

メディアコンテンツ制作のためのキャラクターメイキング教育

茂木龍太^{†1} 菅野太介^{†2} 三上浩司^{†2} 近藤邦雄^{†2}

キャラクターは、メディアコンテンツの印象に大きな影響をあたえる要素である。本演習では、キャラクターメイキング教育として、既存キャラクターを分析することで、キャラクターの持つ印象情報を把握し、我々が提案するメディアコンテンツ原案制作手法を用いたキャラクター制作を行った。そして、3Dモデリングを視野に入れたクレイモデリングを行った。その成果を報告する。

Character Making Education for Media Content Creation

RYUTA MOTEGI^{†1} DAISUKE KANNO^{†2}
KOJI MIKAMI^{†2} KUNIO KONDO^{†2}

Character is an element a significant impact on impression of the media content. This exercise confirmed the impression of the character convey information by analyzing the character. And we made a character creation using the draft media content production methods that we have proposed. And I made a clay model with a view to 3D modeling. Report the results.

1. はじめに

メディアコンテンツの制作工程や公開方法の大きな変化に伴い、大量に、しかも良質なコンテンツを制作していくために、映像コンテンツ制作産業分野の人材育成が緊急的な課題であるといわれている。特にシナリオに基づいたキャラクターの考案・創作からその運用の諸工程にも工学的な分析にもとづく体系化とその教育が望まれている[1]。

メディアコンテンツのキャラクター創作分野では、これまで工学的な分析を試みた先行研究は国内外にも見当たらず、熟練者の技能に頼っていた。そこで人材育成のためにマンガ、アニメ、ゲームなど多彩なキャラクター開発とその利用が盛んな日本がこれまでの経験と知識を生かして、キャラクターメイキング手法を提案し、その教育手法を確立することが重要である。

本研究は、キャラクターの考案から制作を通してメディアコンテンツ制作の学習のために、メディアコンテンツを象徴するキャラクターに着目した。キャラクターとはよくイラストと混同されがちなため、その構造を理解するための分析、調査を行う。そして、分析調査に基づいて、実際にメディアコンテンツ原案を制作することで、キャラクターをはじめとするメディアコンテンツ制作のために必要な情報の創作や技術の理解を目的としている。

キャラクターメイキングとは、それ自身で性格を持ち、ストーリーを伝えることができるオブジェクトやキャラクターを考案、デザインし、それらを効率的に運用する手法を総称したもので、ストーリー、プロット、エピソード、

キャラクター設定、キャラクターの描写までを含んでいる[2]。

キャラクターはメディアコンテンツの印象に大きな影響を与える要素であるため、そのキャラクター構造の理解を支援するために、分析テンプレート用意し学生自身にキャラクターの分析をさせ、キャラクターの持つ情報量の多さを学ぶこと目指している。そして、その構造に基づいて実際にキャラクター制作を行って、メディアコンテンツ制作のための原案制作を学ぶことを目的としている。その他は、キャラクターのビジュアル情報における誇張と省略や描き分けなどの調査・分類と、クレイモデル制作体験を通じた造形の観察と表現を学ぶことを目的としている。

以下、2章ではデジタルキャラクターメイキング演習の概要について述べる。3章では演習内容で用いた理論や方法論を踏まえた紹介をする。4章では演習における制作事例と結果について述べる。

2. デジタルキャラクターメイキング演習の概要

2.1 演習の目的と進め方

本演習は、東京工科大学メディア学部の選択科目で、対象を1年次から3年次までを対象としている。

本演習は、メディアコンテンツに登場するキャラクターメイキングについて学ぶことを目的としている。演習では、用意した分析テンプレートを用いて既存キャラクター分析を行う。次に、キャラクターメイキングを行い、実際にキャラクターを中心としたストーリーや設定を作成する。作成したキャラクターを既存のキャラクターと比較することで、印象の評価を行う。

キャラクターのビジュアル情報に着目して、誇張と省略などの表現技術や描き分けなどの調査・分類を行い、

^{†1} 首都大学東京 / 東京工科大学
Tokyo Metropolitan University / Tokyo University of Technology

^{†2} 東京工科大学
Tokyo University of Technology

モデリング, 3 DCG を念頭に置き, 3次元の空間把握を目的としたクレイモデリングをおこなう.

既存キャラクターを分析することで, キャラクターの持つストーリーや印象, 設定などの構造を理解する. そして, キャラクター制作を通して, キャラクターを制作することと印象や設定情報を学んでいくことを目的としている.

(3) 講義の軸になる理論や方法論について

講義で用いる理論と方法論は, 金子らが提案する理論 [2][3] をベースとして, 分析調査を行い, テンプレートを作成している.

2.2 シラバス

本節では講義のシラバスについて示す.

