

「スライド芸」
プラネタリウム投影における
静止画を用いた演出手法の整理

株式会社オリハルコンテクノロジーズ 井内 麻友美

「スライド芸」 プラネタリウム投影における 静止画を用いた演出手法の整理

「スライド芸」の要素 (elements)

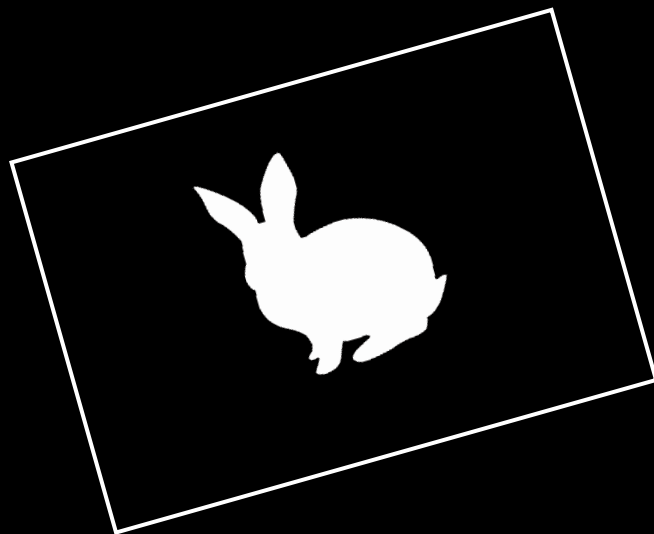
方法：発表者の経験と、デジタルプラネタリウムのスクリプトリファレンス（マニュアル）を用いて補填し、図化した。

古典的スライド芸の一例

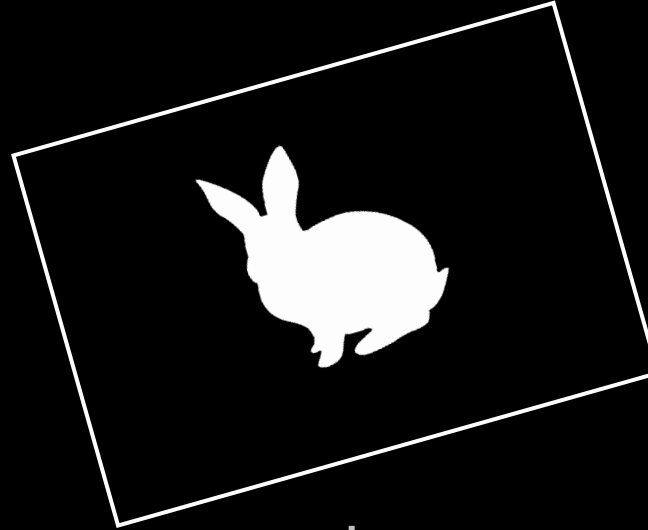
まとめ

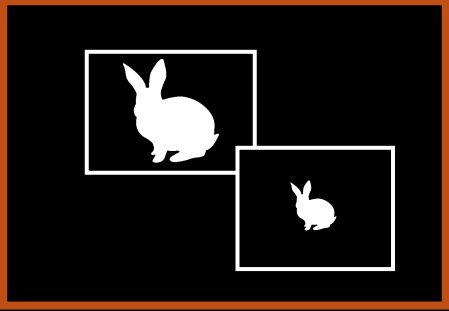
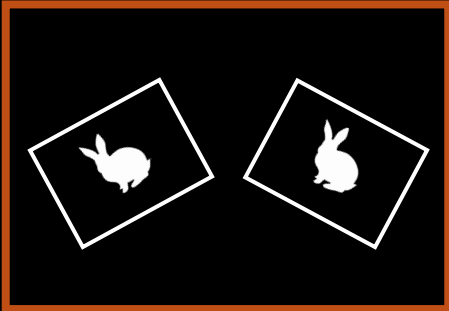
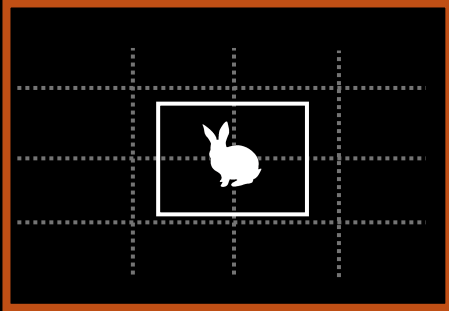


本発表での「スライド芸」とは、古くからプラネタリウム投影の補助投影機として使用されてきたフィルムスライド投影機（例えば「カルーセル」「ユニプロ」「XY投影機」「バリアブルズーム投影機」等）でおこなう演出手法をいう。加えてデジタルプラネタリウムでの静止画投影の手法を指す。



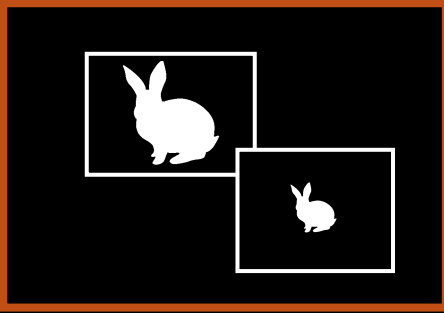
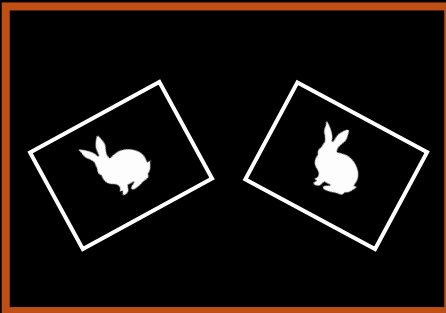
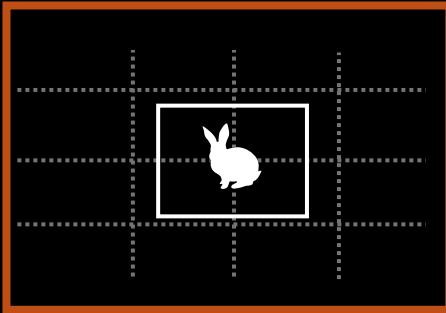
スライド表示の基本要素 Basic elements



