

戦略ソフトウェア教育コース 進捗状況

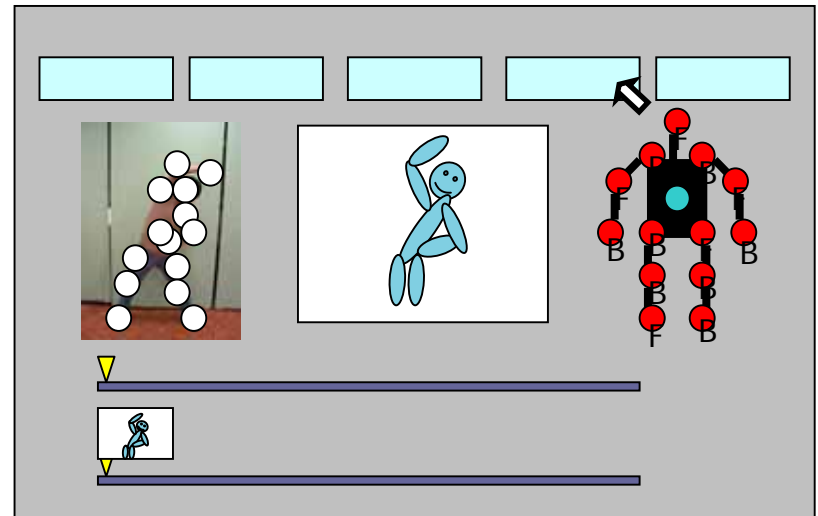
東京大学大学院情報理工学系研究科

知能機械情報学専攻 修士1年

井上・稲葉・稲邑研究室 神崎 秀

前々回までの内容

- 単眼視画像(テレビ画面のような2次元情報)から人間の動作を抽出し、ヒューマンフィギュアの関節角度情報に変換するソフトウェアを提案
- 外部仕様を書いてきてプレゼンを行ってみたものの、操作が煩雑であるということで不評を買った