(1) 第1回 授業ガイダンスとコンテンツ工学

コンテンツを工学的にとらえるための理論や手法の紹介をする.

(2) 第2回 メディアコンテンツ研究

東京工科大学で取り組まれているシナリオ研究とキャラクター研究の紹介.

(3) 第3回 キャラクター調査・分析 1

キャラクター調査・分析用テンプレートの説明と課題の説明.

(4) 第4回 キャラクター調査・分析 2

キャラクターの調査分析結果の発表.

(5) 第5回 キャラクター調査・分析 3

キャラクターの調査分析結果の発表.

(6) 第6回 キャラクターメイキング 1

制作テンプレートと制作ツールや課題の説明

(7) 第7回 キャラクターメイキング 2

キャラクター制作の発表

(8) 第8回 キャラクターメイキング 3

キャラクター制作の発表

(9) 第9回 キャラクター評価 1

キャラクターの印象構造の解説と調査

(10) 第10回 キャラクター評価 2

制作キャラクターの印象構造調査と制作結果の修正

(11) 第11回 観察と表現 1

浮世絵に見る流派の誇張と省略の紹介と, 既存作品の描き分けの調査課題説明

(12) 第12回 観察と表現 2

描き分けの調査結果発表

(13) 第13回 クレイモデリング 1

クレイモデリングの課題説明とクレイの実演・制作.

(14) 第14回 クレイモデリング 2

クレイ制作.

(15) 第15回 クレイモデリング発表

クレイモデリング課題の作品発表とまとめのプレゼンテーションと課題提出.

このような講義と演習によってキャラクターの構造を理

解して実際に制作することで, メディアコンテンツ制作のために必要な情報の作成と表現の方法を学ぶことを行った.

3. デジタルキャラクターメイキング演習特徴

3.1 テンプレートをを用いた調査分析

キャラクターはよくイラストと混同されるため, 既存のキャラクターの分析を行い理解することを目指す. そのために, 金子ら[3]の提案するストーリーの記述手法と登場人物設定を利用する. 以下その項目を示す.

(1) ストーリーの記述手法

ストーリーの発端, 展開, 結末に分けられ, 15文字, 30文字, 15文字で構成するものを S プロット, 50文字, 100文字, 50文字程度で構成されるものを M プロットとしてまとめる. これによって, ストーリーの骨子をまとめ, キャラクターの性格や行動を明確にすることができるため, 分析テンプレートに利用している.

(2) 登場人物設定

キャラクターの持つ設定情報を, 基礎設定 (性別 年齢 習慣 趣味), 社会設定 (生まれ 家族構成 職業), 生活設定 (習慣 趣味), 外見設定 (大きさ 太さ 服装 表情), 性格設定 (人に対して 自分に対して), 能力行動設定 (身体能力 頭脳 特殊能力) と 6つの項目を利用して, 分析テンプレート作成している

3.2 制作テンプレートをを用いたキャラクター制作

分析によってキャラクターの持つ情報量を理解して, 実際にキャラクターメイキングを行い, その情報量を作成することを目的としている. キャラクターメイキングは, 茂木ら[4]の提案する制作テンプレートをを用いて実際にキャラクターの制作を行った. 制作テンプレートは以下の項目で構成される.

(1) 外見情報制作テンプレート

- ・キャラクター名, 外見画像,
 - ・キャラクターイメージ (方向性・キーワードなど),
 - ・キャラクターエピソード (日常生活・生い立ち・周囲環境・社会的地位など)
- などの項目で構成されている.

(2) コンテンツ基本情報テンプレート

分析で利用した項目と同様で以下に示す.

- ・Sプロット, Mプロット,
- ・基礎設定,
- ・社会設定,
- ・生活設定,
- ・外見設定,
- ・性格設定,
- ・能力行動設定

各設定項目の, それを感じるエピソードと表情やポーズで構成されている.

(3) 表現情報テンプレート

・喜びの表現、怒りの表現、哀しみの表現、楽しみの表現、愛情の表現、悪意の表現、その他の表現と各表現のエピソードとビジュアルで構成されている。

(4) キャラクター情報テンプレート

制作キャラクター名と画像、関連キャラクター名と画像、関係を表すワードとその関係性の重要性、関係性を表すエピソード（作中の場面もしくはシーンなど）で構成されている。

