
発表概要

対話型アニメ作成ツール Islay を用いたプログラミング

岡本 秀輔[†] 下村 達也^{††}
鎌田 賢^{††} 米倉 達広^{††}

Islay (アイラ) は、対話型アニメと我々が呼ぶ、コンピュータアニメを作成するツールである。対話型アニメとは、視聴者のキー入力やマウス入力によって登場するキャラクターに影響を与えることのできるアニメである。Islay の GUI エディタで状態遷移図と表示画像を指定することにより、アニメに登場するキャラクターの動きを指定する。状態遷移図をキャラクターの動作クラスと見なし、オブジェクト指向モデルに沿った形で対話型アニメを作成する。このツールはアニメ作成というその主たる使用目的のほかに、情報処理教育の教材としての一面も持つ。状態遷移図によるアニメ作成を通して、ものが動くロジックを学ぶことができ、遷移先の状態の選択や同一状態の繰返しなどの指定により、プログラミングの基本を学ぶことができるからである。本発表では、Islay を使って学ぶことのできるプログラミングの基本事項について明らかにする。

Programming with Islay, an Interactive Animation Authoring Tool

SHUSUKE OKAMOTO,[†] TATSUYA SHIMOMURA,^{††} MASARU KAMADA^{††}
and TATSUHIRO YONEKURA^{††}

Islay is a tool for authoring interactive animations. An interactive animation is one of computer animations, in which viewer's key input and mouse clicking could influence characters. An animation author specifies the behavior of characters with both state-transition diagrams and pictures using Islay GUI editor. The classical state-transition diagrams are treated as classes in object-oriented programming. And the author can create animations in the way of the modern paradigm of the object-oriented modeling. The tool works also as an educational material on computer science as well as a software which creates animations. Students can learn how things work, through the creation of animations by state-transition diagrams. And they can also learn the basic of programming by specifying selections and repetitions for state of things. This presentation shows the basic ability of programming, which students can obtain with using Islay.

(平成 17 年 10 月 11 日発表)

[†] 成蹊大学理工学部情報科学科
Faculty of Science and Technology, Seikei University

^{††} 茨城大学工学部情報工学科
Department of Computer and Information Sciences,
Ibaraki University