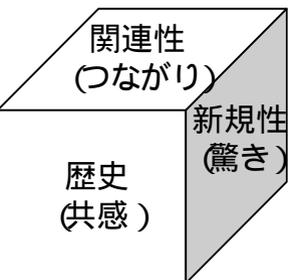


Hierographsを用いた表現活動支援

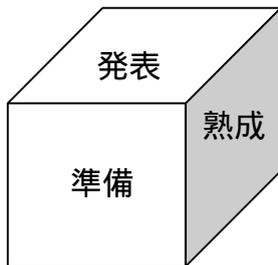
絵コンテ制作支援システム(Hieroglyphs+Graphs=HieroGraphs)

表現をするための要素

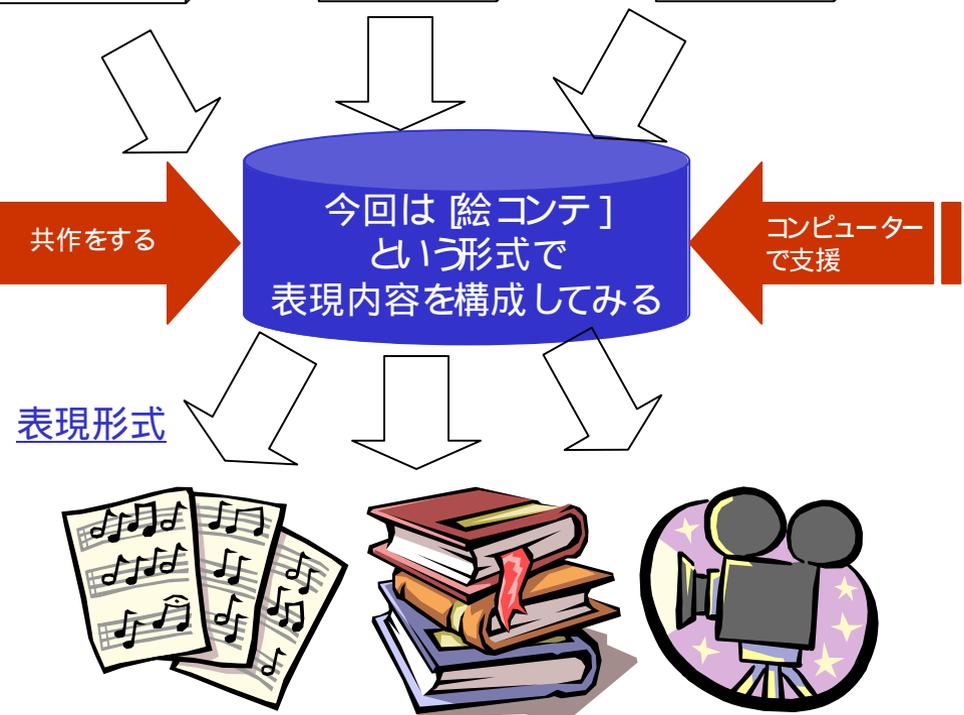
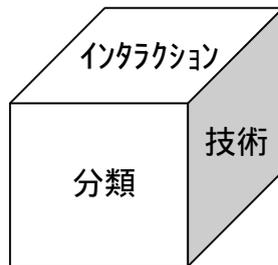
リポジトリ



時間



デザイン



何を発見したのか

・話上手な人はどのように話の組み立て方をしているか

・わかりやすい話の構成, 構造とは何か

・面白い話とつまらない話の違いは何なのか

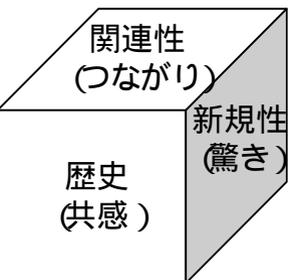
・面白い話にある共通の形式というものはあるのか

Hierographsを用いた表現活動支援

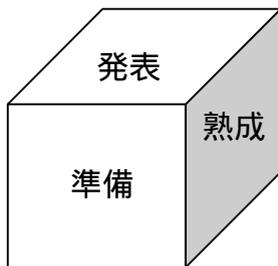
絵コンテ制作支援システム(Hieroglyphs+Graphs=HieroGraphs)

表現をするための要素

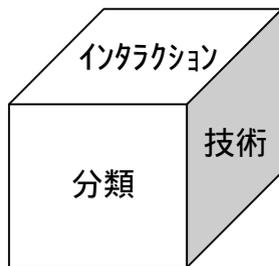
リポジトリ



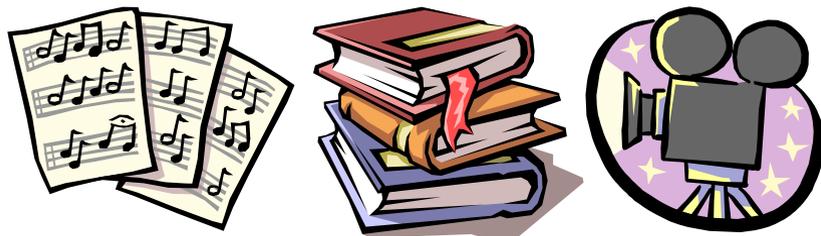
時間



デザイン



表現形式



音楽・美術・文学・映画・演劇・写真...