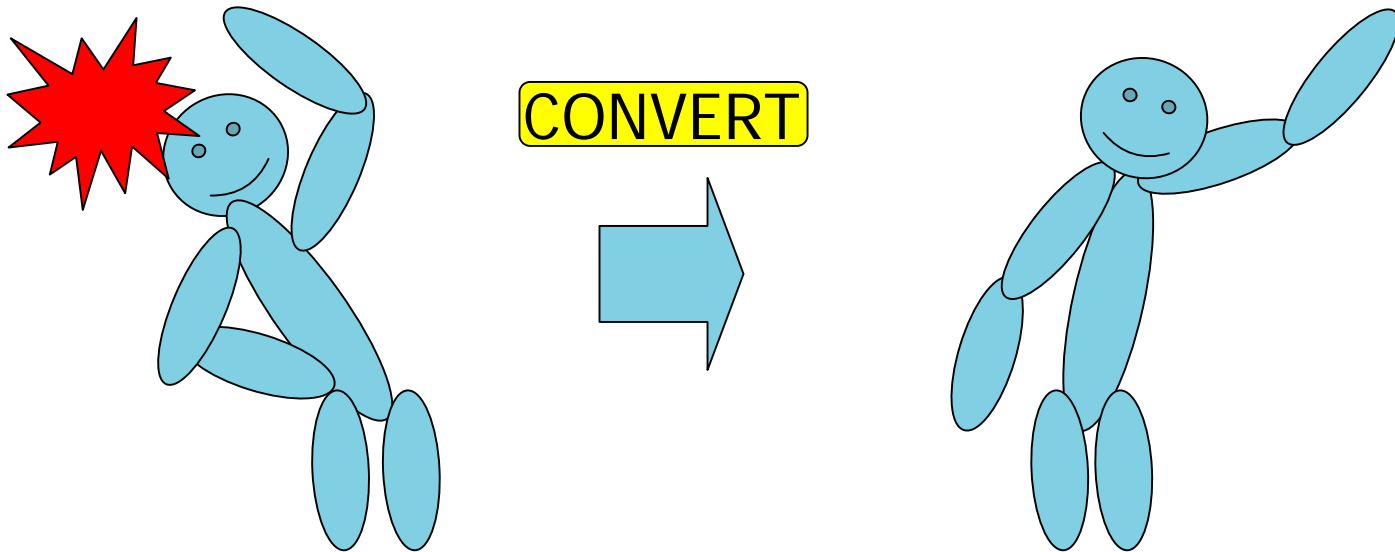


考察 & 改善

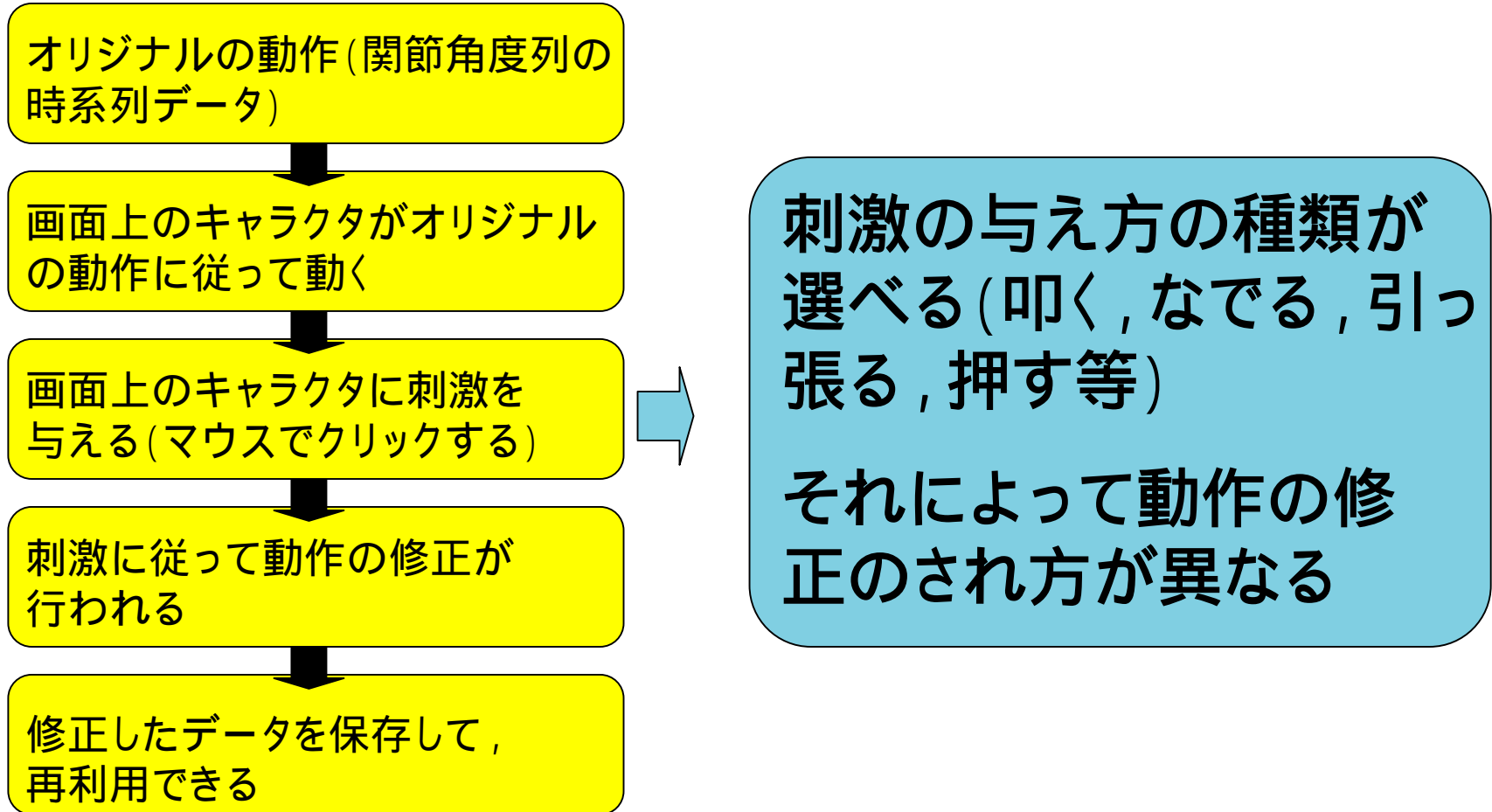
- 単眼視で手先や足先を同定しようとするから操作の仕様が煩雑
 - そこに手間をかけるより、両眼視にしてほぼ自動認識にしてそこから先を面白くするほうがいいのでは？
- とはいえ、両眼視なら同様の研究があってもそれだけでは新しくない
 - うーん、どうしよう...
 - 単にモーションを作るだけじゃ面白くない。
 - ではモーション + の は何か？
 - = 新しい + ロボット持っていない人でも有用 + 面白い = ？

