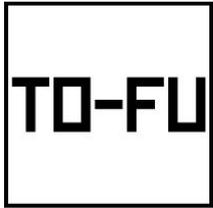


M o t i o n G r a p h i c s S t u d i o

デジタルサイネージコンテンツとしての モーショングラフィックスとその可能性

2012年2月14日 DCS勉強会



大森 聖 略歴紹介

- 建築学科卒業・・・各種デザインを勉強
- 設計事務所勤務（3年）・・・VJ活動など
- 会社設立（3年）・・・ウェディング映像制作

- 店舗設計業務をしつつ個人的に活動はじめる
TO-FU始動・・・各種映像作成

- 2009年モーショングラフィックスに特化

QuickTimeýÇ²
H.264 êLíÉvÉçÉOÉâÉÄ
Ç™Ç±ÇÃÉsÉNE`ÉÉÇ³/4â©ÇÈÇžÇ½Ç...ÇÖiKónÇ-ÇÅB

<http://vimeo.com/35304489>

映像表現の例

フィルム

アニメーション

FLASH

ストップモーション

etc...

テレビ、映画、ウェブサイトなど

既存メディアをベースとした表現

モーショングラフィックス（略MG）

従来の静止画としてのグラフィックスデザインに動きを加え、映像の形態を取った視覚表現である。

タイポグラフィー 3DCG アニメーション

クリエイターのスキルにより表現法は多種多様

現状の主な用途は企業CMのロゴVI、
映画やテレビのタイトル、アイキャッチなど



What is Motion Design ?

<http://vimeo.com/31805394>

モーショングラフィックスの特徴

すべてコンピューター上で制作可能

グラフィックと文字だけでストーリーをつくる

時間軸を持ったデザイン

音やナレーションに依存しないコンテンツが可能

今ある素材で制作することができる

人件費、制作費を押さえることができる

モーショングラフィックスの課題

※まだ一般的に認知度はない

※これまで有効的に活用する明確な場がない

動画メディアの変遷

1 : テレビ、イベント、特定の空間

アナログなメディア、限定された場でのコミュニケーション、リアクションは確認できた。

2 : ブロードバンド化、YouTubeの普及

動画の表現の場が出現、ビジネス活用までには至らない。

3 : SNSの普及

動画のビジネス活用が活発化、シェアされることでより広まりやすくなる。

SNSの普及でMGに価値がでてきた

- ・ 動画はシェアされやすい
- ・ グローバル化
- ・ コンテンツの重要性が増す
- ・ コンテンツが欲しい人とのマッチアップがしやすい

MGのビジネス化が可能な時代になってきた。

セルフプロモーションのために制作したのが



29 WAYS TO STAY CREATIVE

QuickTimeýÇ²
H.264 êLíÉvÉçÉOÉâÉÄ
Ç™Ç±ÇÃÉsÉNE`ÉÉÇ³/4â©ÇÈÇžÇ½Ç...ÇÖiKónÇ-ÇÅB

<http://vimeo.com/24302498>

29 WAYS TO STAY CREATIVE

2011年5月末にアップロード

MGを世間に広めたい

Vimeoにおいて100万回再生

10,000Likes

facebookで72,000シェア

何故ここまでソーシャルの波に乗ったか？
コンテンツとして重要なヒントがあります



29 WAYS TO STAY CREATIVE

Sun 01/08/12 – Wed 02/08/12



Legend: Max / Min

Rank	Location	Total plays	Total loads
1	United States	22,267	233,663
2	Unknown	39,853	181,075
3	Brazil	14,317	90,472
4	Canada	8,798	38,156
5	Russian Federation	15,406	30,723

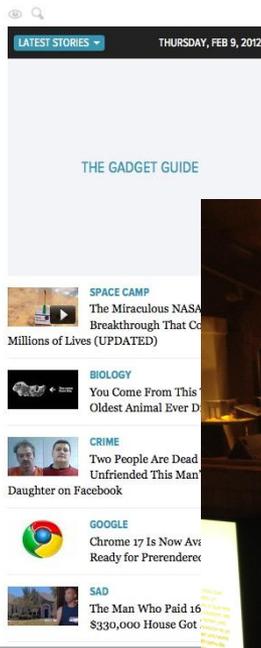


HOW TO

29 Ways to Stay Creative (and Be Happier)

While you may think that staying creative is not important for your work or life, keeping your brain alert and create unexpected connections could mean the difference between living a good life or snooze through a world of beige.

