しい形式を持って、参与性と自主性を体現することができ、アイデアと革新を奮い立たせて、現代のエンターテインメントの発展の勢いを表した。

デジタル・エンターテインメントは、デジタルのツール（ネットワーク、携帯電話、コンピュータ、PDA、ゲーム機、デジタルカメラ、デジタルビデオなど）を新しい主体にして、実現する内容（ネットゲーム、ネット音楽など）と普及の方式の革新以外、まだ科学技術のプラットフォームを使用して娯楽の効果を高めることも含んで、吸引力は強くて、参与とインタラクティブな娯楽のタイプを強調している。

インターネット・エンターテインメントには、例えばインターネットゲーム、インターネットのコミュニティ、インターネットチャット、インターネット音楽、電子のお祝いカード、インターネット映画、インターネットテレビ、インターネット漫画、インターネットアニメーション（Flashアニメーション）、電子ペットなどがある。

デジタル・テレビとデジタル映画では、デジタル・テレビはテレビの信号の処理、伝送、発射と受信の過程の中でデジタル信号を使うテレビシステムあるいはテレビの設備であり、デジタル映画はデジタル技術と設備で撮影、制作して、そして衛星、光ファイバー、ディスク、CD-ROMなどの物理のメディアを通じて伝送して、デジタル信号を映画の標準的な映像と音に合う原状に復して、上映する映画作品である。

2.3 観客側からのエンターテインメント

映画は、人類の偉大な創造の一つである。それは人類の技術と芸術の創造だけではなくて、文化の創造だと思う。映画は人類の行為を再現して反省して、人類の欲望を批判している。更に重要なのは、この再現と批判と反省の中で、映画は人類の思想を表現し、伝播する。こうして映画自身は、一つの文化となった。

映画の歴史上、収入が一番高いのは18億ドルの映画の作品「TITANIC」である。それは壮観な災難を一つのロマンチックな愛情のストーリーと合わせている。一つの愛情のストーリーを通じて災難を述べたら、分離と死亡のせいでの損失を理解することができる。一部の映画は商業と美学の二種類の“元素”を含む。

「TITANIC」の商業と美学の成功の依存は、大衆群体のいろいろな感情を奮い立たせる。この映画は異なった感動、異なった気持ち、異なった見方を持って、すべての観衆に少なくともしばらく間、楽しさを感じさせる。

一部の映画は、このようにしないと「TITANIC」のような規模の成功を得ることができない。この商業的な成功は、基本的な美学の統一性あるいは一致性に頼ってはいず、かえってそれぞれの“元素”の相違がもたらす。これは、観衆が映画と同じような体験を望むことによって起こる。

「TITANIC」は、同時に一部の青春愛情の映画で、伝統の映画、奇観の映画、服装の劇、女性の好感がある文芸映画、災難の映画、階級のロマンチックな愛情のストーリー、秘密の歴史の史詩と非常に高価な映画であった。観衆は、それを無私と自ら命を捧げることへの賛美、階級の関係の転覆性、過去の派手な旧式の展示、資本主義の貪欲、芸術の効果に対する訓練、愛情が死亡を越えて打ち勝つこと、女性主義の冒険の映画などを見なす。

実は、その商業的な成功は、普通、観衆のタイプに対する吸引力の依存である。それは両性とすべての年齢層にもかかわらない。

もう一つは、繰り返しの観覧。ただ一回しか見たことがない観衆は、ほとんどいない。その同時に「TITANIC」は映画館の中で上映する時間がもっとも長くなった。そのため、収入も更に多くなることができた。

「Heaven's Gate」は19世紀末、アメリカの地主たちが彼らの権益を守るため、ヨーロッパから来た移住者との闘争を展開することを述べている。製作費用は1980年の4千万ドルの史詩式の西部映画であった。しかし内容は薄くて、構造は緩んで、監督は「The Deer Hunter」(1978)の類似の手法で舞踏会の場面を撮影して、冗長になった。撮影だけが水準を維持した。商業の上で言ったら、損失のきわめて大きい「壊滅的の映画」だった。

2.4 制作側からのエンターテインメント

エンターテインメントに必要なものは、技術と芸術以外、内容の上で考えると、大切なのは「エモーション」と「テーマ」だと思う。

エモーションとは、辞書によると「感情」、「情動」のことである。ここでいうエモーションとは、「作者が本当に表現したいもの」、「作者のイマジネーション」、「コンセプト」、「おもしろい要素」であることだと思う。

ようするにエモーションとは、自分が心底から表現したいものである。エモーションは、見る人たちのニーズに左右されない。自分の「欲求」に反するものを作っても、面白くはならないし、やる気も持続しないだろう。