これが だ

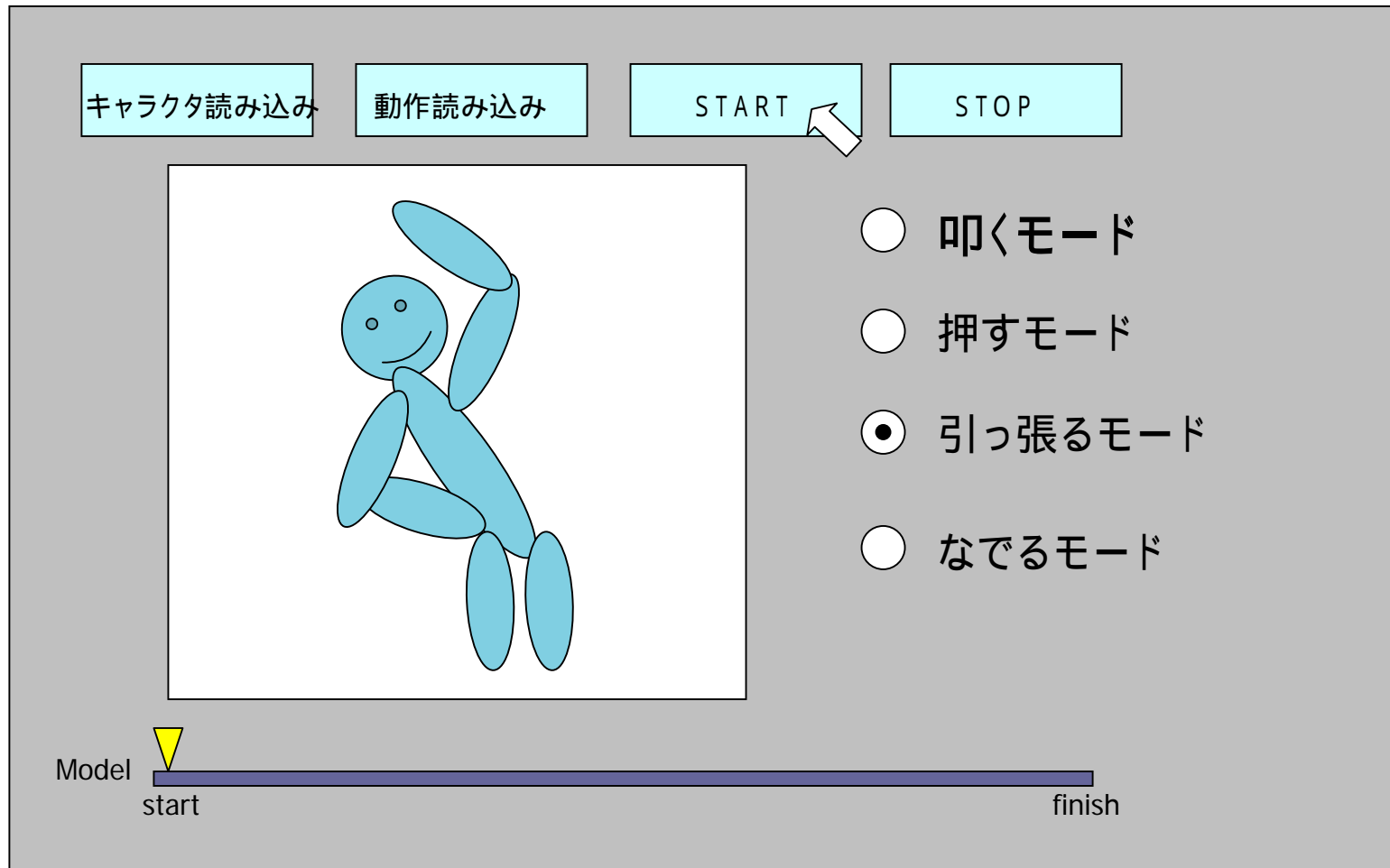
- モーションを叩いて