基本要素 Set up				
	点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	大きさ (サイズ指定)	回転角 (度) 指定	位置指定

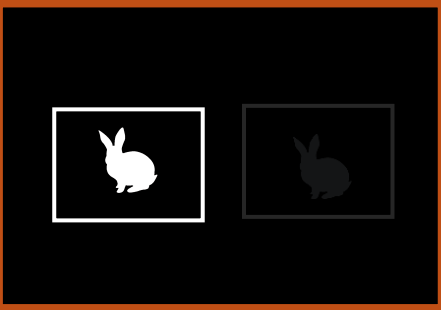
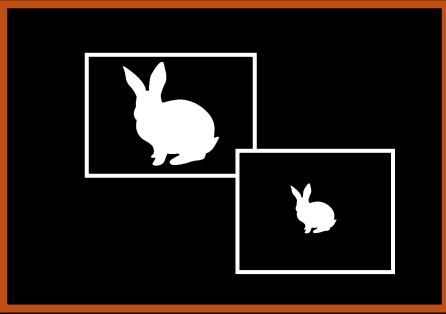
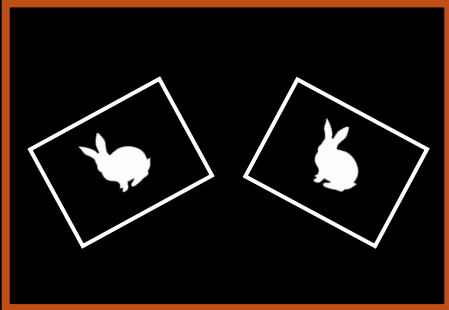
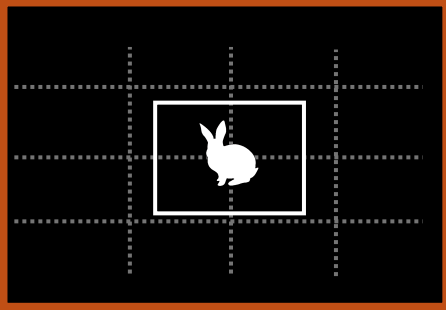


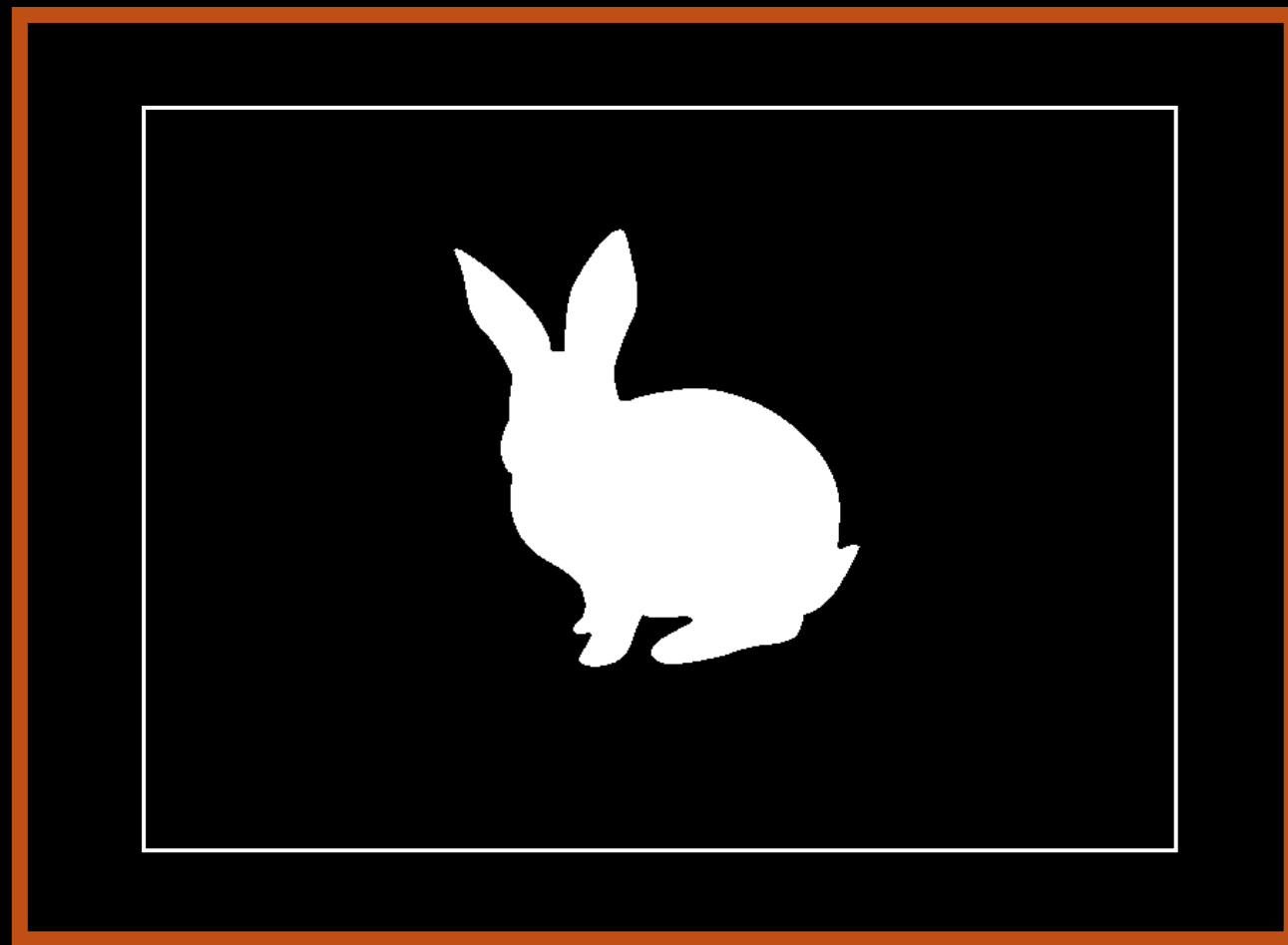
スライド表示の基本要素＋時間変化

時間変化 Animation				
基本要素 Set up				
				
				
				
	点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度) 大きさ (サイズ指定) 回転角 (度) 指定 位置指定			