(5) キャラクターの外見的特徴と設定情報の関連性テンプレート

キャラクター画像、作中のエピソード（事実関係）で構成され、キャラクターの外見と設定情報の関連性を作成するテンプレート。

3.3 クレイモデリング制作による観察と表現

油土を用いて自身の左右どちらかの手を制作することを通して、観察と表現を学ぶこと目的としている。

以下の手順でクレイモデリング制作を行った。

- ①課題説明
- ②クレイ講習
- ③クレイモデリング制作
- ④考察とまとめ

4. デジタルキャラクターメイキング演習の結果と評価

4.1 デジタルキャラクターメイキング演習課題と提出内容

演習課題は、既存キャラクターの分析、キャラクターメイキング、クレイモデリングの3課題である。

既存キャラクターの分析は、自身のよく知っているキャラクターを対象に分析テンプレートを用いて分析を行い発表する。

キャラクターメイキング課題は、制作テンプレートを用いて、メディアコンテンツ制作に必要な情報の創作をおこなう。

クレイモデリング課題は、油土を用いて自身の左右どちらかの手を制作し、制作後、観察と表現に関して気づいたことと考察を書く。

提出内容は、制作テンプレートを用いたキャラクターメイキング、クレイモデリング課題である。

4.2 デジタルキャラクターメイキング演習の結果

この節では、本演習の提出作品とクレイモデリングの演習風景と作品を紹介する。

図1~7まではキャラクターメイキング課題の提出された学生作品を示す。図1は制作キャラクター名とビジュアル情報である。図2は外見情報テンプレートのキャラクターイメージとキャラクターエピソードの項目である。この項目に制作予定のキャラクターのコンセプトやそのキャラクターの世界観を表すような生活エピソードを記述する。

キャラクター名：
 ブリギット・ウヴェルテューレ
 (主人公)



図1 外見情報テンプレート（キャラクター名、画像）

登場人物の設定1 登場人物名:ブリギット・ウヴェルテューレ

キャラクターイメージ(方向性・キーワードなど)

内容

A:細身・スタイルが良い、B:まじめ・知的・陽気・ひょうきん
 C:身体能力が高い・異性大好き・D:アイテムや洋服がスタイリッシュ

キャラクターエピソード(日常生活・生い立ち・周囲環境・社会的地位など)

内容:

修道院の修道女として働く主人公。
 実は、夜な夜な貴族の家に忍び込み、金目のものを盗み、それを貧しい子どもたちのために使う窃賊。周りの人たちは彼女が怪盗であることを知らず、むしろ、探偵の弟子の青年・テオが、彼女の起こす事件について相談するくらいなのである。

図2 外見情報テンプレート（キャラクターイメージ、キャラクターエピソード）



図3 コンテンツ基本情報テンプレート（S, Mプロット）

図3はコンテンツ基本情報テンプレートのプロット情報のテンプレートである。このテンプレートは、制作しているキャラクターが登場するコンテンツを想像して、ストーリーを作成するためのテンプレートになる。

図4はコンテンツ基本情報テンプレートの登場人物設定である基礎設定テンプレートを示す。基礎設定は性別や習慣、趣味などのように、登場人物の基本的な設定を記述する項目であり、その情報を感じるようなエピソードや外見情報などを創作するテンプレートになる。

登場人物の設定2

登場人物名:ブリギット・ウヴェルデュール

基礎設定(性別 年齢 習慣 趣味) ブリギット・ウヴェルデュール 性別:女性 年齢:19歳 習慣:修道院に来る前夜の中からイケメン探し 趣味:おしゃべり大好き。	基礎設定を感じる表情やポーズなど 
基礎設定を感じるエピソード 普段はちゃんとした(?)修道院を身に着けているが、昔は彼女がおしゃれな顔に改造しては、院長が新しいものに取替え、さらに彼女が改良...を繰り返した結果、今の顔になった。しかし、この顔でずるずると考えており、夜、悪戯に忍び込む屋敷や、休みのときは、顔出度の深い衣装を着ている。また、修道院の通入で、たった2秒で取替えることもできる。	

図4 コンテンツ基本情報テンプレート (基礎設定)

登場人物の設定3

※必要人数分作成
 登場人物名:ブリギット・ウヴェルデュール

B.怒りの表現

・エピソード
 ・ギャグ
 プリンをテオに食べられたり、後輩のシャルロテに叱られたりするような反応をする。

・シリアス
 子供を罵るに怒る時を目的で目撃したり、自分の正義に戻す行動したものを見かけたときに怒る。
 ビジュアル面:眉間にしわを寄せない。

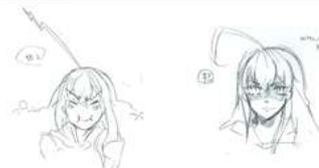
・ビジュアル


図5 表現情報テンプレート (怒りの表現)

図5は、表現情報テンプレートの怒りの表現テンプレートである。このテンプレートはキャラクターの感情表現を制作するためのテンプレートであり、各感情表現のエピソードと、ビジュアル情報の制作を行う。基本6感情のテンプレートを用意しているが、その他のテンプレートもあり6感情に当てはまらない感情表現の場合は、随時制作することができる。