修正できるソフトウェア



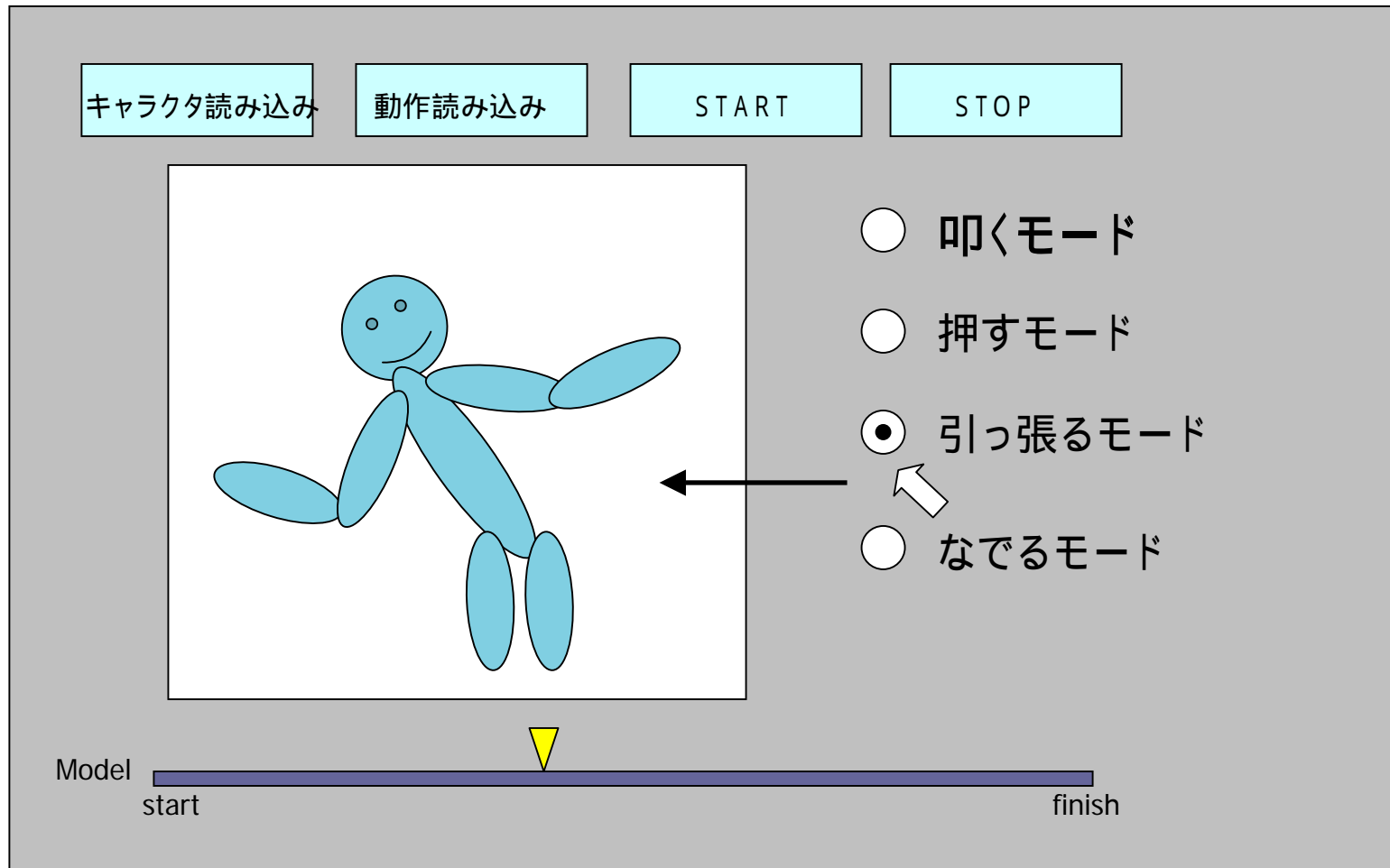