点消灯(明るさ) + 時間変化

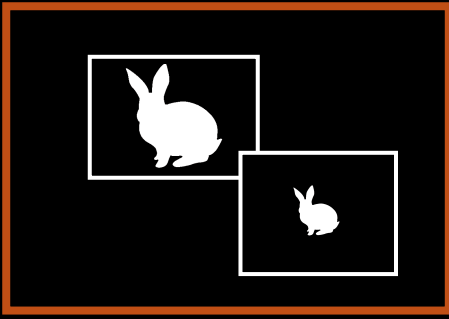
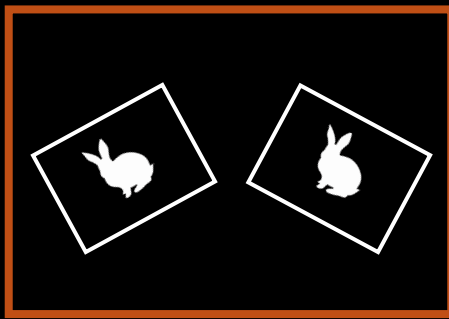
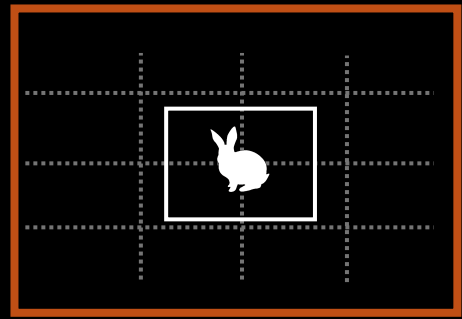
時間変化 Animation	 フェードイン/フェードアウト Fade In/ Fade Out			
基本要素 Set up	 点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	 大きさ (サイズ指定)	 回転角 (度) 指定	 位置指定

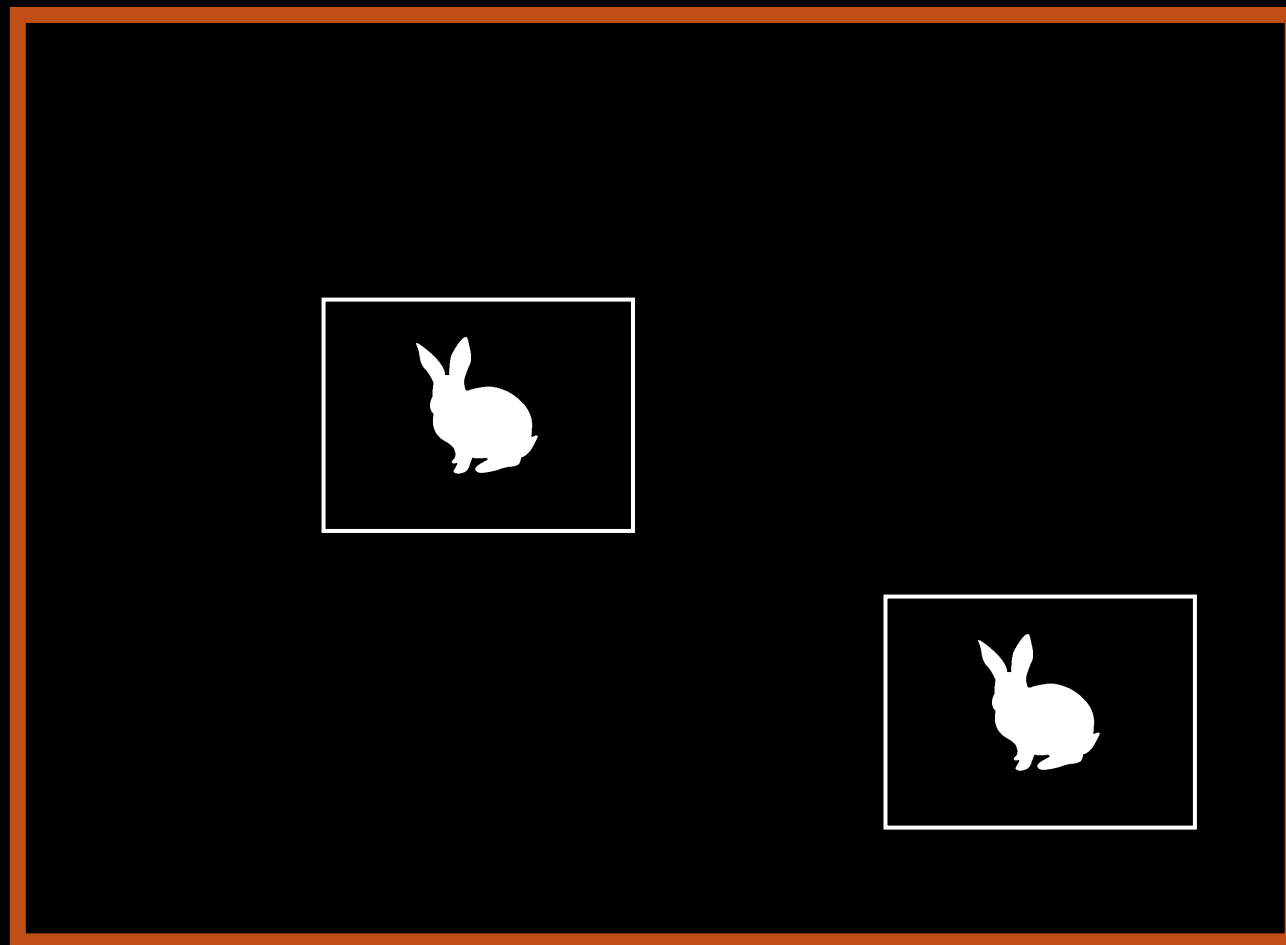


フェードイン/フェードアウト
Fade In/ Fade Out



大きさ(サイズ) + 時間変化

時間変化 Animation	 フェードイン/フェードアウト Fade In/ Fade Out	 拡大・縮小 (サイズ変更) Scale		
基本要素 Set up	 点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	 大きさ (サイズ指定)	 回転角 (度) 指定	 位置指定

