

論文の要旨

論文題目	キャラクター分析に基づく形式知化とデザイン原案制作支援に関する研究
執筆者氏名	茂木 龍太
指導教員	近藤 邦雄 教授
キーワード	形式知化, デジタルスクラップブック, デザイン原案

〔要旨〕

メディアコンテンツにおける登場人物は、作品に与える影響力は大きく、例えば映画内の登場人物を演じた俳優の人気に伴う経済効果や、アニメに登場して人気を博したキャラクターに関連して発生する著作権ビジネスなどが、特に注目を集めている。さらに、自治体マスコットキャラクターに代表されるように、キャラクターは映画・アニメ・漫画・小説・ゲームとあらゆるところで活用され、年々その数を増やしている。映像制作工程は技術の発展とともにデジタル化が各工程で進んでいる。しかし、映像制作工程の企画やデザイン、シナリオを生み出す初期段階であるプレプロダクションは未だデジタル化が遅れているため、キャラクターデザインにおけるアイデアをヴィジュアル化する工程も従来からほとんど変わっていない。従って、プロデューサーとデザイナー間のコミュニケーションギャップによるリテイクの増加などが問題となっている。

そこで本研究では、キャラクターデザインの支援を目的とした。既存キャラクターを分析することでデザイナーの「暗黙知」を「形式知化」し、誰もがデザインに活用できる手法を開発した。この目的を達成するために、キャラクターデザイン工程の初期段階に着目し、キャラクターの設定情報の分析と分類、キャラクタースクラップブックを用いたデザイン原案制作支援、そして、3次元モデルを用いたキャラクターデザイン原案制作支援の3つの研究を行なった。キャラクターの設定情報の分析と分類では、キャラクターメイキングにおけるキャラクター設定情報に着目した。また、企画段階からデザイン決定までのプロセスにおいて必要になる設定情報を調査し、情報の整理と制作支援のためのテンプレートを開発した。そして、テンプレートを用いた教育手法を提案した。キャラクタースクラップブックを用いたデザイン原案制作支援では、キャラクターメイキングにおける重要な要素であるキャラクターの体型と表情、配色の3つの項目に焦点を当てた。そして、既存キャラクターの調査・分析に基づくそれらの項目の知識や技術を活用できる形式にし、キャラクターデザイン原案制作手法を開発した。3次元モデルを用いたキャラクターデザイン原案制作支援は、3DCGモデルを用いたデザイン原案手法を提案する。ロボットデザインやデフォルトキャラクターのデザインを分析し、その結果から各デザインの造形を活用できる形式にし、3DCGモデルを作成することで、デザイン原案制作のためのツールを開発した。これらによって、キャラクターデザイン原案の作成が可能になり、誰もが容易にデザインを行えるようになった。