どのような意味を持つのか

・メディアの種類は多様であっても、表現する方法論に根元的な相違はない

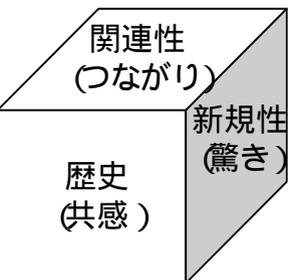
・表現素材 (コンセプト) の共用・分業・再利用が容易になる

Hierographsを用いた表現活動支援

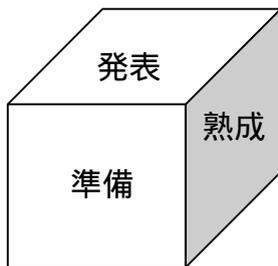
絵コンテ制作支援システム(Hieroglyphs+Graphs=HieroGraphs)

表現をするための要素

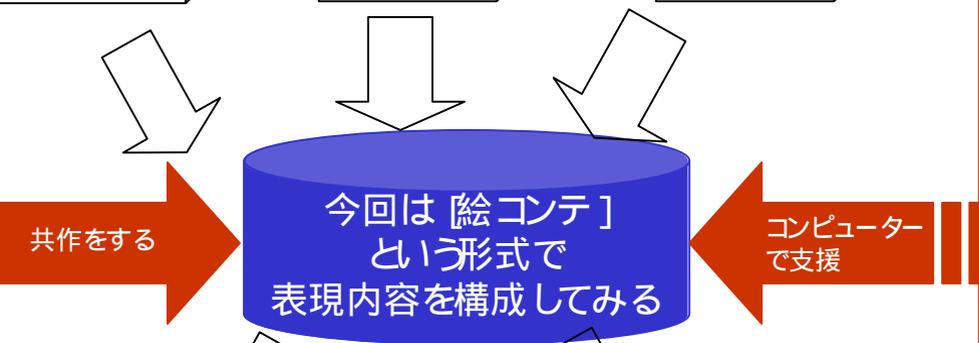
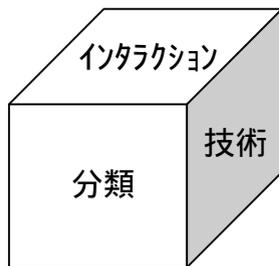
リポジトリ



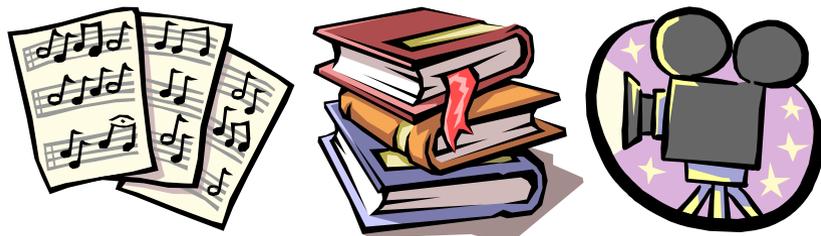
時間



デザイン



表現形式



音楽・美術・文学・映画・演劇・写真...

