

## 研究結果説明書（終了）

平成27年度（No.25-2）

研究課題名	山梨県固有のデザインソースの編集とアーカイブ構築			
研究期間	平成25年度～27年度			
研究予算	<u>H25年度</u> : 1,538 旅費 : 消耗品費 : 委託費 : 使賃 : 原材料費 : 備品 : 965 負担金 : 役務費 : 共済費 : 10 賃金 : 563	<u>H26年度</u> : 8,736 旅費 : 消耗品費 : 委託費 : 8,079 使賃 : 原材料費 : 備品 : 657 負担金 : 役務費 : 共済費 :	<u>H27年度</u> : 248 旅費 : 87 消耗品費 : 88 委託費 : 使賃 : 原材料費 : 備品 : 負担金 : 23 役務費 : 50 共済費 :	<u>予算総額</u> : 10,522 旅費 : 87 消耗品費 : 88 委託費 : 8,079 使賃 : 原材料費 : 備品 : 1,622 負担金 : 23 役務費 : 50 共済費 : 10 賃金 : 563 (単位:千円)
研究担当者	串田賢一・鈴木文晃・佐藤博紀・石田正文（山梨県工業技術センター） 五十嵐哲也・秋本梨恵（山梨県富士工業技術センター） (※) その他担当者：渡辺誠・金丸勝彦・三井由香里（山梨県工業技術センター）			
研究成果	<p>1. 整備するデザインソースを「形状」「模様」「色彩」「物語」の4つに分類・定義し、対象の有形・無形を問わず取材～編集作業を行った結果、累計1,621点のデザインソースを作製した。</p> <p>2. 作製したデザインソースの管理及び一般公開用のメディアとして、スタンドアロン型、Webサイト型の2種の動的データベースを構築した。</p> <p>&lt;各デザインソースの概要&gt;</p> <p>○デザインソース「形状」:[累計120点]</p> <p>山梨で出土した縄文土器をはじめ、農具、祭器、生活用品などの中から資料価値の高いものや特徴的な形状を有する物品を3次元スキャンし、高精細な3次元データを作製した。</p> <p>また、これらの3次元データをインターネットブラウザ上において3D状態で閲覧することができるようWeb3D化した。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データ形式：stereolithography, Web3D</li> <li>・協力：県立博物館，県立考古博物館，北杜市教育委員会，南アルプス市教育委員会，韮崎市教育委員会，笛吹市教育委員会，市川三郷町教育委員会，富士川町教育委員会，大善寺，栖雲寺，宮澤宝泉氏</li> </ul> <p>○デザインソース「模様」:[累計480点]</p> <p>早川家型染資料及び甲斐絹ミュージアム，さらには，本県で出土した縄文土器の中から，現代に通じるデザイン性を有するものを選び出し，模様の主たる構成要素をベクターデータ化し，新たにシームレスパターンを作製した。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データ形式：ai, JPEG</li> <li>・協力：甲州市教育委員会</li> </ul>			

	<p>○デザインソース「色彩」:[累計239点]  甲府市北部, 北杜市, 早川町など, 県内延べ112地点において土を採取し, 乾燥~異物除去等の処理を施してカラーサンプルを作製した. カラーサンプルは分光測色計によりLab値を取得しデータ化した.  ・データ形式: Lab値</p> <p>○デザインソース「物語」:[累計782点]  本県に伝わる昔話・伝説を文献調査によりテキスト化した. また, 物語の舞台となった場所や建築物, 話中に登場する物品等を特定(351箇所)~撮影(159箇所)を行い, 情報の補完を図った.  ・データ形式: テキスト, JPEG</p> <p>&lt;デザインアーカイブの概要&gt;</p> <p>○スタンドアロン型  データベース管理者のデータ蓄積・管理を目的とし, FileMaker PROを用いて作製した. 1,920pix×1,200pixの横長のディスプレイでの利用を前提とし, デザインソースの名称及び画像, ソースの由来や解説等の情報を画面左半分に集約, 一方, 画面右半分はGoogle Mapと連動し, ソース元となった物品が収蔵されている場所や入手先を示した地図情報が表示される構成とした.</p> <p>○Webサイト型  デザインソースの一般公開を目的とし, WordPressを用いてCMSを作製した. データベースを操作するためのアイコンを配し, Webサイトでありながらも, あたかもアプリケーションを使用するかのような環境を実現した. また, デスクトップPCやタブレット, スマートフォン等, 閲覧端末の画面サイズによって表示を最適化するレスポンスデザインを実装した.</p>
<p>研究目標の達成度</p>	<p>○デザインソースの取材と編集: 100% (目標500件 : 達成1,620件)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 形状: 各機関から推薦のあった物品をほぼ3Dデータ化した</li> <li>② 模様: オリジナルコンテンツを作製した</li> <li>③ 色彩: オリジナルコンテンツを作製した</li> <li>④ 物語: 昔話・伝説と実際の場所・物品とを結びつけてデータ化した</li> </ol> <p>○デザインアーカイブの作製: 85% (目標500件 (登録コンテンツ))  アーカイブシステム: ユニークなシステムを構築することができた  登録コンテンツ数 : 424件 (2016.6.30現在)</p>
<p>今後の対応</p>	<p>○ 作製したデザインアーカイブの運用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Webサイト型のデザインアーカイブをH28年7月に一般公開開始予定 (オープン時登録コンテンツ数: 500点程度)</li> <li>・ 以降, 順次, 残りのコンテンツを登録 (H28年度中に1,000件程度を目標)</li> <li>・ 関係機関 (県, 市町村の教育委員会等) との連携によるWebサイトのPR活動</li> <li>・ 新たなデザインソースの取材と編集を継続 (追加登録5件/月~を予定)</li> </ul> <p>○ コンテンツを活用した商品開発等の事業化検討</p> <p>○ Web版アーカイブへの新技術の導入検討 (AR技術)</p>