

ビジュアル資料とリテラル資料を用いた キャラクターメイキング手法の提案

土田 隆裕¹ 茂木 龍太^{2,3} 岡本 直樹³ 伊藤 彰教³ 三上 浩司¹ 近藤 邦雄¹ 金子 満¹

東京工科大学メディア学部¹ 武蔵野美術大学² 東京工科大学片柳研究所 クリエイティブ・ラボ³

1. はじめに

映像コンテンツ全体の需要が増加するとともにコンテンツに登場するキャラクターグッズなどを利用したビジネス展開が増えている。しかし一方で人気の出るような魅力的なキャラクターを効率的に創作することは非常に困難である。なぜならばコンテンツの制作は必ず複数人数で行われるからである。そのためキャラクターに限らず、コンテンツに関する情報共有の方法は非常に重要である。

そこで本研究の目的は、キャラクターメイキングのためのビジュアル資料とリテラル情報設定の共有化である。まずはキャラクターの文章設定を XML 化した。さらにキャラクターの文章設定を記述し、自動的に XML 形式に保存するためのリテラルエンジンを開発した。これらのソフトウェアを活用することにより、映像コンテンツ制作者間で情報共有を円滑に行うことが可能になる。

2. 先行研究

映像コンテンツの企画段階を支援するためのソフトウェアには次のふたつがある。

ひとつが茂木らの提案するキャラクターデザインエンジン⁰である。このソフトウェアはデザイナーがキャラクターデザインを行う際の支援を行うことを目的として開発されたものである。キャラクターデザインはキャラクターの文章設定であるリテラル資料と、キャラクターのビジュアルを起こす際に参考にする、従来のキャラクターや、その服装やアクセサリなどを参考にするビジュアル資料の 2 種類がある。このソフトウェアはキャラクターのビジュアル資料を充実することを目的にしたものである。図 1 にキャラクターデザインエンジンの構成を示す

提案システムの構成

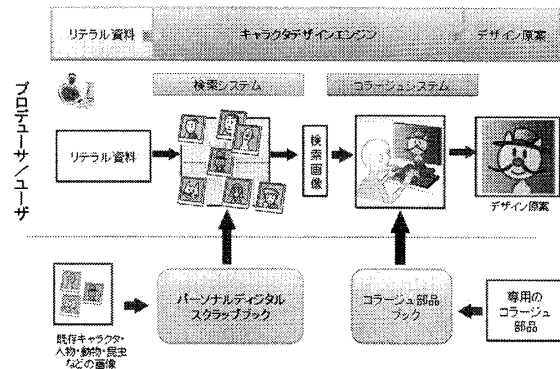


図 1. キャラクターデザインエンジンの構成

ふたつ目に映像コンテンツのシナリオを記述することを支援することを目的としたソフトウェアとして菅野、戀津らによりシナリオエンジン⁰⁰が提案・開発されている。これらのソフトウェアではそれぞれの工程においてキャラクターデザインやシナリオライティングを支援することが可能になった。

しかしシナリオエンジンにおいて作成された情報をキャラクターデザイン工程に流用することはできない。またその逆も同様で、デザインエンジンではキャラクターのリテラル情報を扱うことを視野に入れていない。またシナリオエンジンはキャラクターデザインにとって、重要なキャラクターのためのリテラル情報を記述する機能はない。

3. リテラルエンジンの開発

本研究ではまず、映像コンテンツに登場するキャラクターの設定項目を記述するためのソフトウェアであるリテラルエンジンを提案・開発した。このソフトウェアでは記述された内容をすべて XML 形式で保存するように構築を行った。XML 形式で情報を保存することにより、シナリオエンジンやデザインエンジンなどの他の工程で利用するソフトウェアとの情報の連携や情報共有が円滑に行えるようになるからである。

“CHARACTER MAKING” is used by “Literal and visual”

†Takahiro Tsuchida, Naoki Okamoto, Akinori Ito, Koji Mikami, Kunio Kondo, Mitsuru Kaneko, Tokyo University of Technology