機能の詳細



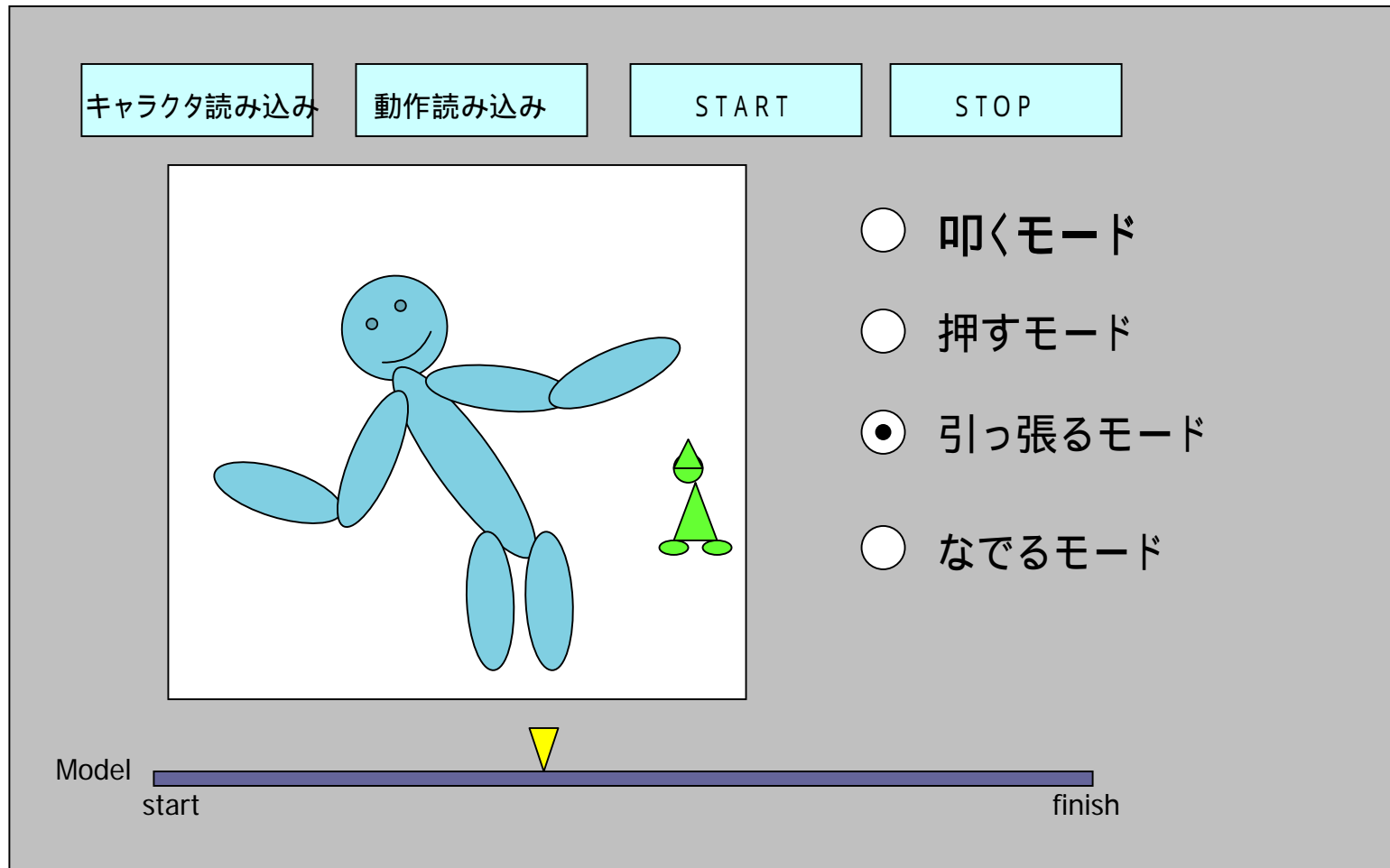
GUIの仕様(案)



