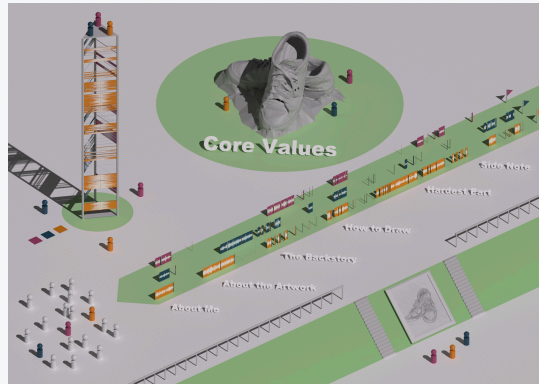


1 対話の視覚化 「Voice Tower」



2 できごとの視覚化 献血poster・LP



3 モーション グラフィックス 献血ムービー



3つの視覚化への挑戦

対話 → できごと → 動き。可視化の対象を広げた3ヶ月の記録

受講の背景

千葉工業大学大学院の科目等履修生として「情報デザイン技術特論」を受講。講義で学んだ手法をその都度作品づくりに使い、3つの課題を完走しました。

講義と作品の対応

講義回	テーマ	制作した作品
第3～4回	対話の視覚化	1. Voice Tower(会話の可視化)
第8～9回	できごとの視覚化	2. 献血インフォグラフィック
第11～12回	動的インフォグラフィックス	3. 献血ショートムービー