‡Ryuta Motegi, Musashino Art University

3.1. リテラルエンジンの仕様

本ソフトウェアの開発には C#を用いた。図 2 にソフトウェアの起動画面を示す。ここで入力するリテラル情報は金子[4][5]により提案されたキャラクター設定情報である。本ソフトウェアで記述された設定情報はすべて XML 形式で保存される。この XML ファイルは XSL スタイルシートにより表形式で表示されるようにした。これにより記述された情報を、本ソフトウェアを用いることなく閲覧できる。

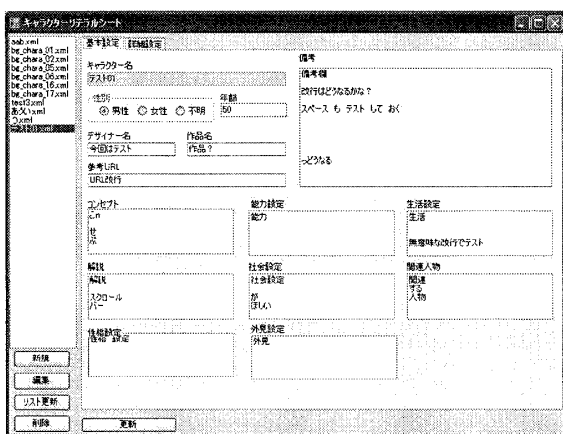


図 2. リテラルエンジンの起動画面

4. 評価実験と考察

本章ではソフトウェアの評価実験と考察について述べる。東京工科大学メディア学部の学生 6 人がソフトウェアの評価のために以下に示す手順で実験を行った。

- ①すべての学生に映像コンテンツの 200 文字程度の企画情報を記述してもらう
- ②対象の学生 2 つのグループに分ける。以降それぞれのグループを a, b とする。
- ③キャラクターの文章設定資料を記述してもらう。その際に以下の手順で行った。
 - a…リテラルエンジンを利用して記述してもらった後に利用しないで記述してもらった。
 - b…リテラルエンジンを利用しないで記述してもらい、その後にリテラルエンジンを利用して記述してもらった。

以上の手順で実験してもらい、それぞれリテラルエンジン利用時と非利用時で文字の記述量の差を検証した。

その結果、リテラルエンジン使用時の文章量/リテラルエンジン非使用時の文章量の割合を算出し、その数値の平均を算出したところ約 1.38 という結果になった。これよりリテラルエンジンを利用すると、利用しなかった場合に比べて平均してキャラクターの設定に 1.3 倍以上の文

字量を記述することができるということがわかった。

このことからキャラクター設定を記述する際にリテラルエンジンを利用することは有効であることがわかった。

5. まとめ

本研究では映像コンテンツに登場するキャラクターの文章設定を記述するためのソフトウェアを開発した。提案ソフトウェアを用いて情報を記述する評価実験の結果、キャラクターの文章設定を記述するために有効であることがわかった。

また本ソフトウェアを用いて記述された XML データは三上らの提案する IPML0 としてキャラクターのビジュアルを作り出すデザイン工程において後の工程に再利用することも可能である。

参考文献

- [1] 茂木龍太, 岡本直樹, 高橋佳弘, 土田隆裕, 渡辺賢悟, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, デジタルスクラップブックを用いたキャラクターデザイン原案制作システム, 日本図学会 2009 年度大会, (2009)
- [2] 菅野太介, 戀津魁, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの研究, NICOGRAPH2009 秋季大会, (2009)
- [3] 戀津魁, 菅野太介, 有澤芳則, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, Web ブラウザを利用したシナリオ制作ソフトウェアの構築, NICOGRAPH2009 秋季大会, (2009)
- [4] 金子満, 近藤邦雄, 岡本直樹, 三上浩司, 創作テンプレートをを用いたデジタルキャラクターメイキング手法の提案, 第 8 回 NICOGRAPH 春季大会, (2009)
- [5] 金子満, コンテンツを面白くするシナリオライティングの黄金則, ボーンデジタル, 2008
- [6] 三上浩司, 伊藤彰教, 中村太戯留, 近藤邦雄, 金子満, 映像コンテンツ制作のための統合化映像制作情報管理手法の研究, VC シンポジウム, (2008)