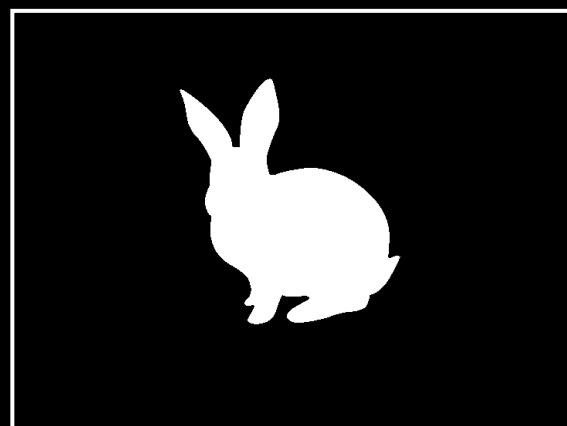


拡大・縮小（サイズ変更）
Scale



回転角＋時間変化

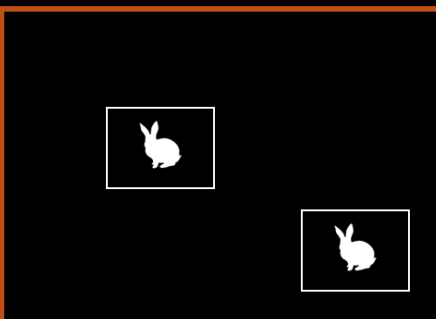
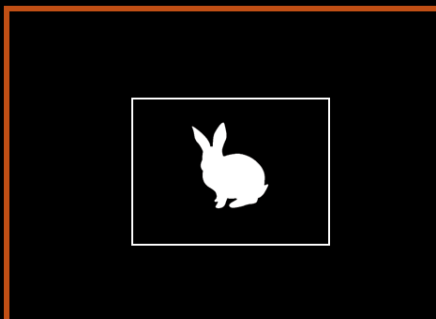
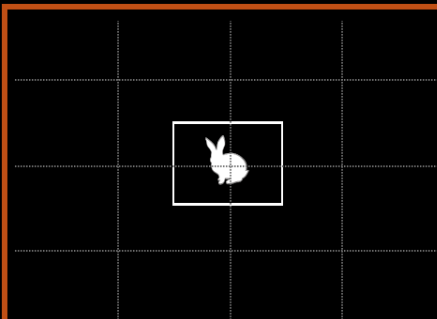
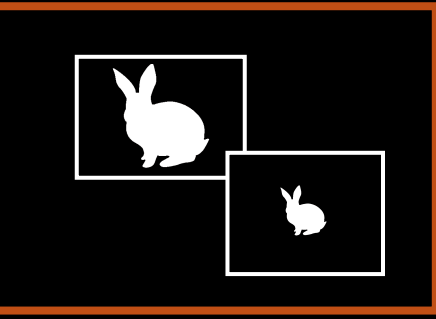
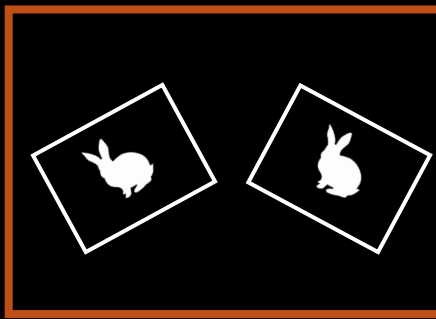
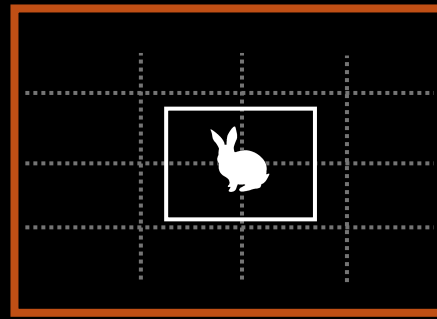
時間変化 Animation				
	フェードイン/フェードアウト Fade In/ Fade Out	拡大・縮小 (サイズ変更) Scale	回転 Rotation	
	点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	大きさ (サイズ指定)	回転角 (度) 指定	位置指定
基本要素 Set up				

