

山梨県固有のデザインソースの編集とアーカイブ構築（第1報）

五十嵐 哲也・秋本 梨恵・串田 賢一*1・鈴木 文晃*1・佐藤 博紀*1・石田 正文*1・金丸 勝彦*1・三井 由香里*1

Design sources peculiar to Yamanashi, Japan: The collection, digitization, and archiving (1st Report)

Tetsuya IGARASHI, Rie AKIMOTO, Ken'ichi KUSHIDA*1, Fumiaki SUZUKI*1, Hiroki SATO*1, Masafumi ISHIDA*1, Katsuhiko KANEMARU*1 and Yukari MITSUI*1

1. 緒言

近年、新興国がコスト競争力を武器に国際市場の獲得を進める中、我が国の中小企業の商品・サービスが競争優位性を保ち、市場を創造していくうえでは、各地の歴史・文化に育まれてきた素材や伝統的技術等の地域資源の活用がこれまで以上に重要となってくるものと推察されるが、それらは現在、必ずしも商品開発に有効に生かされていない状態にあると言える。

今後、中小企業が地域資源などを活用した競争力あるものづくりを進めていくためには、既存の資源の見直しを行う、あるいは、眠っている資源を掘り起こす等、より深みのあるコンテンツを生み出し、デザインソースとして流通させていく仕組みづくりが重要となっている。

こうした中、本研究では、地域に存在している地域資源や歴史資源を調査して、その中から有効と思われるソースをセレクトし、地場産業等で活用することのできるデザインソースとして編集・集積・公開することで、地域に根ざした新規プロダクトの創出に資することを目的として実施した。

2. デザインソースの取得及び編集

本研究で整備していくデザインソースのひとつとして「甲斐絹」を取り上げ、セレクト～トレース～デザインソース化（編集及びデジタル化）作業を行った。

甲斐絹ミュージアム¹⁾に所蔵する461点のうち168点を占める絵甲斐絹の中から、現代の市場に受け入れられる要素を持つと思われるものについて、30点をセレクトし、2D スキャンを行った。その後、それらのサンプルの意匠に含まれるモチーフ、縞柄をトレースしたうえで、デザインソース化を図った。アプリケーション（Illustrator cs6：Adobe 製）を使用し、模様を構成している主たる構成要素を抽出し、それらの外形ラインを整理しつつベク

ターデータ化を行った。その後、作成したパーツをシームレスな模様となるよう再配置した。この作業の概念図を図1に示す。

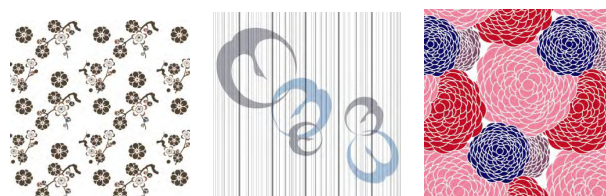
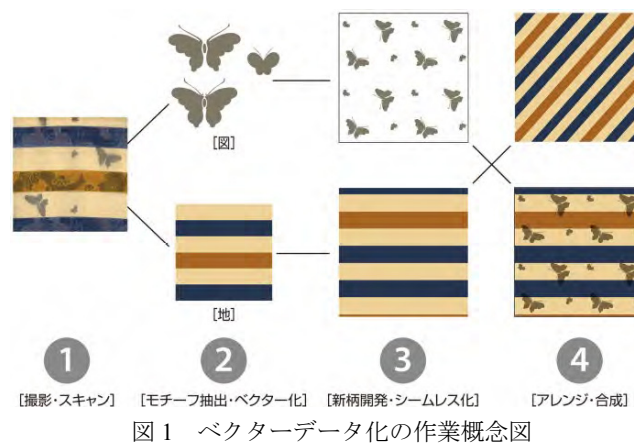


図2 バクター化・シームレス化した模様のサンプル

3. 結果

ベクター化・シームレス化した模様データの抜粋を図2に示す。これらのデータはパッケージ、DTP等のグラフィック制作、さらには3次元CGでのパンプマッピング等に幅広く活用することができる。今後については、デザインソースの更なる調査・編集を進め量的充実を図っていくこととしたい。

参考文献

- 1) 富士工業技術センター: 甲斐絹ミュージアム
(<http://www.pref.yamanashi.jp/kaiki/>)

*1 山梨県工業技術センター