



研究テーマ

輪郭抽出機能を利用した 昔話(童話)コンテンツにおける研究

目的・概要

金沢市のデジタルコンテンツ制作会社・株式会社アルカディアより、絵本の原画制作を依頼された。昔話を基に、子供を対象にしたより魅力的なコンテンツを研究した上で、学生オリジナルの絵を作成することになった。物語の文章作成を株式会社アルカディアが担当、各シーンに日本画、油画、視覚デザイン専攻の学生(公募によって選考)8名が独自の表現を生かして作画を行った。株式会社アルカディアは、作画されたデジタルデータに読者の顔を違和感無く合成するソフトウェアの開発、ウェブ・出版等発展的なサービスの構築を目指す。

期間

2007年11月～2008年3月 (2008年5月まで継続)

委託者

株式会社アルカディア

研究体制

プロジェクト型

担当

共通造形センター：伊藤英高 准教授
 視覚デザイン専攻：寺井剛敏 准教授
 日本画専攻1年：三浦佳奈恵
 油画専攻2年：新田えりか
 視覚デザイン専攻2年：笠本真代、坂口博美、竹田朝子、土岐 梓、二木舞羽、堀江聡美

PROCESS

2007.09.18
 2007.11.27
 2007.11.30
 2008.02.08
 2008.02.15
 2008.03.17
 2008.05.29

制作依頼
 公募作品を審査、8名を決定
 作家 都あきこ氏レクチャー
 キャラクター設定決定
 コンテ検討
 途中データ提出
 デジタル処理完了、作画データ完成

公募、審査

全専攻学生を対象に参加者を公募

オリエンテーション

絵本制作、作画についての事例・留意点を作家より伺う



キャラクター設定

株式会社アルカディアを交え、基本的なキャラクター設定を検討



絵本コンテ制作

絵本全体を通してのコンテを作成、細部にわたって検討



絵本作画

画材、コンピュータを使用して作画作業

デジタル処理

作画されたデータをウェブ用素材として最適化するためのデジタル処理作業

●制作担当作品

日本画専攻1年:	三浦佳奈恵 「三枚のお札」	
油画専攻2年:	新田えりか 「花咲翁」	
視覚デザイン専攻2年:	笠本真代 「かぐや姫」	坂口博美 「一寸法師」
	竹田朝子 「赤ずきん」	土岐 梓 「ヘンゼルとグレーテル」
	二木舞羽 「白雪姫」	堀江聡美 「浦島太郎」