全作品に共通のアプローチ

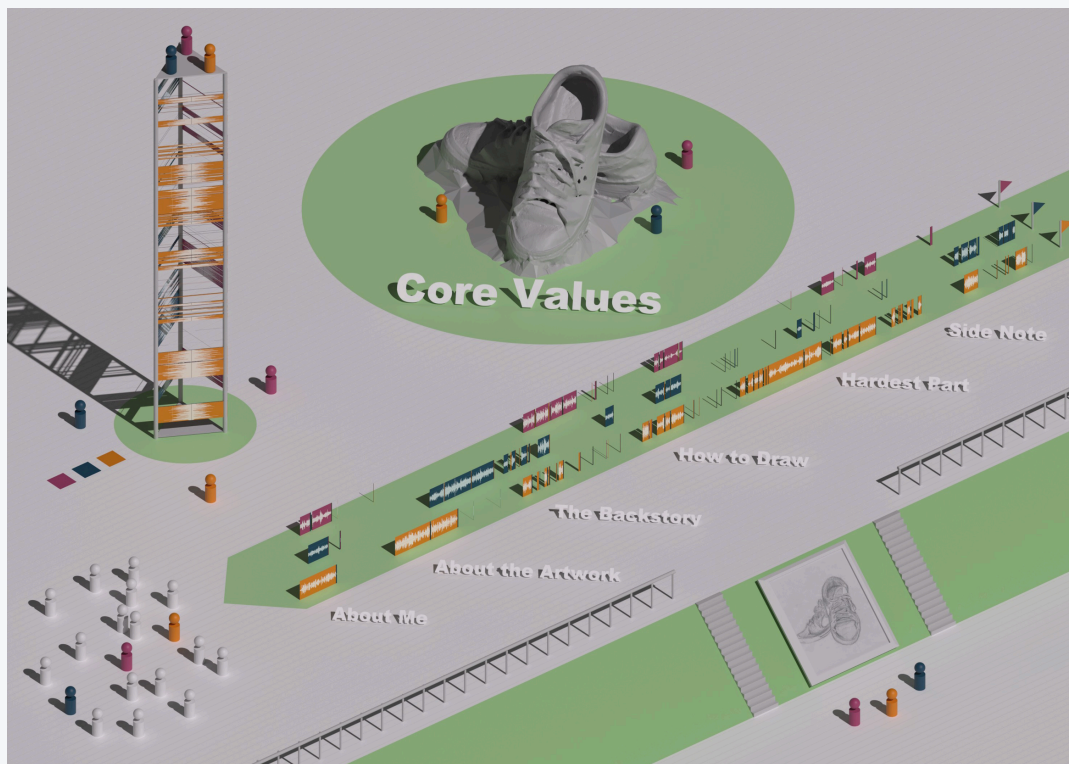
手描きで企画 → データで定量化 → ツール+AIで制作 → 検証・振り返り

利用した主なツール

3D	Blender／RealityScan(スマホ3Dスキャン)
映像・音声	DaVinci Resolve／ffmpeg／AivisSpeech(音声合成)
Web・プログラム	HTML/CSS/JS／Python／Playwright
AIとの協働	Claude Code(実装・検証)／Claude Design(デザイン修正)

1 対話の視覚化「Voice Tower」

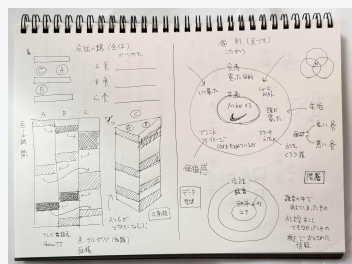
3人チームの会話を、1枚の風景に



完成作品(Blender・平行投影レンダリング 2970×2100px)



題材の鉛筆スケッチ「0円スニーカー」



企画の手描きメモ(A4コピー用紙)

課題

3人チームで、互いの持ち物(スニーカー)をスケッチして語り合うワークショップを実施。その会話の記録を、1枚のインフォグラフィックにしました。

表現の狙い

会話が積み上がって相互理解が深まっていく様子を「三角柱のタワー」に。最後にお互いの価値観を知ることができたゴールを、中央のシューズの彫刻(Core Values)で表現しました。

つくり方

1. 会話の録音を DaVinci Resolve に取り込み、話者ごとに色分け。発話の開始・終了時刻をCSVで書き出し
2. AI(Claude Code)に画像分割プログラムを作らせ、100個以上の発話波形クリップを自動で素材化
3. 題材の靴はスマホアプリ RealityScan で3Dスキャンし、彫刻のオブジェに
4. Blender の平行投影カメラでアイソメトリックな風景として1枚にレンダリング

発見

単純作業(画像の切り出し)をAIに任せたことで、表現を考える時間を確保できました。会話の「量と密度」が形になると、関係が深まっていく過程が一目で伝わります。

2 できごとの視覚化 献血インフォグラフィック

データの裏取りから、行動を変えるポスターへ



ポスター完成版(A3横・学生献血キャンペーン2026 提出版)



ランディングページ(Web版)

「あげたのは、少しの時間。
もらったものは、ありがとう。」
— メインコピー。献血を「善意のお願い」ではなく「気軽な体験」
として捉え直した

課題

献血者が減り続けている「できごと」をデータで可視化し、大学生の行動につなげるポスターとLPを制作しました。

構成

左から ①いま、担い手が足りない → ②でも、解決はかんたん(40分) → ③その40分の流れはこれだけ の3幕。問題 → 解決 → 体験の順に視線が流れる設計です。

データの裏取り

掲載した数値はすべて出典を明記(厚労省・日本赤十字社)。さらにAIEージェント(Claude)で25の主張×3票の反証チェックを行い、根拠の弱い通説を除きました。

例:「利他心(善意)に訴えるのが一番効く」→ 検証では支持されず

発見

調査の結果、献血の壁は善意の欠如ではなく「恐怖・面倒」だとわかりました。赤色は「20人に1人」の数字だけに絞り、解決側は明るい配色で「怖くない・40分・半分は休憩」を前面に出しています。

色使いも採血の恐怖感を持たせないよう、ブルー＆グリーンを基調にしました。

活動

津田沼献血ルーム・運転免許センター献血ルーム(幕張)・船橋献血ルーム フェイスの3か所へヒアリングを実施しました。
お時間をいただいた献血ルームのご担当者様、ありがとうございました。