- エモーションを見つけるために必要なもの
趣味、嗜好、興味、関心のある作品を作る。見た人に「おもしろい」「すごい」「すばらしい」「かっこいい」「なるほど」などと思わせるものを作り、願望（欲求）を表現する。今の自分にとって、いちばん重要なものを作る。
自分にとって関心のあるものが、一般的に面白くないものであっても気にすることはない。一生懸命になれるものに、くだらないものはない。今自分が作る作品は、自分しか作れないものである。つまり、オリジナリティである。
- テーマの持つ意味
 - ・ストーリーを作る前に考える粗筋
 - ・作品に一貫性をあたえる「芯」になる部分
(例) 映画「E.T.」のテーマ
「子供が宇宙人を見つけて、逃げるのを手伝う」
(例) アニメ「風の谷のナウシカ」のテーマ
「お姫様が、世界の危機を救う」
 - ・見る人に伝えたいメッセージ
 - ・作品に深みをあたえる

作品を見聞きした人たちにある感情を思い起こさせるためには、自分と見聞きした人たちの『共振』が一番重要なものだと思う。自分が面白いと思うと同時に、見聞きした人たちにも同じ感じを伝えたいだけでなく、見聞きした人たちも面白いと感じないといけない。だから、いろんな工夫が必要である。

人の笑いを聞いても、見ても、自分も同じように笑うはずはない。単純に表現しないほうがいいと思う。もし空爆アラームを聞いたら、戦争のせいで死んだ人たちを思い起こしてから、悲しいと思うし、戦争に憎むことも感じる。

音でも、動画でも、人間の感情を変えることができる。簡単に言えば、音のリズムが一番大切なものである。人はリズムが緩い、ゆっくりしている音を聞いたら、伸び伸びとして気持ちがよくなる。リズムが激しい、速い音を聞いたら、喜び、緊張感も感じられる。それに、楽器によって、人の感情も違う。例えば、サクソで演奏した曲を聴いたら、ロマンチック、愛情などを感ぜられる。

音と視覚、音と映像をどういうふうに組み上げればいいのかと言えば、まずは音を聞いてから、どんなイメージを感じる事が重要なことだと思う。その次に、この音をよく分析する。音のテンポ、リズム、拍をよく覚えなないといけない。その後、映像を作る。映像の一部分は必ず音の拍に合わせないといけない

と思う。そうしないと、映像が音に合わせないとか、リズムに合わせないなどの結果が出てくる。

映像を作る前に、必ずエモーションとテーマを決めないといけない。自分は一体何を表現したいのかを決め、ストーリーに起承転結の技法を使って、映像を作成する。

2.5 私がめざすエンターテインメント

私はエンターテインメントの定義は、とても簡単なものだと思う。それは、私達が発見した面白いもの、私達を楽しませるものであると思うからだ。もちろん、「面白い」「楽しい」に対する定義は、人によって違う。そのため、今のエンターテインメントの業界は、大きく発展し、ますます複雑な多元化になっていくと思われる。

今日では、サーカスなどに行くより、家でインターネットゲームを遊ぶことが好きな子供が多いただろう。現代において、ただ単純な作品を見たい人は少なくなかった。技術と芸術以外、更に重要なのは多元化で、複雑な“元素”の存在である。芸術家Charlie Chaplinのように、厳粛と滑稽を自分の作品の中で融合して、人類の文化と社会のいくつかの現象を反映する。喜劇と悲劇を一体にする。そしてこのような形式で深刻な社会の内容を批判する。

だから私が目指すエンターテインメントも同様に、技術と芸術に多くの元素の融合も含めたい。簡単の中に複雑があって、粗末の中に細かいがあって、厳粛の中に滑稽があって、恐怖の中にロマンチックがあって、暗黒の中に光明がある。対立だが、表現するものを一致する。そこを目指したい。

ほとんどのエンターテインメントの作品の目的は商業利潤かもしれないが、私が重視するのは作品の美学と内包である。私の思想に対する表現だけでなく、更に私の思想に対する一つの伝播だと思う。

もし商業を重視しないと、受け入れる人はとても少ないかもしれない。私は自分だけを楽しませる作品を制作しても、自分だけを楽しませない作品を制作したくない。自分自身が自分の作品を好きでないなら、他の人に楽しませることはできないだろう。自分が面白いと感じないならば、他の人も面白いと感じることはできない。

第3章

ホームページ制作

3.1 なぜホームページなのか

3.1.1 自分の作品を Web で公開したい

現在は情報が次々と新しくなる時代であって、情報を提供できる手段として一番適しているのがホームページだと思う。ホームページのデザインとコンテンツによって、自分の個性を打ち出すことができ、オリジナリティも発揮することができる。

