

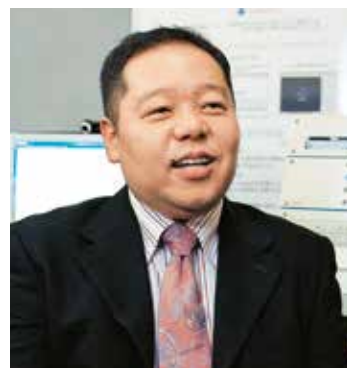
インテリジェントシステム研究室

SDGs達成に向けた取り組み



キーワード・研究テーマ Keywords・Research Themes

- **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

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

PROFILE

職位 Position	講師 Lecturer	担当講義科目 Charge of Subjects	知識工学 Knowledge Engineering
学位 Degree	博士(情報工学) Doctor of 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

- 1 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.

- 2 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