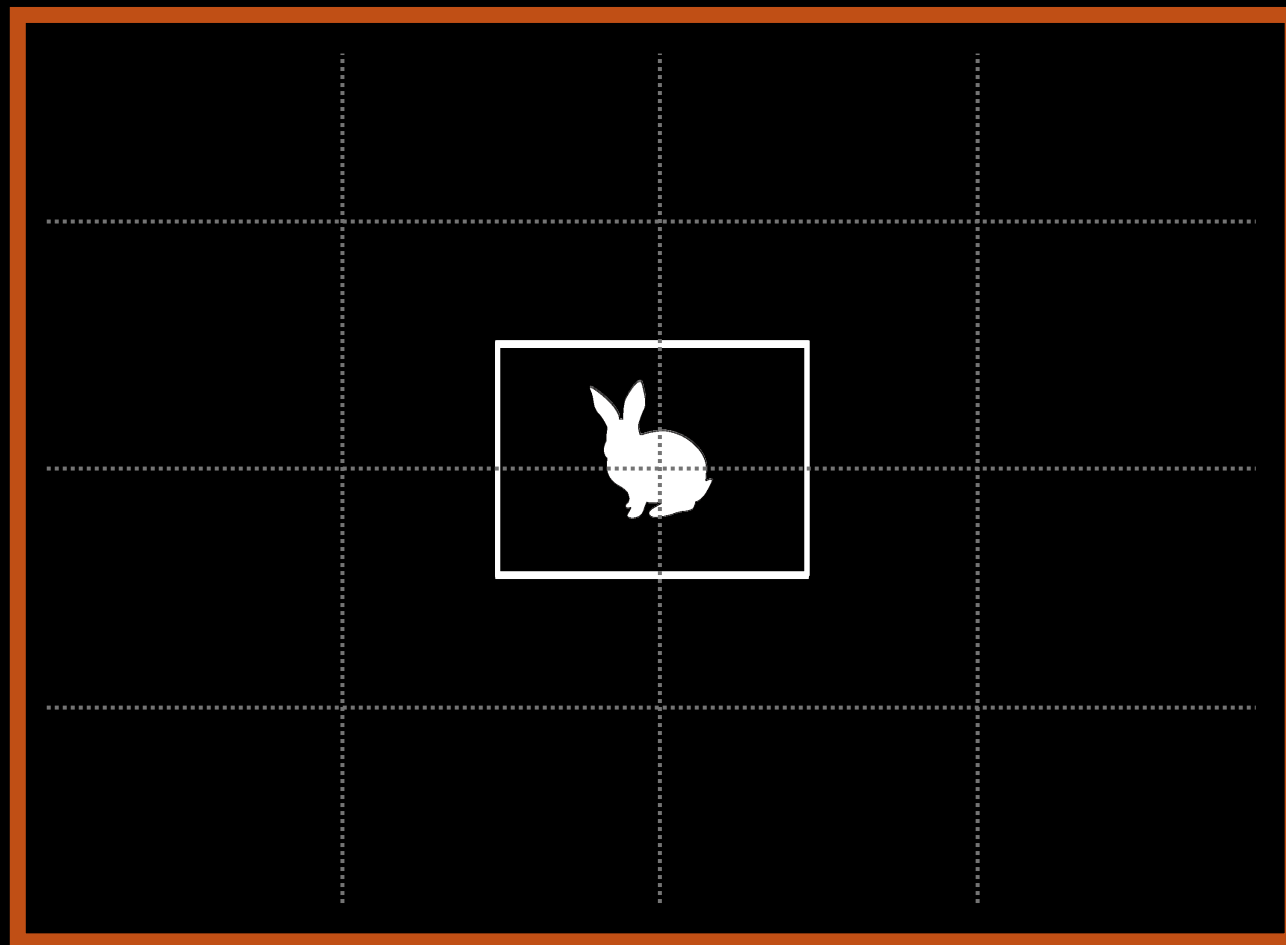


回轉
Rotation



位置指定 + 時間変化

時間変化 Animation				
	フェードイン/フェードアウト Fade In/ Fade Out	拡大・縮小 (サイズ変更) Scale	回転 Rotation	2 地点間移動 Translation
				
	点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	大きさ (サイズ指定)	回転角 (度) 指定	位置指定
基本要素 Set up				



2 地点間移動
Translation

複数枚のスライドを重ねて

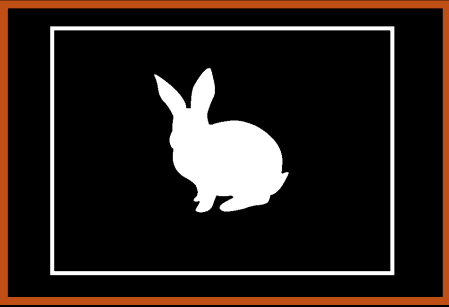
2<

ディゾルブ
(クロスフェード)

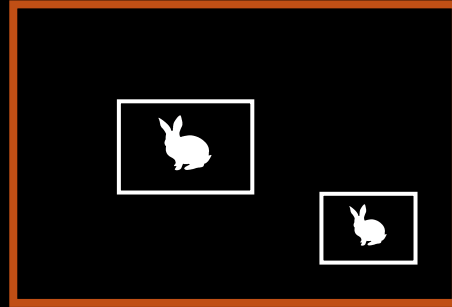
パラパラアニメ
(フリップブック)

時間変化

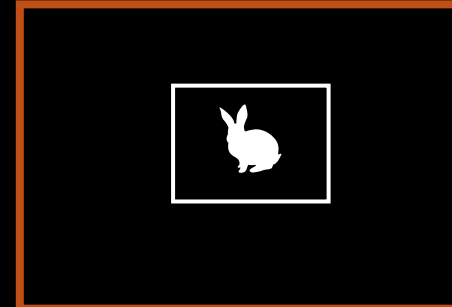
Animation



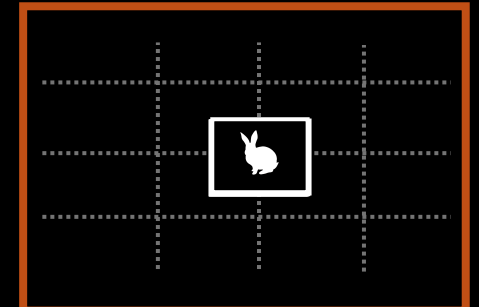
フェードイン/フェードアウト
Fade In / Fade Out



拡大・縮小
Scale



回転
Rotation



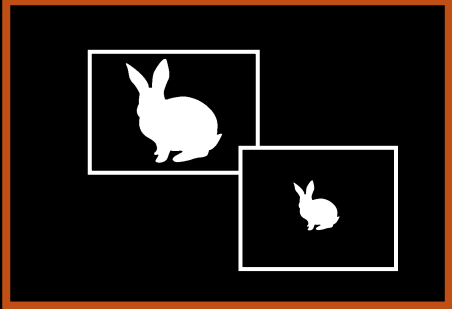
2地点間移動
Translation

基本要素

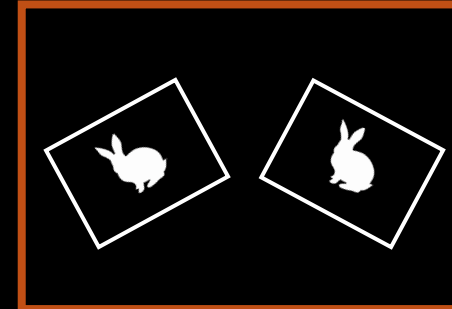
Set up



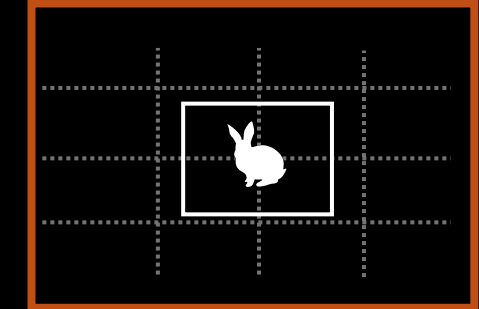
点灯/消灯, On/Off
(明るさ・透過度)



大きさ (サイズ指定)

