

Sequential Graphics

臨場感を描画するソフトウェア

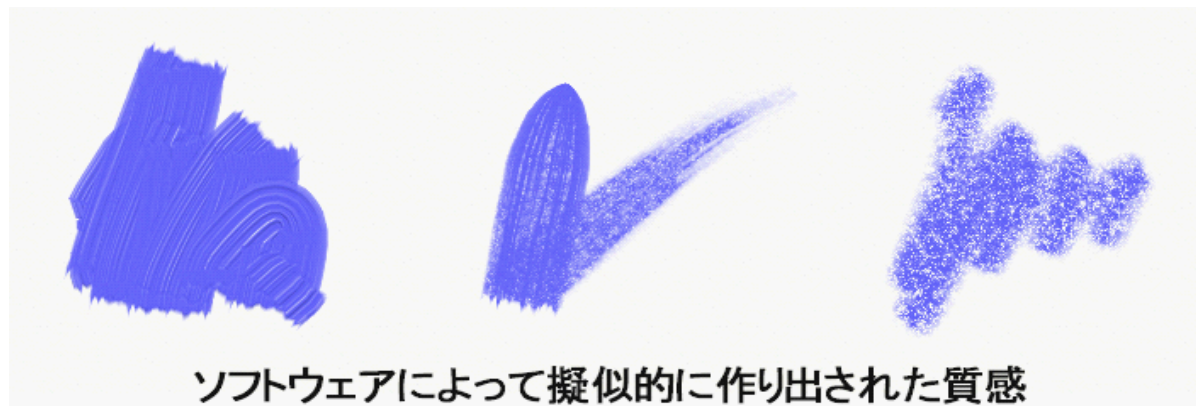
背景

今日のペイントソフトは描画における臨場感の表現手法として、筆跡のニジミ、カスレやテクスチャの適応等が行われているが、これらはいくまでも紙の上での現象をPC上で擬似的に再現することを手段としており、紙の上で絵の具によって行われる描画の臨場感を追いかけている以上、絵の具に勝る迫力を再現するには至らない。

目的

ニジミ、カスレ等は紙の上での表現の結果によって生まれたものにすぎず、PC上にはPC上でしか生まれない、より環境に適した表現手法が存在するはずである。

本提案は、ソフトウェアプログラミングを用い、PC上での絵画表現においてのより相応しい質感を模索するものである。

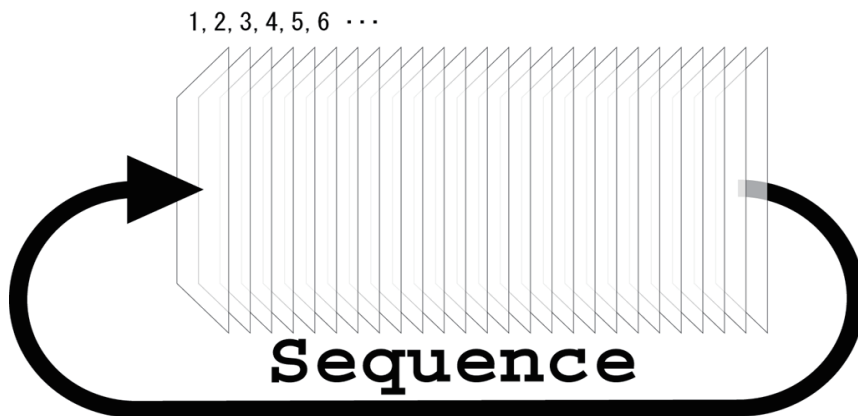


ソフトウェアによって擬似的に作り出された質感

開発ソフトウェアの概要

本提案は、PC 上での絵画表現においてのより相応しい質感を模索するものである。本ソフトウェアの基本動作として以下の点が挙げられる

- キャンパスは0～指定フレームまでを繰り返し再生している。
ユーザーはその画面上に様々な種類の線を描画することが出来る。
- 0～10フレームで描画された線は、再びそのフレームが再生される際に描画したときの位置、線種、勢い、等がそのままの形で再現される。
- 勢いを有した線を幾重にも重ねて描画を続けることで、画面全体が息づく絵を描くことが可能となる。



- 上記の処理を連続して行うことで下図のアニメーションのように描画したタッチの勢いがそのままの状況で再現されることとなる。



開発成果の特徴

描いたものではなく、描く行為こそが作品となる

今までユーザーが描画ソフトを利用する際は、作品を作るために手を動かしてきた。しかし、本ソフトウェアでは作品のために手を動かすのではなく、手の動きこそを作品とすることが出来る。そこが最たる特徴だろう。

絵を描くという行為は、食事や睡眠、排泄等と同列に非常に生々しい行為である。本ソフトウェアでは、人の手から筆を通し、意思を持って生まれる動きを、その生々しさごとキャンバスへと定着させる。

手の動きこそが作品となる、これはパフォーマンスアートに近いメディアと言えるだろう。

紙面上の現象を再現することへ凝り固まらず PC 独自の文化を築く

これまでペイントソフトは紙面上での表現を PC 上で再現することを重視していたが、PC には PC に相応しい表現が存在し、当ソフトはその新しい表現を模索するものである。

動画でも静止画でもない、第三のメディアの確立

様々な特徴は、静止画媒体、動画媒体に次ぐ新たな表現媒体の獲得を期待できるものだ。

童心への働きかけ

実際にソフトウェアを触ってもらった結果、子供への影響力が異常に強いことが判明した。簡単、そして瞬間的に自分の手から動く物が次々と生まれていく感覚に惹かれ、たくさんの子供が長時間ソフトウェアに釘付けとなっていた。本ソフトウェアのクリエイティブ性とフィードバックは子供の心に大きく働きかけ、自閉症や障害を持つ子供へのきっかけとしても非常に期待が持てるものだ。