将来の具体像は

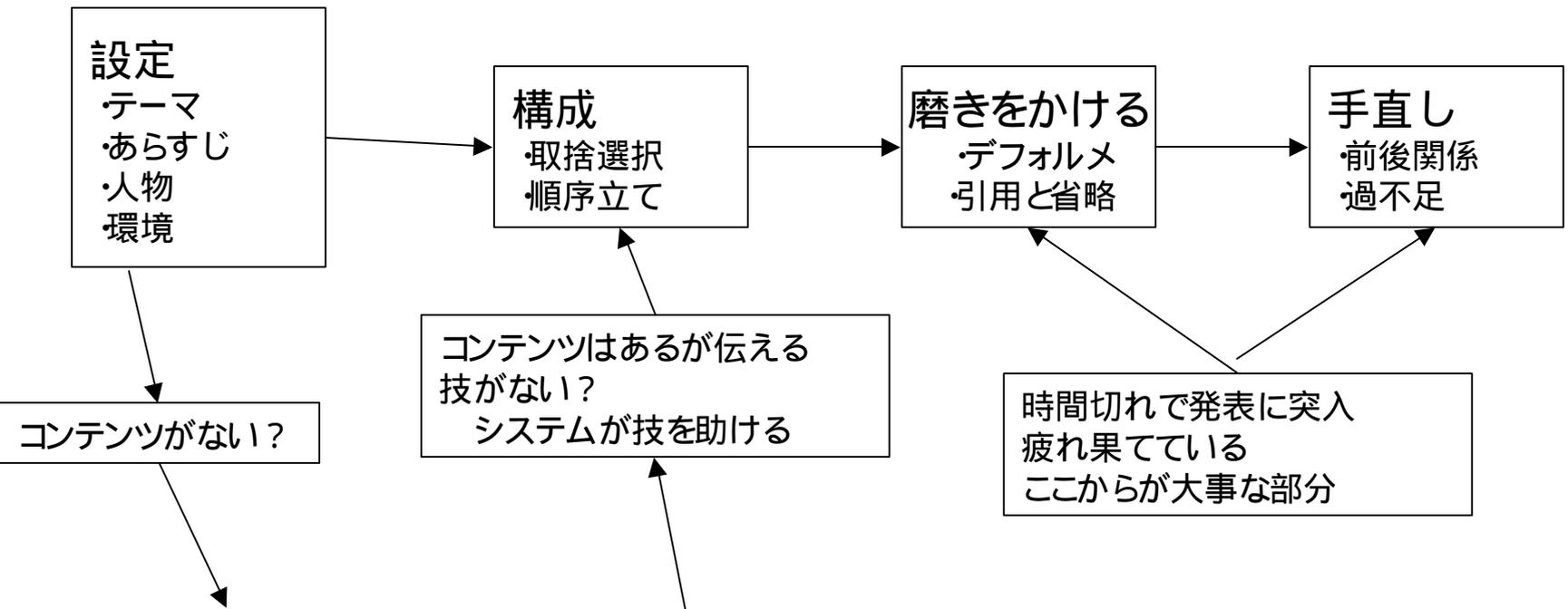
・コンテンツが無いと
思っている人にコンテンツが湧
き出てくるようなコンテンツ
想像の支援

・表現することを意識しなく
てもコミュニケーションがと
れる(以心伝心)ことを支
援する仕組みへの展開

絵コンテ制作のノウハウは 日常の表現に役に立つか



シナリオの場合の手順



表現をするということ

- 1, 歴史, 現象, 自然, 発明, 噂, 意見, 物語
これらを第三者に伝えること
- 2, 使える時間は限られている
- 3, 話せる質量には限りがある

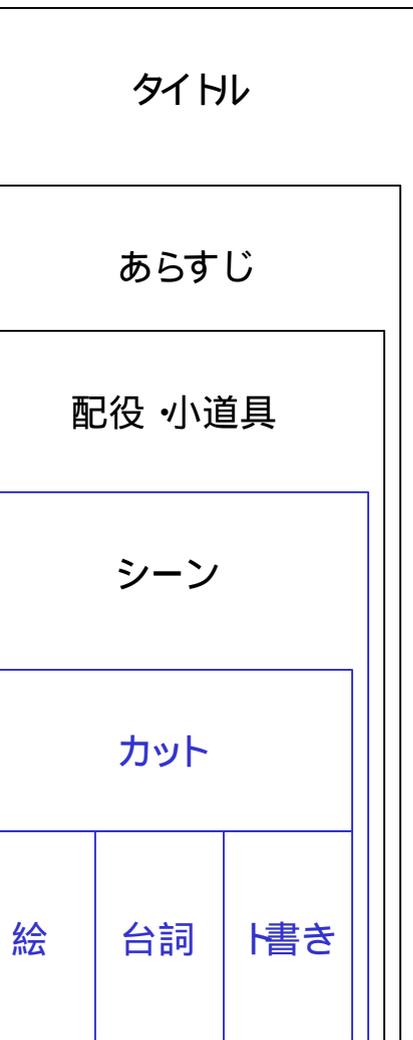
表現するメディアとは

- 1, ことば等共通の記号を用いる
- 2, ことば以外の表現手段を用いる
絵画, 工芸, 音楽...マルチメディア?
- 3, 以心伝心
まだよく解明されていないもの, マルチメディア
の先を行くもの?

表現するコンテンツがない?

