はじめに

本日はニコニコ超会議 2 併催イベント、ニコつく 3 の 月刊.swf ランキング編纂委員会ブースまでお越しい ただきまして誠にありがとうございます。

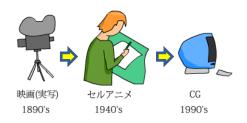
すでに、2013年3月号の月刊.swf ランキングで予告した通り、次回(4月号2013年5月1日時点)の集計で4年半の歴史に終止符を打ちます。今までありがとうございました。今回は、この4年半の歴史を振り返りswf動画について考えてみたいと思います。

目次

swf 動画を巡る歴史	2
Flash がこの先生きのこるには	6
ニコニコ超会議 2	8
あとがき	9
FAQ	11

swf 動画を巡る歴史

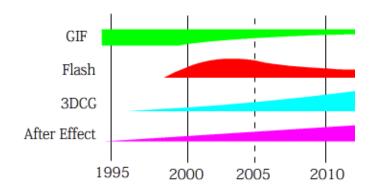
時代は 19 世紀末、かの有名な発明王エジソンやリュミエール兄弟により『映画』というものが発明されます。一秒間に数十コマで画像を切り替えたのを見ると、それがあたかも動いているように人間は感じます。これによりその場に居合わせなくても、時空を超えて動く映像を見ることが出来るようになりました。



コマに描くことが出来れば、なにも実写でなくても動画にすることが出来ます。実際、1902年公開の『月世界旅行』(ジョルジュ・メリエス 監督)では、背景画と切り絵を組み合わせたアニメーションが、映画の1シーンとして描かれております。(Wikipediaで調べました。)

そして第二次世界大戦の頃から、セルアニメ(透明な セルロイドに絵を描いて動かすもの)が製作されはじ めました。戦後多くのアニメーションが作られ、それ

がテレビで放映されていました。私の小さい頃、もう 20~30年前、平日午後7時台に多くのアニメが放映 されていたのは、もう昔話になるでしょうか。 前置きが長くなりましたが、時代は20世紀の世紀末、 CG(コンピューターグラフィックス)が本格的に使用 され始めるのと共に、Windows95・98とかiMacが 発売され、各家庭にパソコンとインターネットが普及 し始めます。そして、コンピューターで作成した動画 をインターネット経由にて各家庭で楽しむという、今 ニコニコ動画や YouTube などで皆さんが普段見てい るのと同じことが実現できるようになりました。 最初期、まず普及したのは gif アニメでした。画像フ ァイル扱いですので、普通にブラウザで見ることが出 来ます。また、普通の画像編集ソフトで制作可能です。 但し短所として、音声が付けられない事と一コマーコ マ描かなければなりません。



大体の各ツールの使用頻度(但し私の感覚による)

世紀をまたぎまして 2000 年代前半、次に Flash(拡張 子 swf)が普及します。Flash では音が付けられるようになりました。そして Action Script の機能によりプリローダー(『読み込み中』のあれ)とか、ゲームとかも実現できるようになります。そしてそれと共に Flash Player プラグインの普及率も上がっていきます。

2005 年、YouTube がサービス開始します。Flash Player が動画読み込みに対応したので、プレイヤーという Flash に動画を読み込む形で実現しています。最初は FLV 形式、後に MP4 形式でも動画が投稿できるようになりましたが、Flash でアニメーションを作

ってそれを YouTube に投稿しようとすると、swf 以外の形式で書き出す必要があり、エンコード上の粗さはどうしても出てしまいます。

2006 年 12 月、ニコニコ動画(仮)サービス開始、YouTubeからのアクセス遮断を経て2007年3月6日、ニコニコ動画(γ)サービス開始と同時にSMILEVIDEOも始動。この時点でも投稿できる形式はFLVでした。

2008年10月1日、ニコニコ動画(秋)がサービス開始。 それと同時にニコニコムービーメーカー経由で swf 形式の動画がニコニコ動画にアップロードできるよ うになりました。手軽なアニメーション制作ツールと して、多くの swf 動画が多く作られていきます。