In fact, humans' happiness depends on their capacity to create. Not only art, music, buildings or machines, but to be creative in everything that surrounds you, solving problems and discovering new ways to enjoy life and make those around us a little bit happier. It's our nature. Our



- 有名ブログ等で紹介
- 海外のミュージアムにて展示
- 国内外含め問い合わせや仕事依頼が増加

SNSの影響力は確かに凄いが、

インターネットの中だけでは、良い映像作品にとどまってしまう。

ただ「いいね！」だけでは終わりたくない。



それでは既存の映像表現と変わらない！

もっと有効的に活用できる場は？

もっと人のために役立ちたい！

その解決策となるのが



デジタルサイネージとMG

サイネージの特性に合うコンテンツは何か？

29 WAYS TO STAY CREATIVEにヒントがある

1. シークエンス

文字や言葉を主体としたストーリー

次の展開を期待させることで、視点を能動的なものへと変える効果。

限られたスペースで最大限の情報表示を可能にする時間軸をもったデザイン

時間軸があることで一度に目にする情報は少量ですむ。理解度が高まる。

27

28

29 WAYS TO STAY CREATIVE

30

1. MAKE **LISTS**.

31

2. CARRY A **NOTEBOOK** EVERYWHERE.

32

3. TRY FREE **WRITING**.

33

4. **GET AWAY** FROM THE COMPUTER.

5. QUIT BEATING YOURSELF UP.

6. TAKE **BREAKS**.

7. **SING** IN THE SHOWER.

8. DRINK **COFFEE**.

9. **LISTEN** TO NEW MUSIC

10. BE **OPEN**.

11. SURROUND YOURSELF WITH **CREATIVE** PEOPLE.

12. GET **FEEDBACK**.

13. **COLLABORATE**.

14. DON'T GIVE UP.

15. **PRACTICE**, PRACTICE, PRACTICE.

16. ALLOW YOURSELF TO **MAKE MISTAKES**.

17. GO SOMEWHERE **NEW**.

18. COUNT YOUR **BLESSINGS**

19. GET LOTS OF **REST**.

20. TAKE **RISKS**.

21. **BREAK THE RULES**.

22. **DON'T FORCE** IT.

23. READ A PAGE OF THE **DICTIONARY**.

24. CREATE A **FRAMEWORK**

25. STOP TRYING TO BE SOMEONE ELSE'S **PERFECT**.

26. GOT AN **IDEA**? WRITE IT DOWN.

27. **CLEAN** YOUR WORKSPACE

28. HAVE **FUN**.

29. **FINISH** SOMETHING.