話題があるなしでやなくて,
相手が喜ぶ話題を提供することが
本来の姿である。
話がふくらむふくらまないは相手次第
なのである。
コンテンツ,
話題を作る装置が必要

絵コンテの構造



タイトル

最後につける場合も多いが、テーマを簡潔に表したもの、もしくは内容を想像する、内容をふくらませる含みをもったものである必要がある。

あらすじ

テーマ、主張したいポイントを決定する。
展開についてもある程度ここで考えることとなる

配役 小道具

主役、脇役、そして、登場する道具についてもここで考えることになる。
五感を駆使した表現を出来るかどうかはここで決まる。

シーン

必要な「歴史」「前提」などを明らかにしつつ、話を聞く側にわかるように、そして記憶できるような構成にすることが必要である。
聞き手がわからなくならないよう、緊張と弛緩を作る心配りが必要である。

カット

語りを構成する単位である
このカット1つに1つの意味を持たせることを考えてストーリーを構成することに努めることとなる

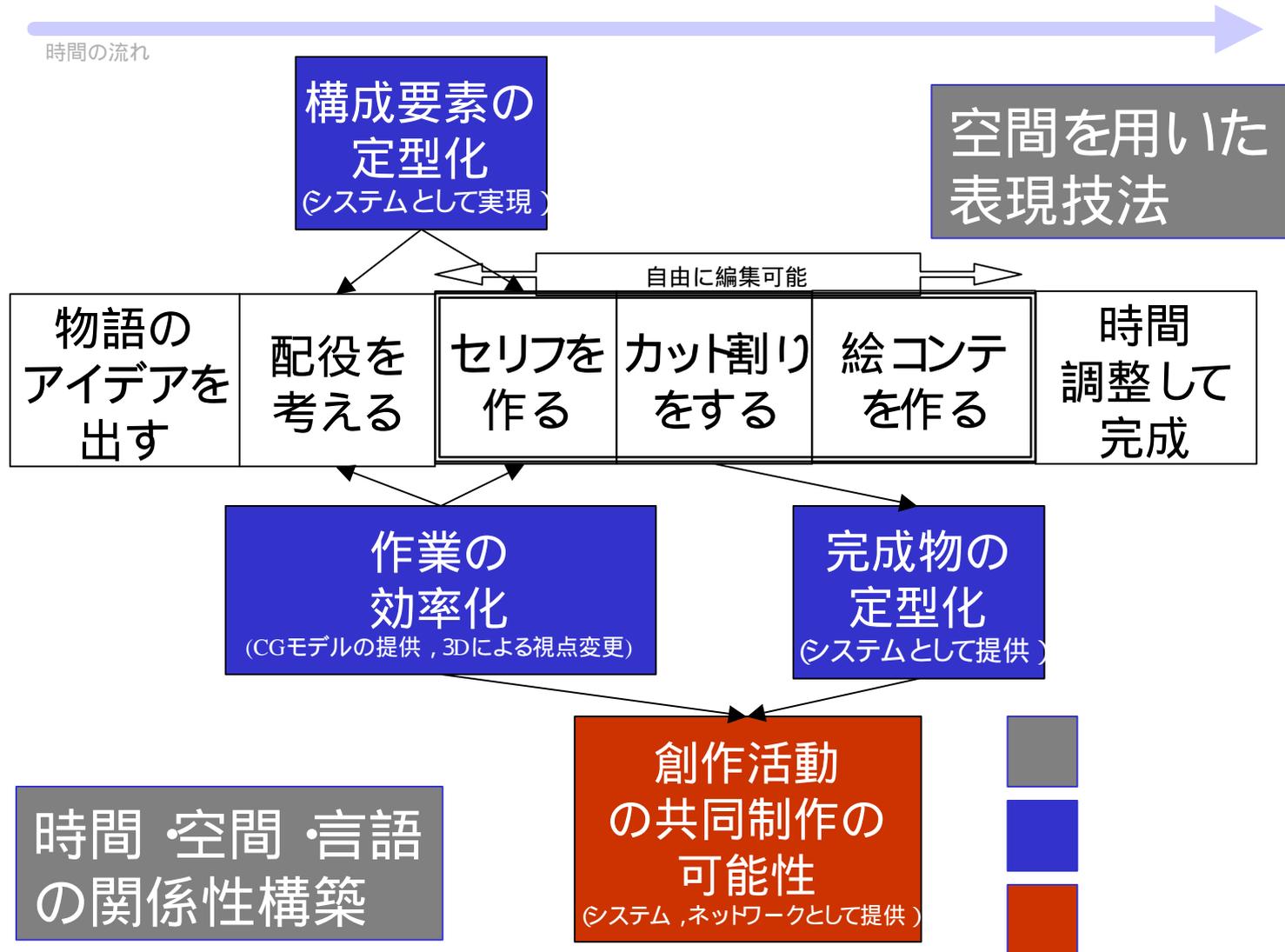
台詞・ト書き

最小構成単位である。
登場人物の個性、環境、シーンにあったセリフが必要である。
また、すべてを台詞に頼らなくとも、「表情」「道具」による「語り」が可能である

絵コンテ の絵

セリフ、ト書きで表しきれないものをこの「絵」「絵文字」「挿入文字」によって補完することとなる
これでも伝えられない事は、シナリオ技法による伝達を諦めることとなる

これで何をやる？

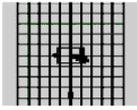
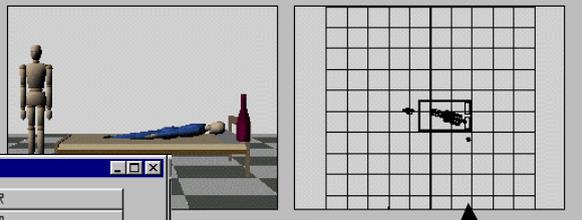
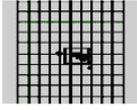


Hierographsで実現する 計算機による創作活動の支援

シナリオ
の作成, カット割
画面

シーンの
登場人物 / 道具
の設定

台本作成 3Dコンテ插画設定モード P1 シーン1 空飛ぶ男を目撃するところから空飛ぶ男が訪問するまで

イメージ	台詞	ト書き	平面図
 S-01/C-001 00分13秒/01分07秒	私 ある朝、ぼくは幻のような夢をみた。それとも、夢のような幻をみたと言うべきだろうか。 台所のバケツに濡れたネズミの悲鳴が、救急車のサイレンに変わって、夢から這上る。冷蔵庫の牛乳でうがいをしなが外を見ると、まだ青というまではなっていない夜明けの空を、男がひとり飛んでいた。	回想シーン	
 S-01/C-002 00分30秒/01分07秒	私 当然のこときもしなか、どうせ夢、珍しい夢ともかく他って、目をように水平きのように間に違いい	3D配置 	

演出設定

シーンの選択
シーンの追加
シーンの削除

シーン | 配役 | 大道具 | 小道具 |

ロケーションの選択
デフォルトグリッド
ロケーションの名前設定
空飛ぶ男を目撃するところから空

配役
#-00-空飛ぶ男
#-01-私

大道具