クリエイターにとって、自分が作った作品を、どういう手段で宣伝し、大衆に見せるのかは、非常に重要なことだと思う。原則として、ホームページをWebに公開するのは、全世界の人々に見せることである。だから、インターネットが繋がれば、世界中の人が私のホームページを見るということであり、ホームページは、自分と自分の作品に対して、一番いい宣伝の方法と手段だと思う。

3.1.2 Web デザインも含めて自分の作品としたい

マーケティングの教科書にAIDMAの法則という言葉がある。自分のホームページにもこの法則を通用できると考える。

AIDMAとは、人が企業や個人からのオファーを受けるまでには、5段階のハードル(表1)があるというものだ。

表1 AIDMAの5段階ハードル

A	Attention	気づいてくれた人
I	Interest	気づいてくれた人のうち興味をもってくれた人
D	Desire	興味をもってくれた人のうち、欲しいと思ってくれた人
M	Memory	欲しいと思ってくれた人のうち、覚えてくれた人
A	Action	覚えてくれた人のうち、行動を起こしてくれた人

はじめに気づいてくれない限り、その人は観衆になることはない。気づいてくれた(Attention)人が、最後にActionをしてくれるまでに各ハードルを越えてくれる人が順々に減っていきく。

どういうふうになれば、Attentionができるかというと、コンテンツとしての

作品ではなく、ホームページのデザインを工夫することだと思う。初めて見た人たちに深い印象を与え、心を動かすことが大切だということだ。もしこの一段階が失敗したら、人はホームページのコンテンツを見たくなくなって、次の四段階に進むことはないだろう。

だから、私はホームページのデザインに工夫をして、自分の作品とする。

3.2 制作手順と内容

3.2.1 動

- 墓地の 3D モデリング & 3D レンダリング

ホームページのテーマ「The Tomb」にあうために、墓地の 3D 映像を作った(図 1)。ホームページの各ボタンを押すと、3D 映像が流れるので、3D 映像を先に作らないと進められないと思う。まず、墓地の 3D モデリングを作って、3D レンダリングで完成した。最後に三つの墓地の映像を MPEG ファイルに書き出して保存した。この三つの映像はホームページのコンテンツ中の About, Atrwork, Email で使っている。



図 1 墓地の 3D モデリング & 3D レンダリング

- 映像編集

書き出した 3D 映像を Adobe Premiere で編集し、全体的に暗いイメージを与えるために、エフェクト効果を加えた。最後に AVI ファイルに書き出した。加えたエフェクトは次の通りである。

- ◇ Black&White

This effect converts any color clip to grayscale; that is, colors appear as shades of gray.

- ◇ Lens Distortion

Changes the curvature of the lens. Specify a negative value to make the image concave, or a positive value to make the image convex.

- ◇ Solarize

This effect creates a blend between a negative and positive image, causing a "halo" effect. This effect is analogous to briefly exposing a print to light during developing.

3.2.2 静

- Flash ボタンのデザイン

ホームページのボタンは、サンスクリット語のデザインを用いて作った（図2）。サンスクリット語は、古代インド亜大陸において公用語として用いられていた言語である。現在のインドの公用語の一つでもあるが、古典言語であるため現在日常語としての話者はほとんどいないが、デザインは神秘さを出すために比較的好く用いられる。私が使ったサンスクリットの語句は別々の仏教の神様を代表しているものである。神秘さもホームページのインパクト性の表現として捉える。



図2 サンスクリット語のデザインを用いたボタン

- 背景の統一感の工夫
ホームページの背景は、シンプルかつテーマに合うようにするために、暗いイメージで統一することにした（図3）。そのため、背景色は黒、文字色は白にして、骨で作ったウィンドウの両側にボタンを配置し、十字形の図形を右下に配置して、背景の統一を図った。



図3 背景

- アクションスクリプトによるボタン制御
以下の仕様を満たすため、Flash MX でアクションスクリプト言語を書いた。
 1. ホームページのボタンの上にマウスがオーバーすれば映像が流れる。
 2. ボタンをクリックすればコンテンツの内容をウィンドウズの中で表示する。

3.3 必要な技術と知識

- Adobe Premiere
3D 映像を編集し、エフェクト効果加えるために、Adobe Premiere の知識と技術が必要だ。その技術で墓地のムービー、MTV「Wheels」と映像作品「Devil's Dancing」で使った。
- LightWave3D
3D モデリングと 3D レンダリングを作るために、LightWave3D の知識と技術が必要だ。その技術で、墓地と MTV「Wheels」のモデリングとレンダリングで使った。
- Flash MX (&ActionScript)
アクションスクリプトによるボタン制御のために、ActionScript の知識と技術が必要だ。その技術でホームページのボタンの上にマウスがオーバーすれば映像が流れることとボタンをクリックすればコンテンツの内容をウィンドウズの中で表示することで使った。
- Adobe Photoshop
画像の加工するために、Adobe Photoshop の知識と技術が必要だ。A 技術でホームページの背景の制作で使った。