図6は、キャラクター関連情報テンプレートである。こ

のテンプレートは、作中におけるキャラクター同士の関係性を制作するためのテンプレートであり、制作したキャラクターと関係のあるキャラクター分だけ制作する。

登場人物同士の関係

分析キャラ名 [ブリギット・ウヴェルデュール]	関連キャラ名 [テオ・ツェーレ]
	
関係性を表す言葉:後輩の相談者 その関係性の重要性: シャルロテに解決できない事件を相談しに来ている探偵の弟子であるテオと、その相談に言を貸すブリギット。ブリギットが事件のことを知る情報源。テオはブリギットが探偵であることは知らない。	
関係性を表すエピソード(作中の場面もしくはシーンなど): ブリギット曰く、テオは「面白い物語を導いてくれる、風趣な探偵の弟子」。顔面表情は普通なので、イケメンではないためにはかきすることが多い。そのため、テオはあまりブリギットが好きではないが、ブリギットはそこそこテオが気に入っている。テオが修道院に来るのはシャルロテ目的なことを女の勘で知っているため、よくちょっかいをたして遊んでいる。	

図6 キャラクター関連情報テンプレート

図7は、キャラクターの外見的特徴と設定情報の関連性を制作するためのテンプレートである。キャラクターの分析から外見的特徴には、設定とのつながりがあるために、その関連性を制作するためのテンプレートになる。

外見的特徴

登場人物名:ブリギット・ウヴェルデュール

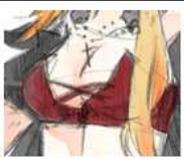
1:頭 	作中のエピソード(事実関係) 感情に左右されて動く 設定上関連すると思われる理由(推測、推察) ブリギットの与える印象が少し怖いおねえさんなので、かわいらしい一面を持たせようと思いました。 アホ毛が可愛〜!!!
2:乳 	作中のエピソード(事実関係) 巨乳 設定上関連すると思われる理由(推測、推察) ビッチっぽい女の子っておっぱい大きいよね!!! 私は乳が大好きです!!!!!!!!!!!!!!というくだらない理由から巨乳です!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

図7 キャラクターの外見的特徴と設定情報の関連性テンプレート

図8はクレイモデリング課題時の制作風景と作品である。提出課題は、制作後に観察と表現に分けてクレイモデリング課題で感じたことや気づいたことを上げ、考察をさせた。

その結果、観察において何度もモチーフを確認することの必要性に気付いた学生の意見が多かった。その中でも、感じている大きさと実際の大きさに差があるために、比率を図ることの必要性などの意見が出ていた。表現においては、すべての皺や凹凸を再現するだけでなく、よりモチー

フらしく、省略することや、凹凸を目立たせることなどの、誇張と省略について意見があった。



図8 クレイモデリング制作風景

4.3 演習結果の評価

本演習において、演習結果にもあるように、制作テンプレート用いたキャラクターメイキング教育は、メディアコンテンツ制作に必要なキャラクターを中心とした情報を容易に制作することができることがわかった。そして、クレイモデリング演習では、モチーフが自身の手ということもあって、普段見慣れている物からの新しい発見などがあつたが、3DCGを見据えた演習としては改善が必要であることがいえる。

5. おわりに

本研究は、キャラクターの考案から制作を通してメディアコンテンツ制作の学習のために、メディアコンテンツを象徴するキャラクターに着目した。キャラクターとはよくイラストと混同されがちなため、その構造を理解するための分析・調査を行い、実際にメディアコンテンツ原案を制作することで、キャラクターをはじめとするメディアコンテンツ制作のために必要な情報の創作や技術の理解を目的とした。

本研究では、キャラクターメイキング教育のためのシラバスをまとめ、プロジェクト演習においてキャラクターメイキング手法を用いて教育を行った。

その結果、本演習においてキャラクターメイキング手法の制作テンプレートを用いたことで、メディアコンテンツ制作に必要な情報の創作が行えるようになったことが分かった。

今後の課題は、得られた情報に原案制作者の意図が適切に反映されていることを確認する評価手法の開発があげられる。

参考文献

- 1) 金子満: 映像コンテンツの作り方- コンテンツ工学の基礎, ボーンデジタル(2007)
- 2) 金子満, 近藤邦雄: キャラクターメイキングの黄金則, 株式会社ボーンデジタル (2010).
- 3) 佐久間友子, 菅野太介, 金子満: シナリオのプロット構成手法の提案 -シナリオ作成支援システムの研究 2-, 第22回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集 (2006).
- 4) 茂木龍太, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄: キャラクター分析に基づく映像コンテンツ原案制作手法の提案, 第5回 CDS・第2回 DCC 合同研究発表会(2012).