0-00-大道具1

小道具
S-00-牛乳瓶

演出設定

配役の選択
配役の追加
配役の削除

シーン | 配役 | 大道具 | 小道具 |

配役 #001 空飛ぶ男

ラベル 黒
名前 空飛ぶ男
性別 男
イメージ act_af

演出設定

大道具の選択
大道具の追加
大道具の削除

シーン | 配役 | 大道具 | 小道具 |

大道具 0-001 大道具1

ラベル 黒
名前 大道具1
イメージ bhi_bed_double_02

演出設定

小道具の選択
小道具の追加
小道具の削除

シーン | 配役 | 大道具 | 小道具 |

小道具 S-001 牛乳瓶

ラベル 黒
名前 牛乳瓶
イメージ sdtf_winebottle

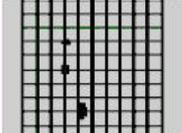
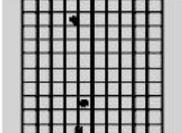
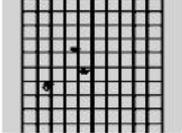
シーン # 01 1/1
BatteryScope 26% 23:09

カットの [絵]
の作成

シナリオ + 絵コンテ + 配置図の完成図

これをPDFで出力すること可能

台本作成 3Dコンテ画面設定モード P 1 シーン 1 すれ違い, 会話を交わし, 去る

イメージ	台詞	ト書き	平面図
S-01/C-001  00分00秒/00分03秒		通りを歩く女 街を歩くのに十分な服装 女の家は商店街の奥の住宅街にある 商店街の奥にはすっかりひなびた銭湯がある	
S-01/C-002  00分00秒/00分03秒		手前から寒そうに小走りに歩く男 男は冬につかわしくない薄着である。 Tシャツとマフラーに、Gパンといういでたちである。	
S-01/C-003  00分00秒/00分03秒		女, 奥から男が小走りに来るのに気がつく。 高校の同級生だが, ここ数年会っていない。 びっくりするように声をかける。	

シーン # 01 1/1

タスクバー: スタート | BatteryScope | 100% | 3:42 | PowerPanel | 0:14

セリフ、ト書きをの記入ウインドウ

セリフはの名前は登録したものから選択する

The screenshot displays a software interface for recording dialogue and stage directions. The main window is a table with four columns: イメージ (Image), 台詞 (Dialogue), ト書き (Stage Directions), and 平面図 (Floor Plan). The table contains three rows of data, each with a character image, a dialogue snippet, stage directions, and a floor plan grid.

