

概要

近年、アニメーション制作のデジタル化が進展し、各工程で生成される多様な中間生成物の取扱いが複雑化している。特に日本のアニメーション制作においては、分業制およびカット単位での進行管理が広く採用されており、その結果、修正素材が断片的かつ属人的に管理される傾向にある。これらの修正素材は作品の品質や制作者の傾向を如実に反映する重要な情報であるにもかかわらず、体系的な蓄積および活用が行われていないのが課題となっている。

このような背景から、アニメーション制作現場へ赴き、修正素材の活用を見据えた蓄積に向けて、現場での修正の活用事例とその素材の実態に関する調査を行なった。その結果、修正はスケジュール見積もりや作画の参考資料として活用されていることが判明した。さらに修正素材の詳細な分析から、修正の傾向と粒度を明らかにした。

これらの調査結果に従って、頻出修正の分析による修正の発生抑制、アニメータへの適材適所なタスク割り当て支援、より正確なスケジュール見積もりのための作業速度の計測といった、新たな修正の活用方法を見出した。また、その実現に向け修正のタグ付け蓄積手法を提案した。本手法は、視覚言語モデル（VLM）および物体検出技術を用いることにより、自動的に修正のタグ情報を抽出することを可能にした。

さらに、提案したタグ付け手法を評価すべく、タグの精度に関する実験を実施し、得られたタグの信頼性について論じた。本研究を通じて、従来埋没しがちであった修正素材の体系的活用の可能性が示され、今後の制作支援に資する基盤の一端を示した。