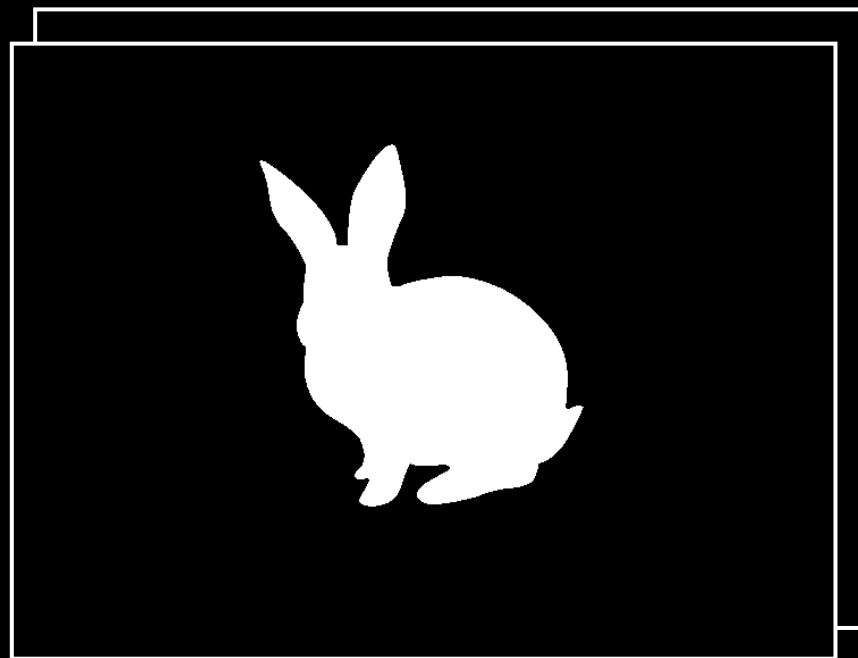


回転角 (度) 指定



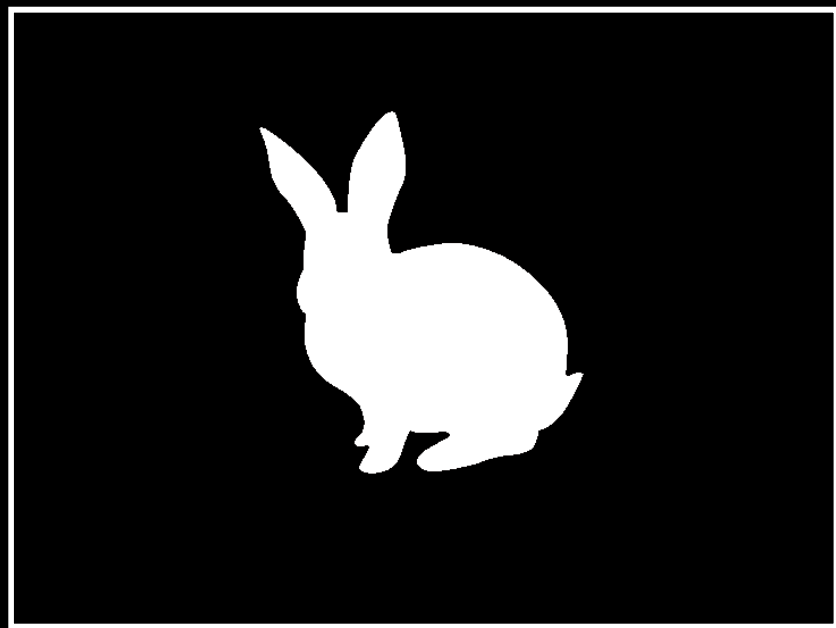
位置指定

ぱらぱら (フリップブック)



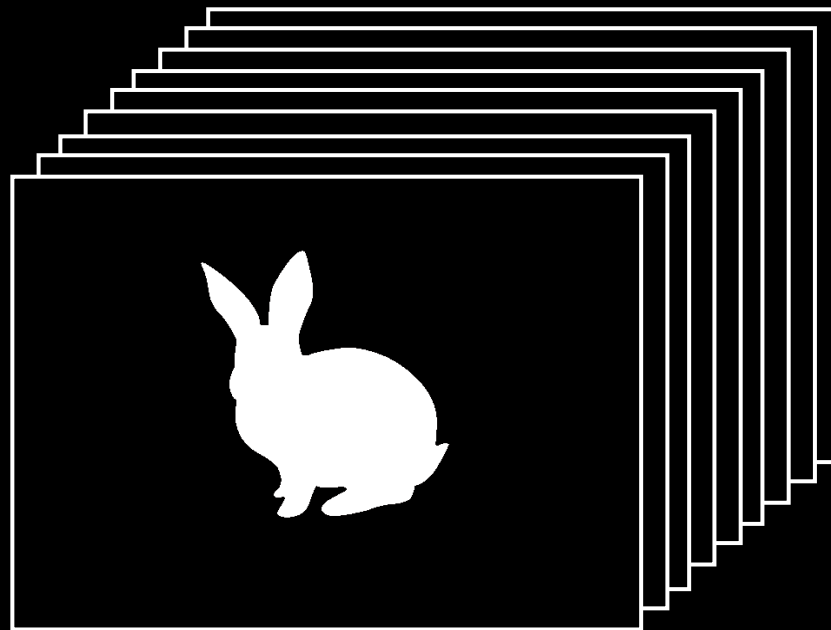
時間変化なしの切り替え

ディゾルブ (クロスフェード)



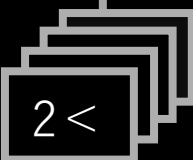
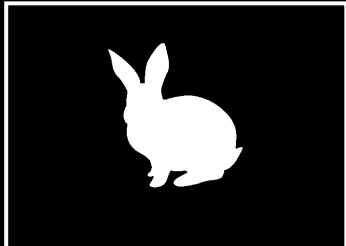
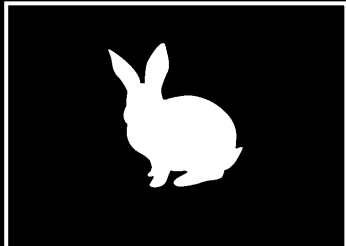
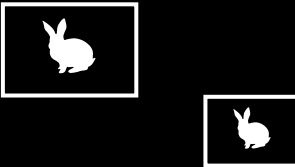
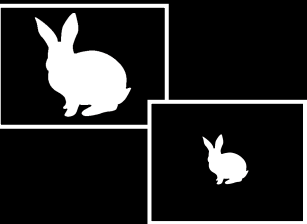
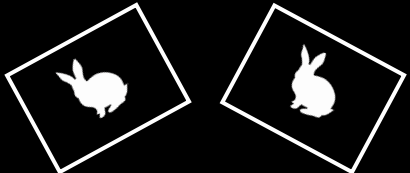
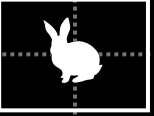
時間変化ありの切り替え