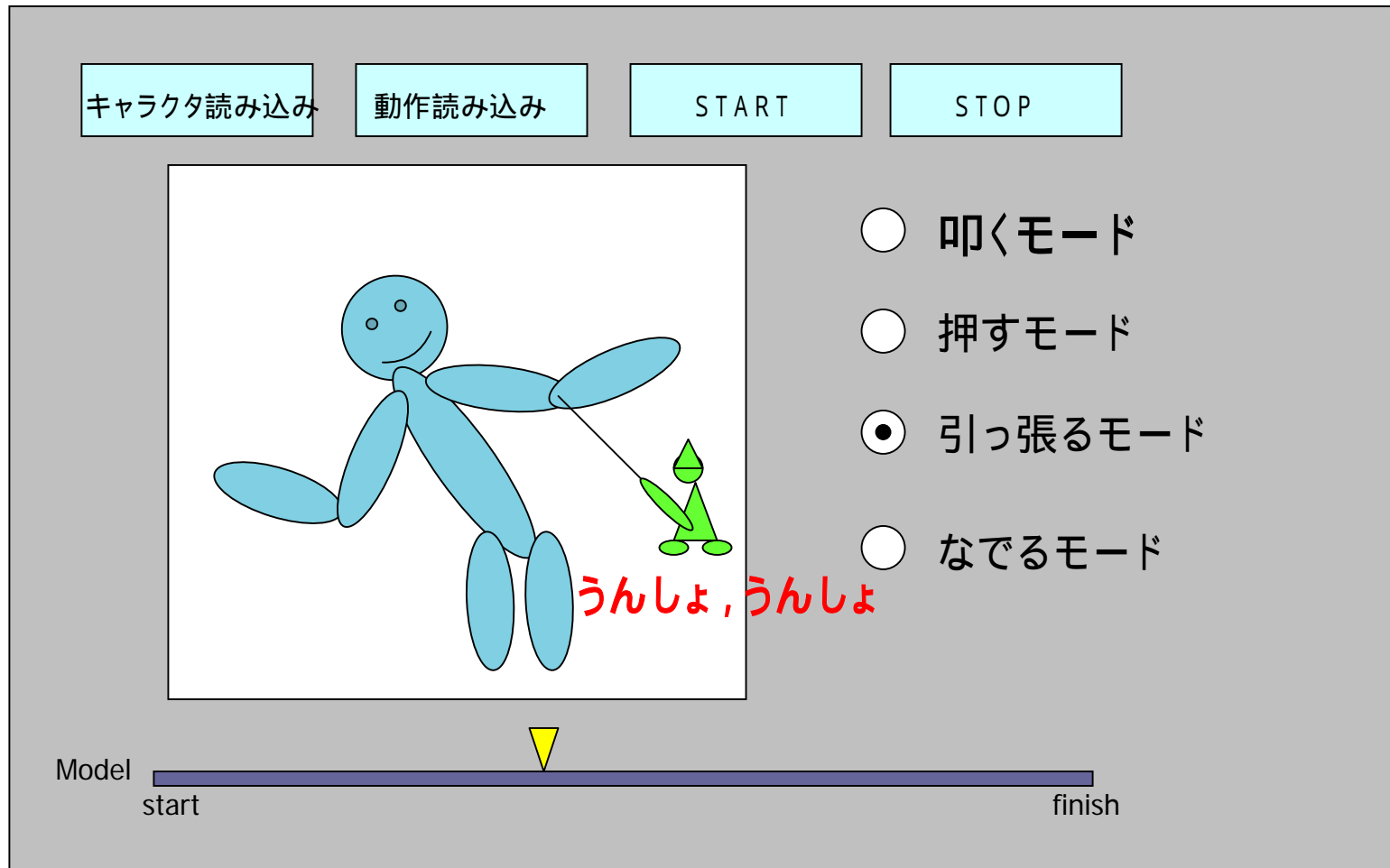
GUIの仕様(案)



