

# 「物理法則を利用した動的形態のプログラミング言語の開発」

直感的に動きをプログラミングできるツール「mel」

2004 年度末踏ソフトウェア創造事業  
開発者：古堅真彦

## 開発の背景, 目的

ウェブなどのデザイン領域にデジタル技術が浸透する中で画面上の動きを制御する手法の確立が重要になってきている。開発者は、コンピュータ画面上のグラフィック・オブジェクトの疎きを制御する機構を構築してきているが、本プロジェクトの目標成果は、ウェブデザイナーやコンピュータを駆使するアーティストなどいわゆるコンテンツクリエイターと呼ばれる人たちによって活用されることを目的とする「モノ作り指向」の言語仕様とその処理系のプロトタイプである。数学や物理、また技術的スキルとしてのプログラミング言語を習得していないクリエイターでも、論理的な（アルゴリズム的な）感性を駆使して、画面上に親近感のある動きを実現できるシステムの開発を目指す。

## 実現した主要な機能, 特徴

- ・ 時間軸を加味した言語体系
- ・ 数式を使わず「押す」や「引っ張る」と言った日常的な感性で動きをプログラミング出来るコーディング環境
- ・ 作業レベルでのプログラミングの煩雑さを回避したユーザーインターフェイス

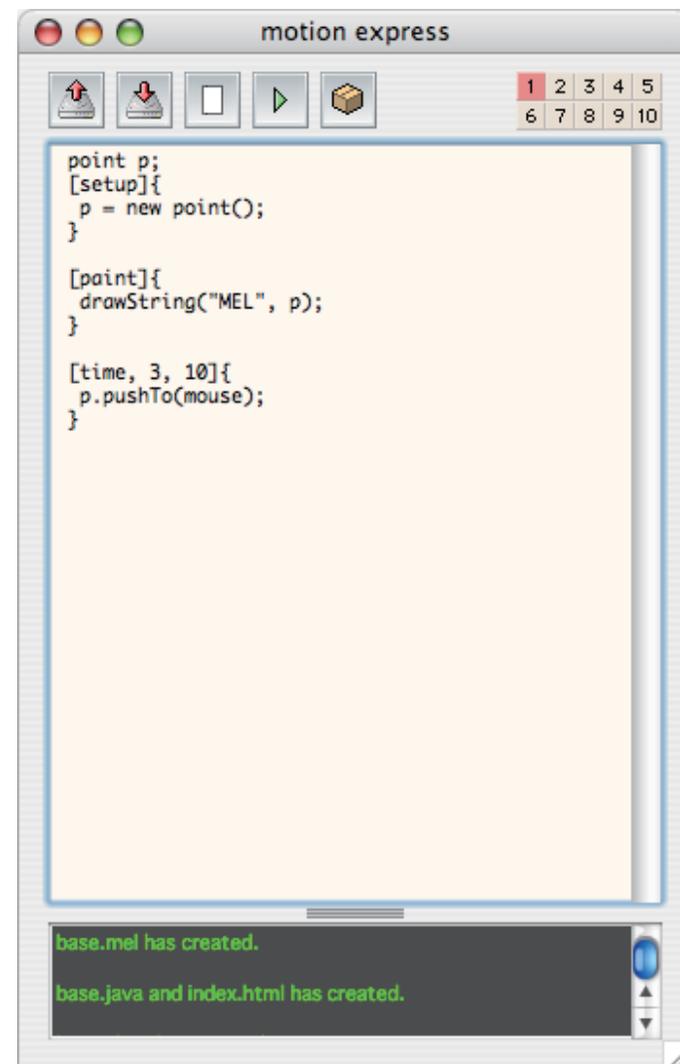
## 市場（あるいはユーザー）にもたらす効果

コンテンツクリエイターがプログラミングによってコンテンツを作る新たな機会が生まれる。また、それにより、プログラマーでも、手作業レベルでの動きの制作でもなし得なかった「動き」のコンテンツが生まれる。

## 市場（あるいはユーザー）に向けたメッセージ

本プロジェクトによる開発成果は、普段コンピュータを駆使しながらも、プログラミングという制作手法に精通していない、ウェブデザイナーやアーティストをターゲットにしています。

直感的な言葉（プログラミング）で、親近感のある動くコンテンツを、簡単にプログラミングできる mel を是非一度ご利用ください。



<http://www.motionExpress.net/mel/>