ディゾルブ (クロスフェード)



時間変化ありの切り替え

「スライド芸」の要素elements

 2<		ディゾルブ (クロスフェード)		パラパラアニメ (フリップブック)	
時間変化 Animation				フェードイン/フェードアウト Fade In / Fade Out	
				拡大・縮小 Scale	
				回転 Rotation	
				2地点間移動 Translation	
基本要素 Set up				点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)	
				大きさ (サイズ指定)	
				回転角 (度) 指定	
				位置指定	

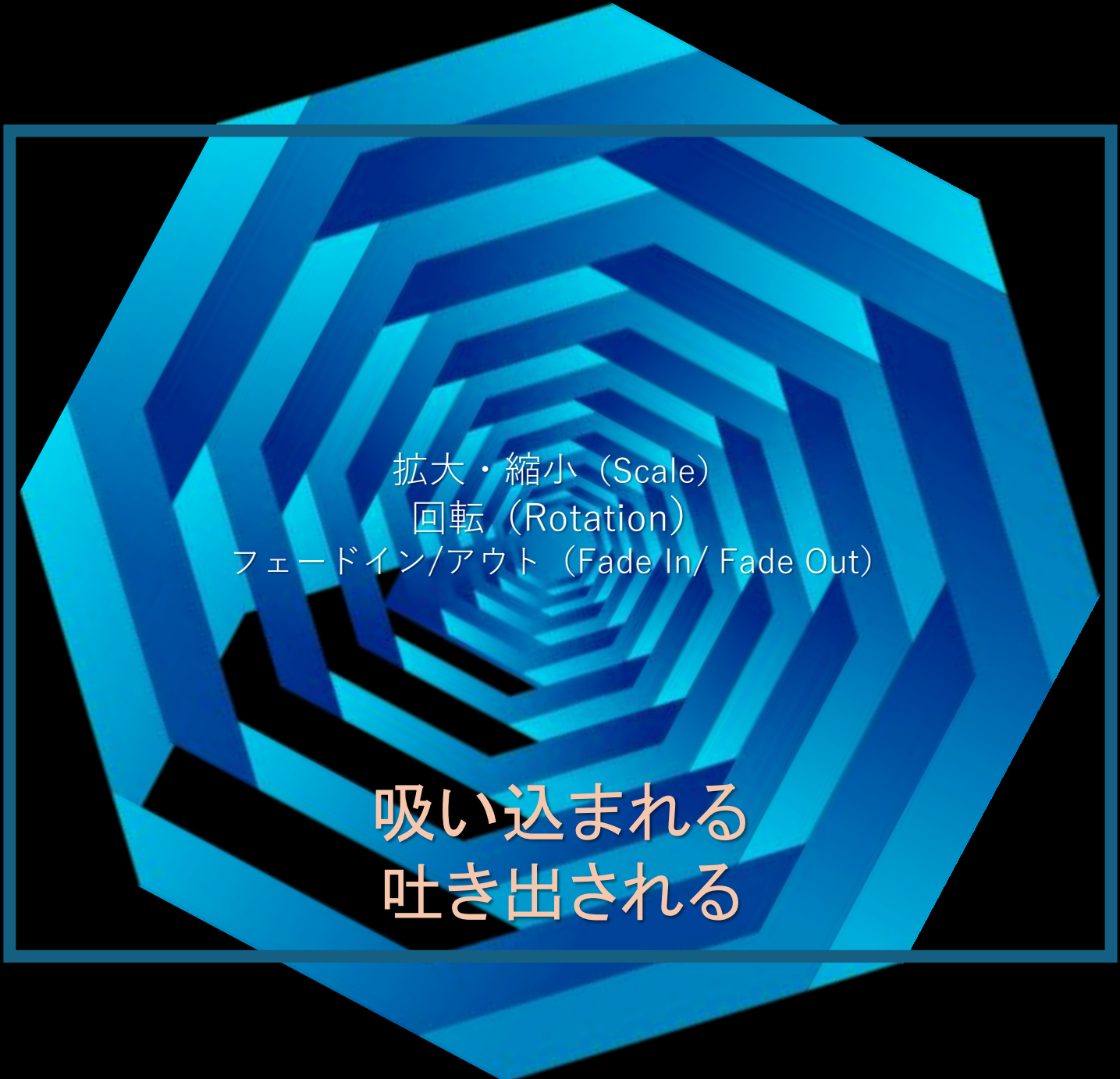
古典的スライド芸

『スライド時代』の演出をいくつか例示

じわじわ接近

拡大・縮小 (Scale)
フェードイン/アウト (Fade In/Fade Out)





拡大・縮小 (Scale)
回転 (Rotation)
フェードイン/アウト (Fade In/ Fade Out)

吸い込まれる
吐き出される

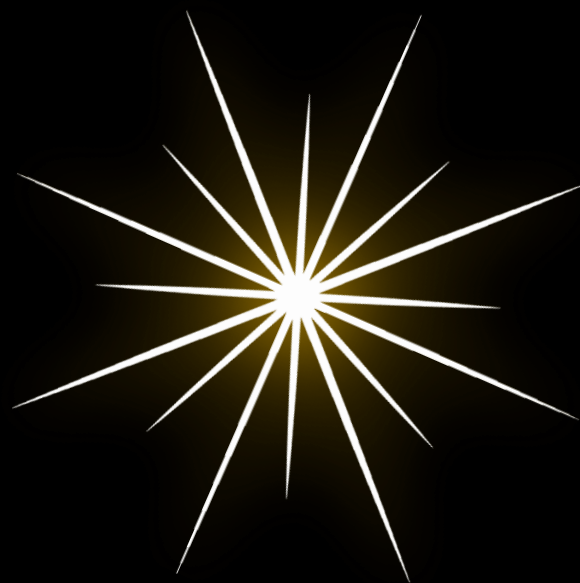


回転 (Rotation)
2 地点間移動(Transform)