Two '会話入力' (Dialogue Input) windows are overlaid on the main window. The first window shows a character selection dropdown and a text input field. The second window shows a character selection dropdown and a text input field with the text: 「女. 奥から男が小走りに来るのに気がつく. 高校の同級生だが. ここ数年会っていない. だった. ひっくり返るように声をかける。」

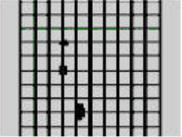
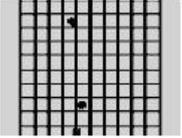
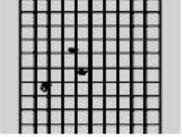
イメージ	台詞	ト書き	平面図
S-01/C-001 		通りを歩く女 街を歩くのに十分な服装 女の家は商店街の奥の住宅街にある 商店街の奥にはすっかりひなびった銭湯がある	
S-01/C-002 		女. 奥から男が小走りに来るのに気がつく. 高校の同級生だが. ここ数年会っていない. だった. ひっくり返るように声をかける.	
S-01/C-003 		高校の同級生だ. た. ひっくりす	

イメージ	台詞	ト書き	平面図
S-01/C-014 	「どき？」		
S-01/C-015 	「ゆき」		
S-01/C-016 			

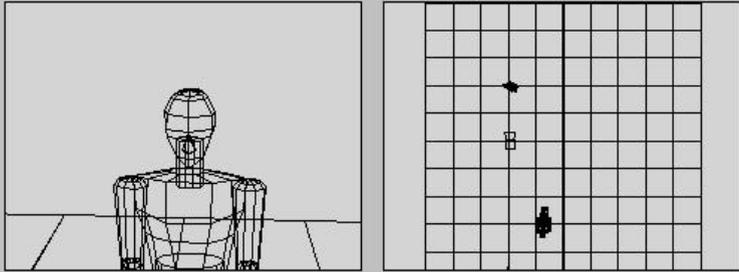
平面図 , 絵コンテの制作画面

平面図をクリックして3D画面ウインドウで編集する
予め登録された登場人物 , 大道具 , 小道具が登場する

台本作成 3Dコンテ画面設定モード P 1 シーン 1 すれ違い, 会話を交わし, 去る

イメージ	台詞	ト書き	平面図
S-01/C-001  00分00秒/00分03秒		通りを歩く女 街を歩くのに十分な服装 女の家は商店街の奥の住宅街にある 商店街の奥にはすっかりひなびた銭湯がある	
S-01/C-002  00分00秒/00分03秒			
S-01/C-003  00分00秒/00分03秒			

