

インテリジェントシステム研究室

SDGs達成に向けた取り組み



研究テーマ・キーワード Research Themes・Keywords

人工知能を応用してコンピュータアニメーション作成 作業を簡略化する研究

Research to simplify computer animation creation work
by applying Artificial Intelligence

●人工知能
Artificial Intelligence

●CG
Computer Graphics

●アニメーション
Computer Animation

●ユーザーインターフェイス
User Interface



担当教員 馬場 博巳
Subject Teacher BABA Hiroshi

PROFILE

職位 講師
Position Lecturer

担当講義科目 知識工学
Charge of Subjects Knowledge Engineering

学位 博士(情報工学)
Degree Doctor for Engineering

e-mail baba@fuk.kindai.ac.jp

FOR MORE



BABA Hiroshi

研究概要 Research Outline

CGは表現力に優れたメディアですが、制作には手間がかかります。なるべく簡単な操作でCGを作成できるようなシステムの開発をめざして研究しています。

CG is very expressive. But it needs many cost for making them. We aim to develop a system that can create CG with as easy operation as possible.

進行中の研究内容 Research Contents in Progress

- CGアニメーションのコスト削減手法として、エージェントを自律的に動作させてキャラクターの動作指示を簡略化したり、ユーザーインターフェイスを改良して入力操作の簡略化をめざしています。

We try the following method to reduce the cost. One way, simplify the instruction to characters by using agents that operate autonomously. Another way, improve the user interface simplify input operations.

- ゲームエンジンを利用すれば、個人でもCGアニメーションが制作可能です。研究室の学生のプロジェクトや卒業研究では、ゲームエンジンを利用してCG作品やアプリケーションを開発しています。

Individuals can create CG Animation using the Game Engine. Students' projects and graduation studies use Game Engines to create works and applications.

最近の研究実績 Recent Research Results

〈論文/Published Papers〉

- MVEVE: A Visual Programming Environment for Creating New Visual Effects, Satoru Hirai, Hiroshi Baba, Akihiro Miyamoto, Motoshi Tokoshima, Kunio Yamamoto, Tsukasa Noma, Computer Graphics and Imaging (CGIM 2013), 2013.
- Previewing in Visual Programming Environment for Video Effects, Satoru Hirai, Hiroshi Baba, Motoshi Tokoshima, Kunio Yamamoto, Tsukasa Noma, International Proceedings of Economics Development and Research: Language, Medias and Culture II 27-31, 2013.



簡単な操作で動画に特殊効果を付加する研究



学内紹介アプリの動作例