ころころ,くるくる





拡大・縮小 (Scale)
点灯/消灯 (明るさ・透過度)

ぴかぴか,きらきら,ふわふわ

要素の組み合わせで
いかようにでも組み込める

(ただし、要制作時間)

「スライド芸」の要素elements

と表現Expression

2<

ディゾルブ
(クロスフェード)

パラパラアニメ
(フリップブック)

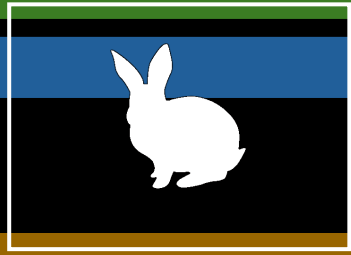
遠近: 遠ざかる・近づく

トルネード: 吸い込まれる・吐き出される

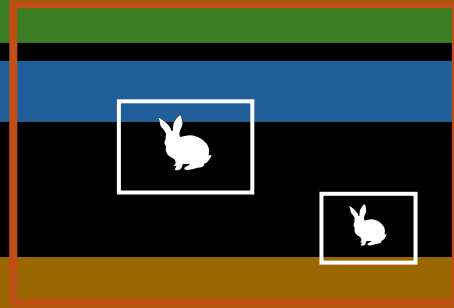
転がる: コロコロ, 転がりながら移動

明暗: ピカピカ, キラキラ, ふわふわ

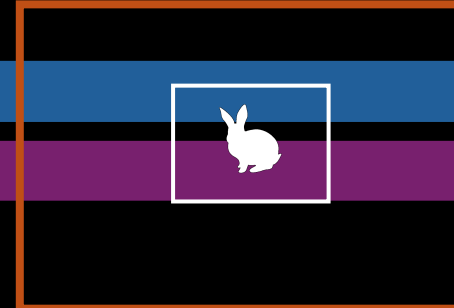
時間変化
Animation



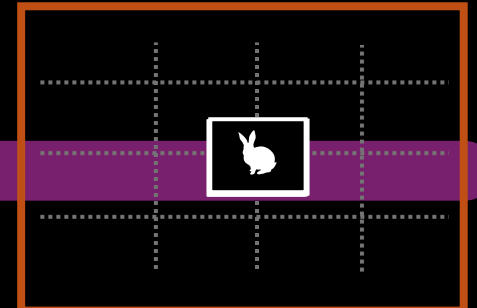
フェードイン/フェードアウト
Fade In/ Fade Out



拡大・縮小
Scale

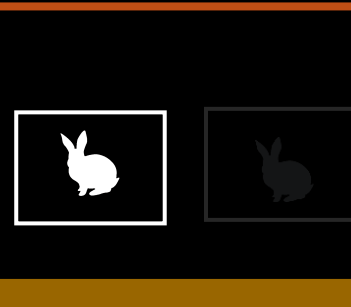


回転
Rotation

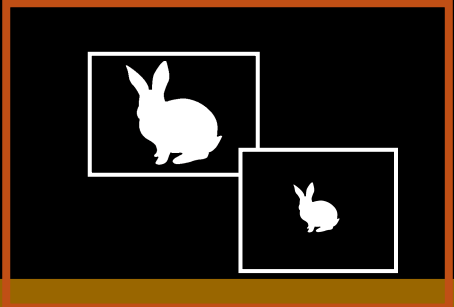


2地点間移動
Translation

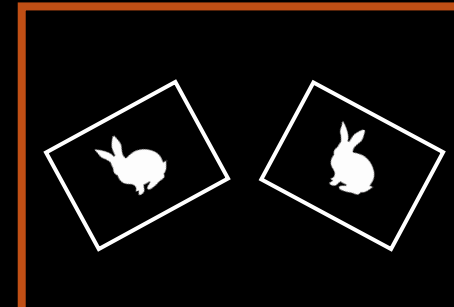
基本要素
Set up



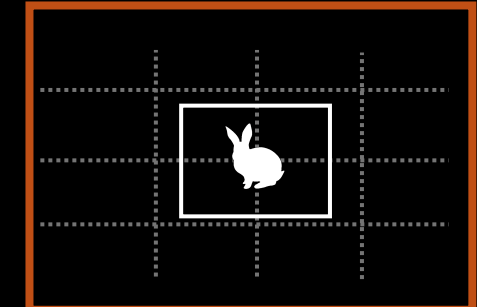
点灯/消灯, On/Off
(明るさ・透過度)



大きさ (サイズ指定)



回転角 (度) 指定



位置指定

まとめ

「スライド芸」

プラネタリウム投影における
静止画を用いた演出手法の整理

- ・演出手法は、要素の組み合わせ。
- ・要素を《基本要素》と《時間変化》で整理した。
- ・要素を組み合わせた主な表現をまとめた。

全国プラネタリウム大会2024・横浜
2024年6月4日（火）



❁ 静止画を用いた演出手法は、
ムービー（動画）とは異なる表現

「スライド芸」の要素elements

と表現Expression



2<		ディゾルブ (クロスフェード)	パラパラアニメ (フリップブック)
時間変化 Animation		フェードイン/フェードアウト Fade In/ Fade Out	拡大・縮小 Scale
基本要素 Set up		回転 Rotation	2地点間移動 Translation
点灯/消灯, On/Off (明るさ・透過度)		大きさ (サイズ指定)	回転角 (度) 指定
位置指定			

- 遠近: 遠ざかる・近づく
- トルネード: 吸い込まれる・吐き出される
- 転がる: コロコロ, 転がりながら移動
- 明暗: ピカピカ, キラキラ, ふわふわ

「味のある」「素朴な」演出

いくつかの古典的な例を挙げた

これらは、デジタルプラネタリウムソフトウェアでの
静止画を用いた演出においても

スライド芸の「基本」といえるのでは？

単純な動きでも、ドーム内プレゼン
テーションの際には、伝えたい意図を
効果的に表現することが可能。

年代の異なる会員の集まる本会で、スライド時代の体験談や
デジタルドームソフトウェアでの演出のアイデアの情報交流が生まれることを期待します。

(本大会中もコンテンツや投影事例等の発表から、「スライド芸」の要素を捉えることで、アイデアを抽出できることでしょう。)