今後

地域貢献・社会貢献活動としての実践的な啓蒙活動へ展開していきます。

3 モーショングラフィックス 献血ショートムービー

静止画の内容を、動きと音で伝える

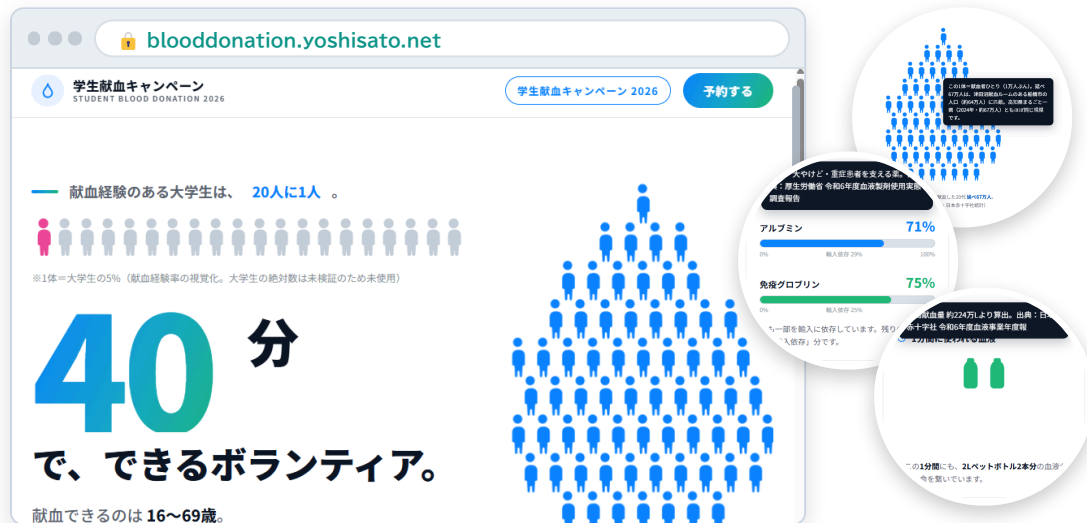


問題: 20人に1人

体験: 40分の流れ

行動: 献血ルームへ

インタラクティブLP — マウスオーバーで出典・補足(ツールチップ)が表示される



課題

ポスターの内容を「動き」で伝える縦型ショートムービーを制作。まず標準38秒／ゆっくり49秒の無音版2本をつくり、さらにナレーション音声と字幕5種(日・英・中・簡体・繁体)・韓)を付けた版を制作しました(左下QR)。

作り方

1. HTML/CSSで「時刻を指定すれば必ず同じ絵になる」決定論的アニメーションを実装
2. Playwright で1コマずつ画像に書き出し、ffmpeg で60fpsの動画に変換
3. ナレーションはローカル音声合成 AivisSpeech で生成。整音・BGM・仕上げは DaVinci Resolveを使用

発展 | インタラクティブ版

課題対象の動画だけでなく、**インタラクティブなモーショングラフィック**(制作課題公開版LP・下のQR)も制作しました。見たいペースで読める静的インフォグラフィックの良さと、動きで興味を誘導できる動的インフォグラフィックの良さを融合させることができました。

発見

任意の時刻を再現できる設計にしたことで、絵コンテでの事前レビューと修正を効率化。また、動画(作り手が時間を握る)とWebページ(読者が読む速さを決める)は、同じ内容でも伝え方が本質的に別物だと体感しました。

これから

3つの制作物を課題で終わらせず、献血ルームへのヒアリングを起点に、**地域貢献・社会貢献活動としての実践的な啓蒙活動**につなげていきます。後期の学びにもこの経験を活かします。



ナレーション+多言語
字幕版
youtube.com/shorts/
hZNjZhoYfXo

制作課題公開版LP



サイト(HTML)
blooddonation.yo
shisato.net



ウォークスルー動画
youtube.com/sho
rts/AFcMI508UE
E