2013年3月号で集計対象となった swf 動画の投稿月毎の推移

しかし、swf形式の動画の数は次第に減っていきます。 代わりに増えてきたのは MMD を始めとする 3DCG を駆使した動画です。さらに Flash 自体の、手軽にア ニメーションが作れるけどエフェクトはつけにくい 事が足かせとなって、Flash から swf 以外の形式に書 き出して、そこにエフェクトを加えた動画も増えてい き、swf 形式での投稿は減っていき、今に至ります。

Flash がこの先生きのこるには

手軽な 2D アニメーション制作ツールとしては、まだまだ需要があるとは思いますね。

隣のコマを透かして表示させる機能(オニオンスキン) が備わっているので、要所を描いた原画から『中割り』 を作成するにはうってつけだと思っています。

また、ベクター形式ですのでいくら拡大してもギャザが生じない『生画質』ですが・・・こっちの重要度は低いですかね。ベクターで絵を描いて、後からも線の曲がり具合調整などできます。本当なら Adobe Illustratorを使用すべきでしょうか、個人的には絵を描くときも Flash を使っております。



Flash で絵を描いているところ…幕張メッセの前(笑) しかも自分の顔が映り込んだため、目線入り

そして、ムービークリップ(『止めても動く』の要因)で隠し要素を入れるとか、Action Script(ニコニコ動画に動画投稿する際は使えません)を使用したゲームとかを製作するなど今の時代にあった要素が有るかと思います。ニコニコアプリを含めたブラウザゲームはFlashにて動いているものが多くあります。そして、ゲーム制作のその先に Adobe AIR のエンジンを使って、パソコンだけではなく iPhone や Android などの

プラットフォームの垣根を越えた展開が可能です。

Flash 黄金時代を築いた Flash 職人の多くも、ツールを変えつつ今も活躍していたりします。(『伝説の Flash 職人』のポエ山様とか・・・動画説明文にそう書いてあったので、月刊.swf ランキングの補足コーナーで紹介させて頂きました。)

ツールは変わっても、静止画から動画にしていく基本は大体同じですので、それを生かしてこれからも Flash 職人の皆様には活躍を期待しております。

ニコニコ超会議2



ニコニコ超会議。2回目になりまして、去年みたいな 『壁が真っ白。パッと見何やっているかわからない状態』からは進化しましたね。ただ、企業のブースが目 立ったような・・・これは、昨年の企業ブースだけ浮いていた状態の改善した結果と捉えるべきでしょうか。



さて、27 日の超パーティー見てきました。そこで発表あったニコニコの変更点は、主な物として、

- 本社を7月に、銀座の歌舞伎座タワーに移転
- 社長が荒木氏に交代
- ニコニコで連載小説を掲載

そんなところですね。動画に対する新機能とか、新バージョンの発表はまだありませんでした。

あとがき

文字だらけの同人誌、最後までお読みいただきありがとうございました。

たまたま見つけたアスキーアートの改変になります。 元ネタは某マンガらしいのですが、今の私の気持ちを 当てはめるとピッタリはまったので、晒します。



4年半の思い出

世間(ニコニコの会員もそうでない人もひっくるめて)の注目と、UP主の情熱、インターネットの発展を糧に『ニコニコ動画』という樹が育っていくでしょう。また、そして、プロになってニコニコ動画以外でも活躍する方が出てくるでしょう。ツールもいろいろ変わっていくでしょう。しかし、ツールや環境が変わっても新しい動画が出てくることを期待し、陰ながら応援致します。

去年のお盆、福島県三春町で開催されましたニコニコ町会議に、ボランティアとして参加しました。そこで運営の皆様と一緒に汗を流しました。こんな方々がニコニコ動画を運営しているのかと感心させられました。そしてニコニコ動画がますます好きになりました。ニコニコ動画の発展と、沢山の動画に出会えることを祈りつつ、筆を置きます。

FAQ

Q:制作環境は?

A:ランキング動画は Flash CS4(表紙はそのキャプチャー)で作ったのを Premiere で結合させています。元 Flash 職人の H 金様に触発されて After Effects をインストールし、秋刊のオープニングで使いました(裏表紙はそのキャプチャー)。今一使いこなせていないですが。

Q:お前も動画作れ。

A:ですよね~。帰り道色々ネタを想像しながら運転して帰りますか。あと、映夜祭'05 のうちわに続き、ニコニコ町会議のエンドロールでもハンドルネーム間違えられたので、次回からハンドルネームを『福島つばさ』に改めます。今後もよろしくお願いします。