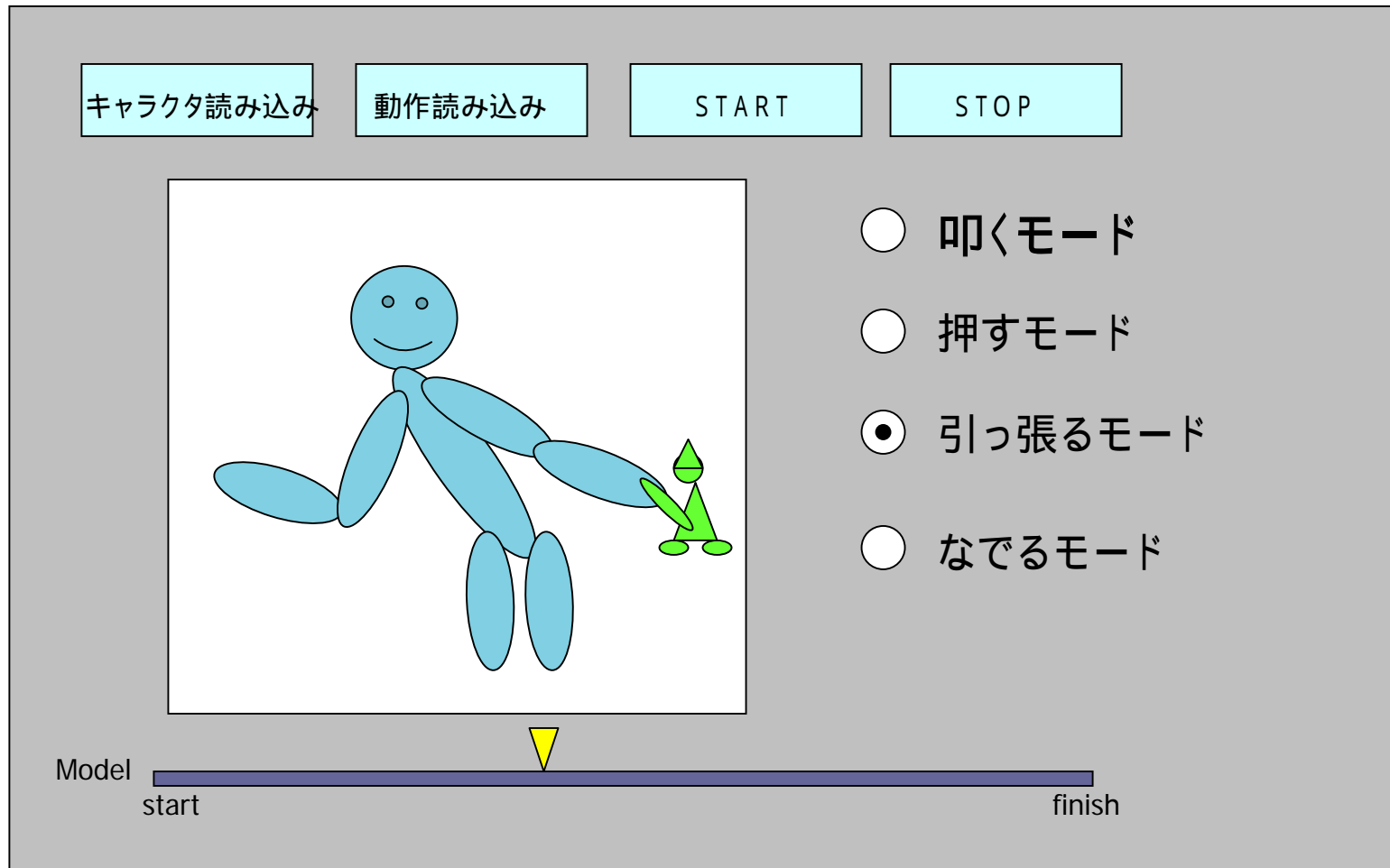
GUIの仕様(案)



GUIの仕様(案)



GUIの仕様(案)



ソフトウェアの応用用途

- 巨人の動きを小人ががんばって変えて、目的を達成するゲーム
- モーションキャプチャデータの細部変更用のツールとしてCGデザイナー向けの用途
- 小人の役割をセンサ情報に変えれば、動作の実行中にセンサ情報に応じて動きを変更するロボット用のソフトウェアに発展できる

以上です