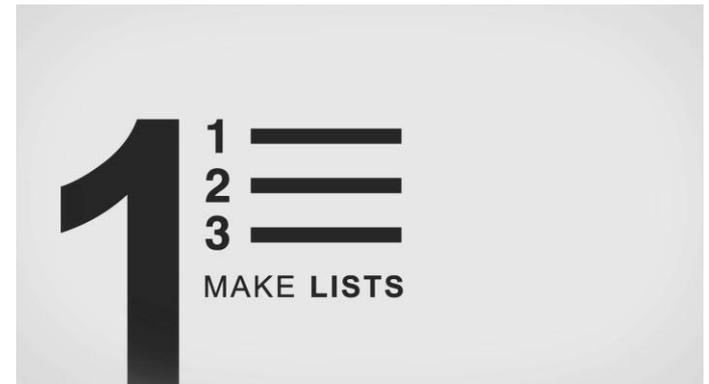
2. 記号化

誰にでも直感的にわかりやすいシンプルなグラフィック。余計な情報は排除。

グローバル化、ユニバーサル化。

もし撮影した映像で制作したとしても同様の反応はあったか？

目指すは動くピクトサイン。





頭上注意

3 . コミュニケーションの発生

共感のきっかけをつくる

自分への置き換えが可能なテーマ

人に教えたくなる

「〇〇するための10の△△」
というようなフォーマットはコ
ミュニケーションが発生する
きっかけをつくりやすい。



デジタルサイネージコンテンツとしてのMG

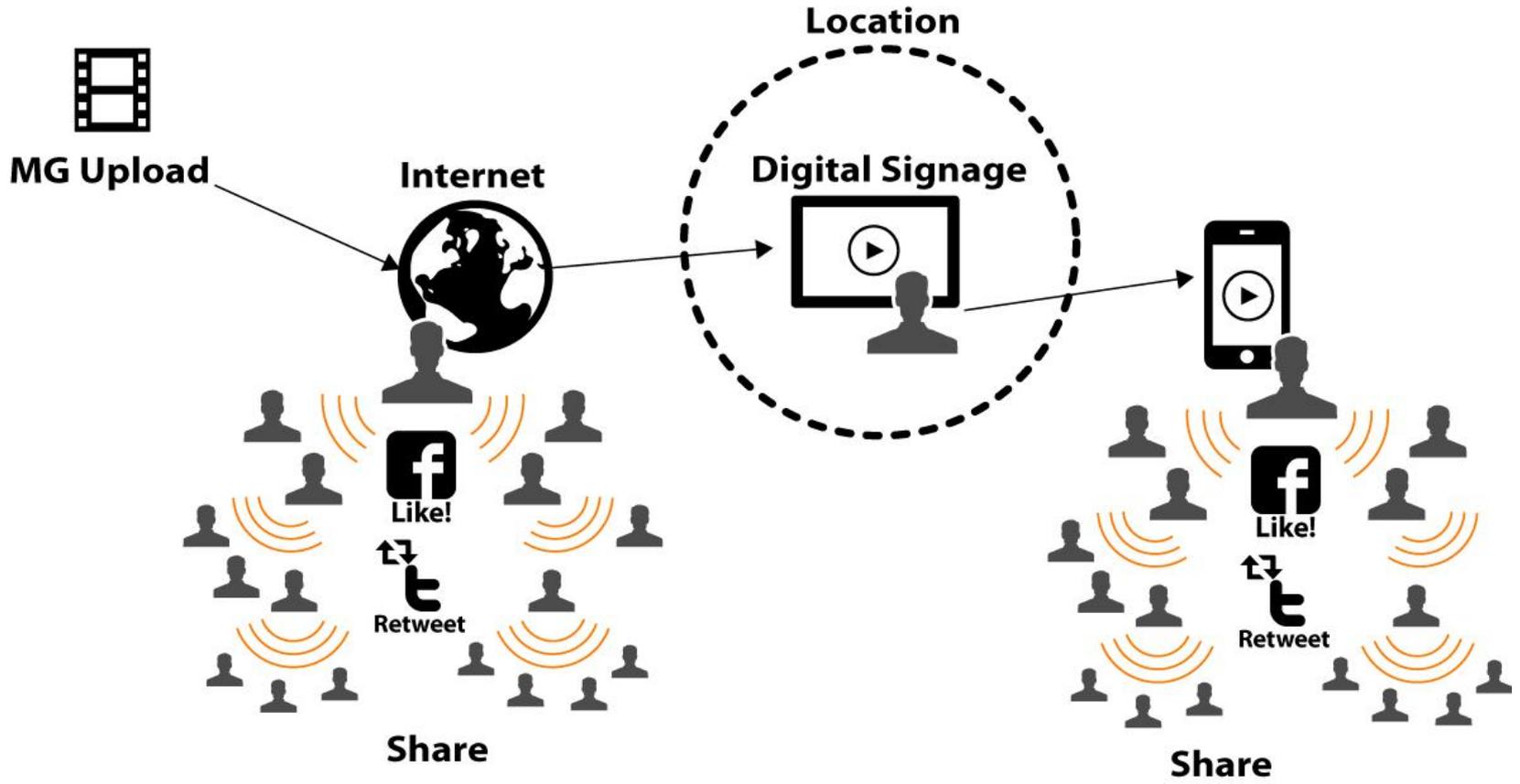
既存メディアと同じコンテンツではダメ

イメージそのものを見せるより共感を呼び起こすストーリー、メッセージ、思いを伝える。

人を誘導し行動の契機となる直感的わかりやすさ

クリエイティブ性が重要。

サイネージからネット・SNSへのフィードバック



デジタルサイネージとMGの将来的ヴィジョン

都市は映像メディアであふれる

MGは広告的ではなく
インフォグラフィック
としての役割がより大きくなる

都市、建築における動的サイン

よりパーソナルな情報を表示可能となる。

更に進化すると！

デジタルサイネージとMGの将来的ヴィジョン

ユビキタス化が進み、あらゆるものに映像デバイスが

家電、建築はもちろん現在考えられない
モノにも映像がアタッチされる

あらゆるモノがシームレスに繋がる世界。

人とモノを結ぶインターフェース

QuickTimeýÇ²
H.264 êLíÉvÉçÉOÉâÉÄ
Ç™Ç±ÇÃÉsÉNE`ÉÉÇ³¼å©ÇÈÇžÇ½Ç...ÇÖiKónÇ-ÇÅB

QuickTimeý Ç²
H.264 êLíξÉvÉçÉÓÉâÉÄ
Ç™Ç±ÇÃÉsÉNE`ÉÉÇ¾å©ÇÈÇŽÇ½Ç...ÇÕïKónÇ-ÇÅB

手が触れるところにモーショングラフィックスがある

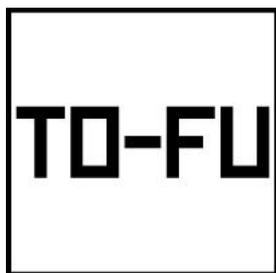
そんな素敵な未来を予想しています。

まとめ

既存の映像表現はエンターテインメント、プロモーション、ブランディングが主体。MGは「生活」の中で人のために役立つことができる映像表現。

映像は情報量が多いは間違い。それはただ情報の垂れ流しです。視聴者に想像させる余地を残すことで能動的なコンテンツとなる。

表現をする対象は自由。今まで映像とは縁のなかったようなものにスポットを当てるなどプロデューサーやコーディネーターのチカラも必要。



M o t i o n G r a p h i c s S t u d i o

お気軽にご質問、お問い合わせ下さい。

Web: <http://www.to-fu.tv>

E-mail: Info@to-fu.tv

Facebook: <http://facebook.com/tofudesign.sei>

Works: <http://vimeo.com/tofudesign/videos>