

要 旨

サイバースペースにおける化身服装 デザイン方式の研究

吉村 百子

コンピュータネットワーク内に存在する仮想空間において、ユーザが独自に個性を表現できる化身デザイン方式を提案する。この方式はこれまでの化身服装表現とは異なるものである。ここでいう化身服装表現とは次のようなものである。

1. 化身と衣服に距離階層を規定する。衣服の重なりを表現することができる。
2. 化身生成の端末下では、化身の服装情報が全て保存されており、衣服は化身が仮想空間内に存在している時でも交換することができる。
3. 衣服は化身動作で生じる衣服の伸びと曲げを表現することができる。

この論文では、一章で研究の目的、二章で研究の背景、三章で要求条件を述べ、四章で実際に提案する化身表現の説明、五章で化身表現の中でも個性を表現するのに重要であると考えられる化身服装表現について説明を行う。また、六章で全体の考察と今後の課題について述べる。

キーワード 化身, 化身服装デザイン, サイバースペース

Abstract

A Study of a new paradigm for designing an avatar in Cyber Space

Yoshimura Momoko

A new paradigm for designing an avatar appearing in a cyber space is proposed. In this paradigm, a user could originally express his or her individual character by creating his or her avatar. The paradigm of creating an avatar is remarkable in the following points compared to previous expression methods.

1. By introducing a class of distance between avatar and clothes, one could express an overlap of clothing with reality.
2. On the client's site which creates an avatar, the information about the employed avatar are entirely stored. And one could exchange the avatar's clothes repeatedly even if the avatar exists in the cyber space.
3. In the cyber space, one can express the stretching and the bending of clothings induced by the avatar's motion.

This paper consists of six chapters as follows: 1)the purpose, 2)background, 3)requirements, 4)the explanation of an avatar proposed, 5)the explanation of expression method for avatar's clothes, and 6)the discussion and the subjects for the next step.

key words avatar, avatar clothes design, cyber space