3D配置



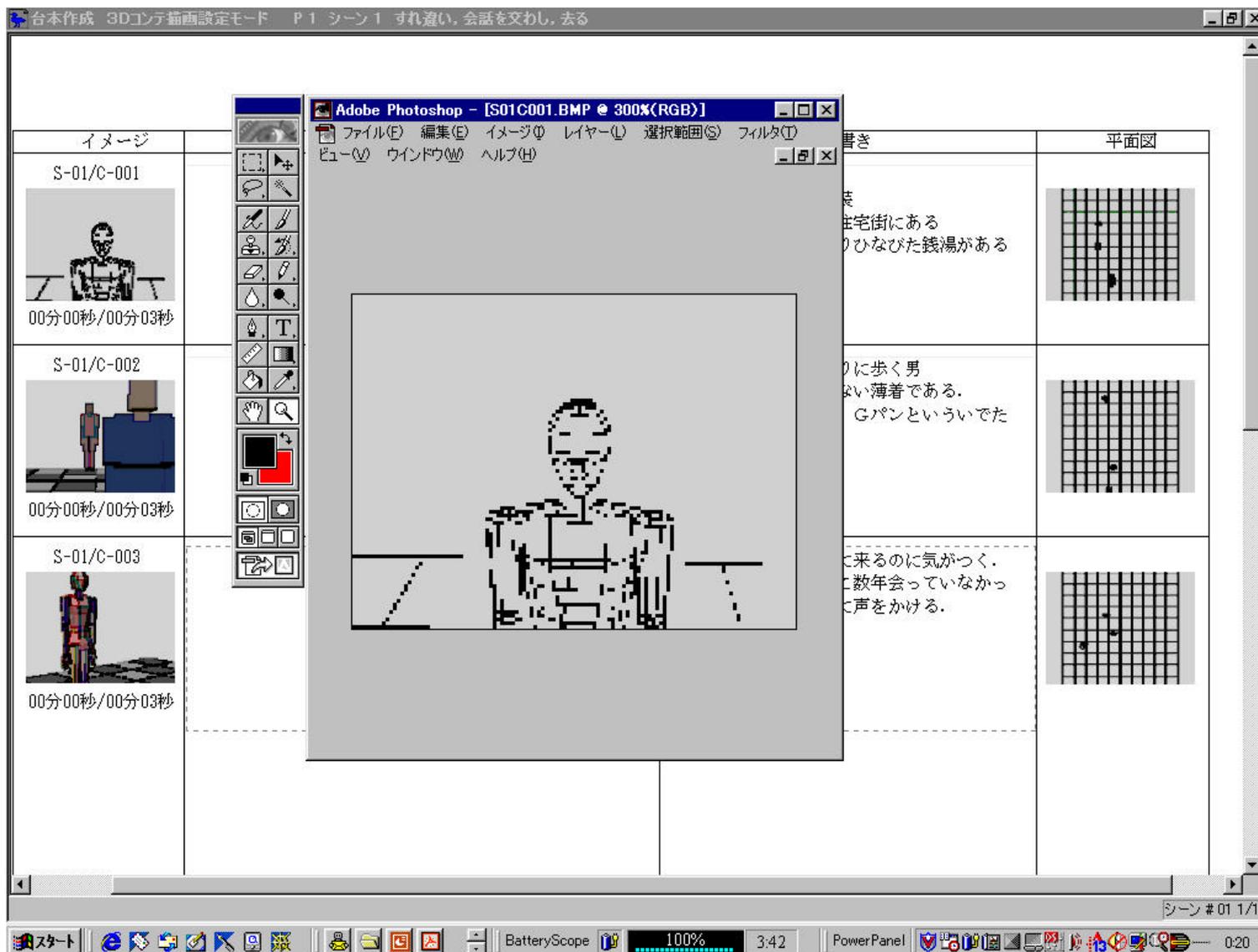
カメラ

いであ
つく.
なかつ

シーン # 01 1/1

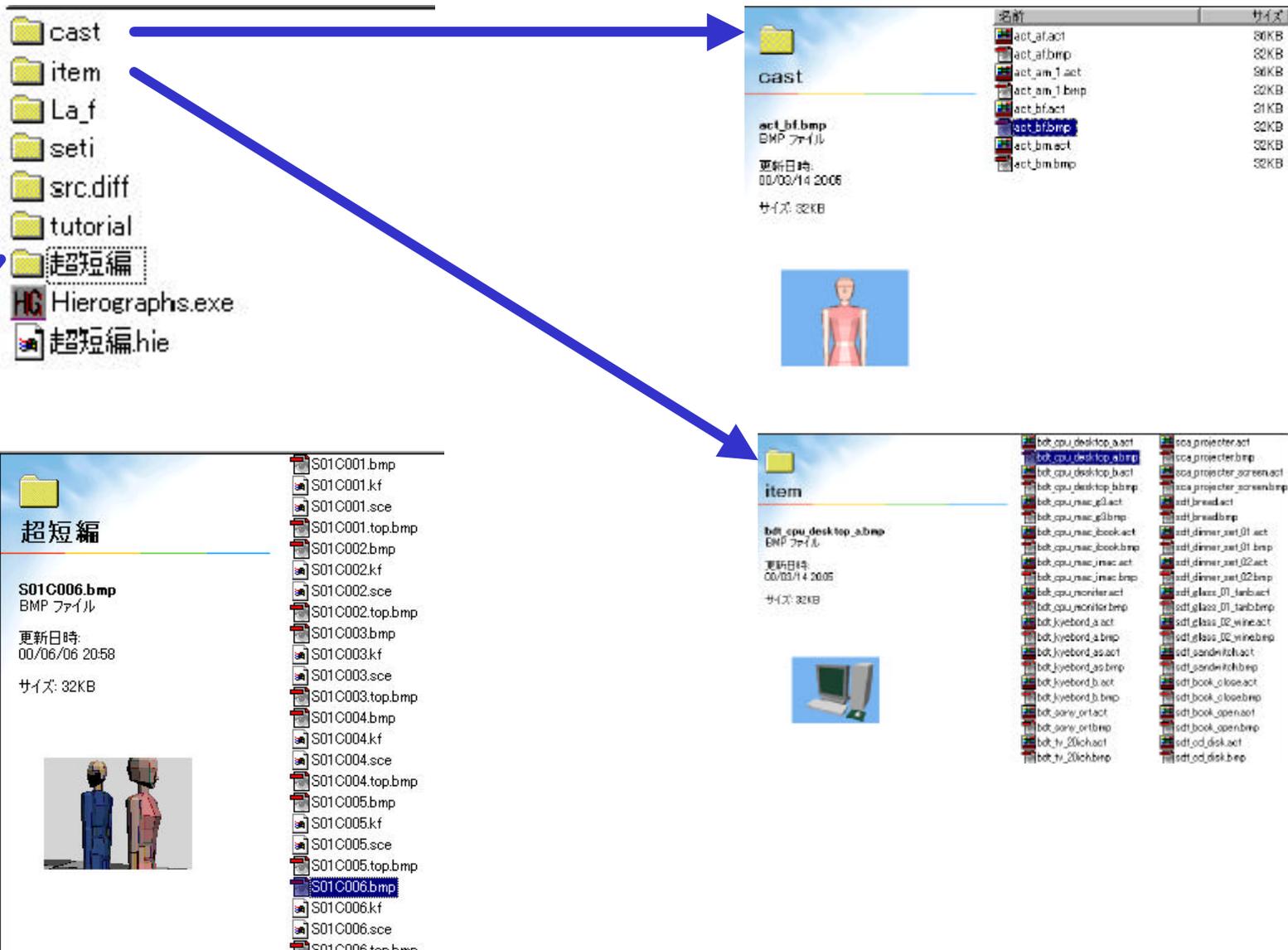
絵コンテの制作画面

イメージをクリックしてペイントソフトでイメージを編集する
ペイントソフトは任意のソフト(BMPペイントデータ)



ファイルの構成

共通 (cast,La_f,seti,item) ,制作 (3D配置データ)の3つのファイル群と実行プログラム (Hierographs.exe)シナリオデータ (hie)から構成される



役作り (登場人物, 大道具, 小道具)

予め登録された3Dモデルからシーンで使用するオブジェクトを登録
3D編集画面に登場させる準備をする

The image displays three instances of the '演出設定' (Production Settings) dialog box, each showing a different type of object being configured for a scene.

- Left Panel (Actor):** Shows the configuration for an actor. The '配役' (Actor) tab is selected. The actor is represented by a blue 3D model. The configuration includes:
 - Buttons: 配役の選択, 配役の追加, 配役の削除
 - Scene tabs: シーン, 配役, 大道具, 小道具
 - Image: 3D model of a male actor in a blue suit.
 - Label: 配役 #-001 男
 - Label dropdown: 赤
 - Name: 男
 - Gender dropdown: 男
 - Image dropdown: act_bm
 - Remarks: Empty text area.
- Middle Panel (Large Prop):** Shows the configuration for a large prop. The '大道具' (Large Prop) tab is selected. The prop is represented by a red 3D model of a car. The configuration includes:
