

技術で未来拓く

⑤3
—産総研の挑戦—

人と人を結ぶ創作支援

るようになった。産業技術総合研究所（産総研）では、そうしたネット時代のコンテンツ制作のために創作支援技術を追求してきた。

容易に動画制作

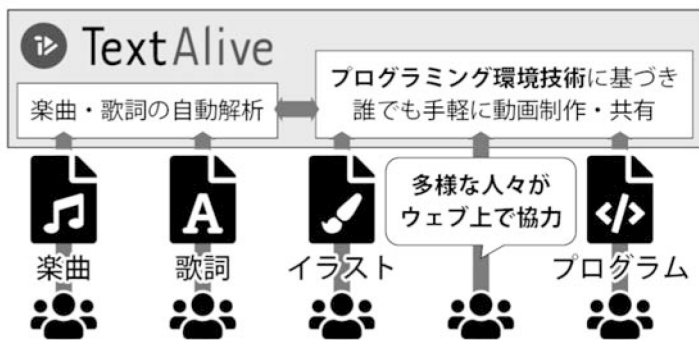
情報技術の発展に伴い、音楽や動画などのコンテンツ制作ツールがデジタル化が進み、人々がインターネットを通じて共同作業でき

ネット時代の「コンテンツ技術」

動画制作も共有
制作過程も共有
エブサイトは多いが、

従来の動画制作には別々のツールが必要で、完成した動画だけが流通していた。テキストアニメーション制作ツールであるが、文字の動き方などを決める演出プログラムを誰でも開発して追加できる。動画再生中に演出プログラムを書き換え、リアルタイムで演出を確認する「ライブプログラミング」は先進的な統合開発環境技術で実現した。

より、理論上は解像度より、制限の動画を配信できるだけでなく、他の誰かがさらに素材や演出に工夫を凝らして作り込む2次創作も容易に



楽曲・歌詞の自動解析
プログラミング環境技術に基づき 誰でも手軽に動画制作・共有
多様な人々がウェブ上で協力
楽曲
歌詞
イラスト
プログラム

未来を先取り

動画制作者とプログラマー開発者が協力することで、コンテンツだけでなくツール自体の価値もみんなの力で高めていける技術として、未来の創作支援環境を先取りしたと考え

産総研情報技術研究部門
メディアインタラクション
研究グループ主任研究員

加藤 淳



プロフィール

人々が創造性を発揮できるユーザーインターフェース（UI）の研究を志す。ままならない情報技術を見るにつけ、まずプログラミング体験（PX）の研究を提唱。プログラマーまで垣根なく創作支援環境を追及している。

連携し、音楽配信サービスや、動画以外のコンテンツの創作支援、プログラマー教育など展開していきたい。

TextAlive (https://textalive.jp/公開中)
(木曜日に掲載)