第4章

作品の解説

4.1 「The Tomb」



図4 ホームページのイメージ

Tombは辞書によると、「墓地」の意味である。ホームページを見た人に深い印象を与えるために、工夫しないとはいけない。だから、そのインパクト性が一番重要なものだと思う。インパクトが弱いなら、見た人の心を動かさないし、二度も見たくなくなる。

人が死んだ後に、随葬品と一緒に棺の中に入れる。ホームページのテーマは「The Tomb」なので、自分が作った作品はその随葬品としてホームページに載せて、伝統的な考え方と反して、インパクトが強めている（図4）。

4.2 MTV「Wheels」



図5 MTV作品

「CAKE」というアメリカのバンドの曲「Wheels」を使って、3DのMTVを制作した(図5)。このバンドのタイプはFUNKで、風刺的、嘲笑的な表現で社会の現象を批判する。私はこの作品を通じて、3Dモデリングと3Dレンダリングの技術力をアップし、映像と音はどのようなふうに融合すればよいかを訓練した。

4.3 「Devil's Dancing」



図6 美しさと危うさの融合を狙った作品

自然災害とバレエを対比して作った作品（図6）である。

私たちは毎日バレエのような美しい、平和な、幸せな生活をしている。でも、ほかの生物の命を無視して、わがままなやり方で自然環境を勝手に破壊して、自然災害を起こらせる。

私はこの作品を通じて、自然が怒ることができ、人間に報復することもできるといいことを伝えたい。

4.4 「GOAL」



図7 理想と現実の距離



図8 道のり



図9 到達の後に

この作品は三枚の静止画を通じて、人生の目標について表現したものである。一枚目(図7)は、人々はあるものや人を自分の目標をして、それと自分の現状と遠い距離があることを表す。二枚目(図8)は、目標を達成する途中で、迷うこと、困ること、悩むことがたくさんあって、達成するまで、努力しないとはいけないことを伝えたい。三枚目はやっと自分がその目標を達成したあとに、また自分は他人の目標になって、皆は追いかけてくるということ表現した。

第5章

まとめ

● 反省点

3D映像を書き出す時間が長い

3D映像に書き出す時、とても時間がかかるので、次回にその問題を注意して、データ量を少なくする工夫をする。

解像度の統一

パソコンのディスプレイの解像度が別々違うので、ホームページを見る時に、可笑しくなる時がある。だから、CSS言語を書かないといけない。今後、ホームページの解像度を統一するために、CSS言語を勉強するつもりだ。

● 今後の予定

来年に中国でオリンピック競技大会が行われる。それは全世界の人たちは中国の文化と歴史を知る契機になる。そのために、私は中国の歴史と文化に関するモーショングラフィックスの作品を作りたい。それを作るために、Adobe AfterEffectsとAdobe Illustratorの知識と技術が必要だ。今後、Adobe AfterEffectsとAdobe Illustratorを中心に勉強する。

参考文献

タイトル：『入門 CVS』
著者：大月 美佳
出版社：秀和システム
ISBN：4-7980-0105-8 C3055

タイトル：『HOLLYWOOD CINEMA』
著者：Richard Maltby
出版社：華夏出版社
ISBN：7-5080-3472-4

タイトル：『エンターテインメントビジネス戦略に関する一考察』
著者：西本みゆき
URL

<http://atlantic2.gssc.nihon-u.ac.jp/kiyou/pdf05/5-230-241-nishimoto.pdf>

タイトル：『エンターテインメント創作術』
URL：<http://www.asahi-net.or.jp/~ul1f-hk/entertainment.html>

付録

卒業制作作品のフォルダ内のファイルの説明は次の通りである。

- 01.swf
About 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- 02.swf
Artwork 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- 03.swf
Contact 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- about.swf
About のムービー。About のボタンをクリックした状態で表示される。
- Animation.swf
Animation のムービー。Animation のボタンをクリックした状態で表示される。
- ANIME.swf
Animation 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- ART.swf
Artwork のムービー。Artwork のボタンをクリックした状態で表示される。
- cinema.swf
Cinema 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- Email.swf
Contact 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。
- MTV.swf
MTV のムービー。MTV のボタンをクリックした状態で表示される。
- MV.swf
MTV 用のムービー。ボタンの上にマウスが乗った状態で表示される。

謝辞

卒業制作と卒業論文を作成するにあたり、ご指導いただきました平川先生に心より御礼申し上げます。

最後に、あたたかい励ましをいつも送り続けてくれた家族に心から感謝します。