 - Buttons: 大道具の選択, 大道具の追加, 大道具の削除
 - Scene tabs: シーン, 配役, 大道具, 小道具
 - Image: 3D model of a red convertible car.
 - Label: 大道具 0-001 大道具1
 - Label dropdown: 黒
 - Name: 大道具1
 - Image dropdown: bt_car_roadstar
 - Remarks: Empty text area.
- Right Panel (Small Prop):** Shows the configuration for a small prop. The '小道具' (Small Prop) tab is selected. The prop is represented by a 3D model of a dinner set. The configuration includes:
 - Buttons: 小道具の選択, 小道具の追加, 小道具の削除
 - Scene tabs: シーン, 配役, 大道具, 小道具
 - Image: 3D model of a white dinner set on a blue background.
 - Label: 小道具 S-001 小道具1
 - Label dropdown: 黒
 - Name: 小道具1
 - Image dropdown: sdf_dinner_set_01
 - Remarks: A list of small prop assets including sdf_dinner_set_01, sdf_dinner_set_02, sdf_glass_01_tanb, sdf_glass_02_wine, sdf_sandwich, sdt_book_close, sdt_book_open, and sdt_cd_disk.

今後の方向性

- 古典の収集と解析
 - シナリオの研究
- 共作システムへ
 - 情報交換共有機構
- 空間の認識
 - 奥行き感の表現
- 時間をともなった表現
 - 情報デザイン