

エックスレイ

# 【XR-AIプロジェクト(仮称)】

## 【概要】

- 近年、AI(Artificial Intelligence：人工知能)および、Augmented Reality / Virtual Reality / Mixed RealityなどXRの研究開発が研究機関や大企業において活発に行われるようになってきた。
- しかしながら、個人レベルでこの分野の研究開発を行うにはやや広範囲過ぎる領域である。
- 本プロジェクトはトランジスタ技術やインターフェース誌において、これらに関連するオリジナル記事を展開させるための基盤整備を行うことを目的としている。

## 【記事としての取り扱い領域】

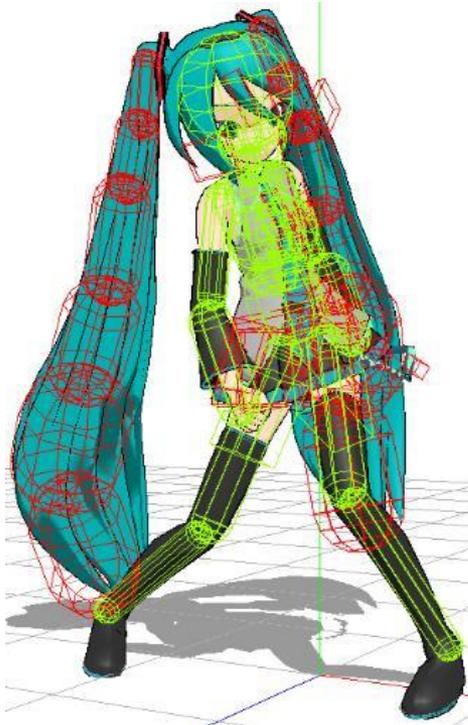
- AI応用
- 各種センサ
- 画像センシング
- Face Tracking
- Hand Tracking
- Motion Tracking
- Game
- GUI：Graphical User Interface
- ジェスチャー(Gesture)
- 音声合成(Text Speech) API
- 音声認識(Speech Recognition)

## 【目的を阻む問題点】

### ●著作権問題

UnityやMMD(MikuMikuDance)で使用可能なデータ形式の3Dモデルには多くの場合、著作権や使用上の制約が伴い、記事で利用を断念せざるを得ない。

●著作権問題のない自由利用可能な3Dモデル(Boneや表情、物理演算を盛り込んだもの)が必要不可欠。



## 【なぜ萌えキャラが必要か？】

- 多くの筆者に興味を持ってもらうため
- 多くの読者の注目を集めるため

## 【瞳の持つ魅力】瞳が最重要

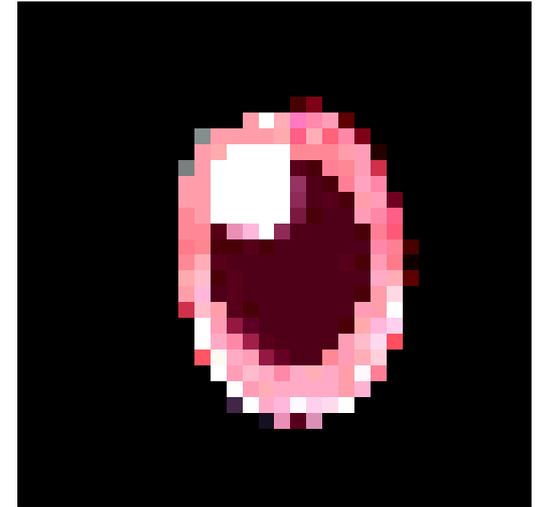
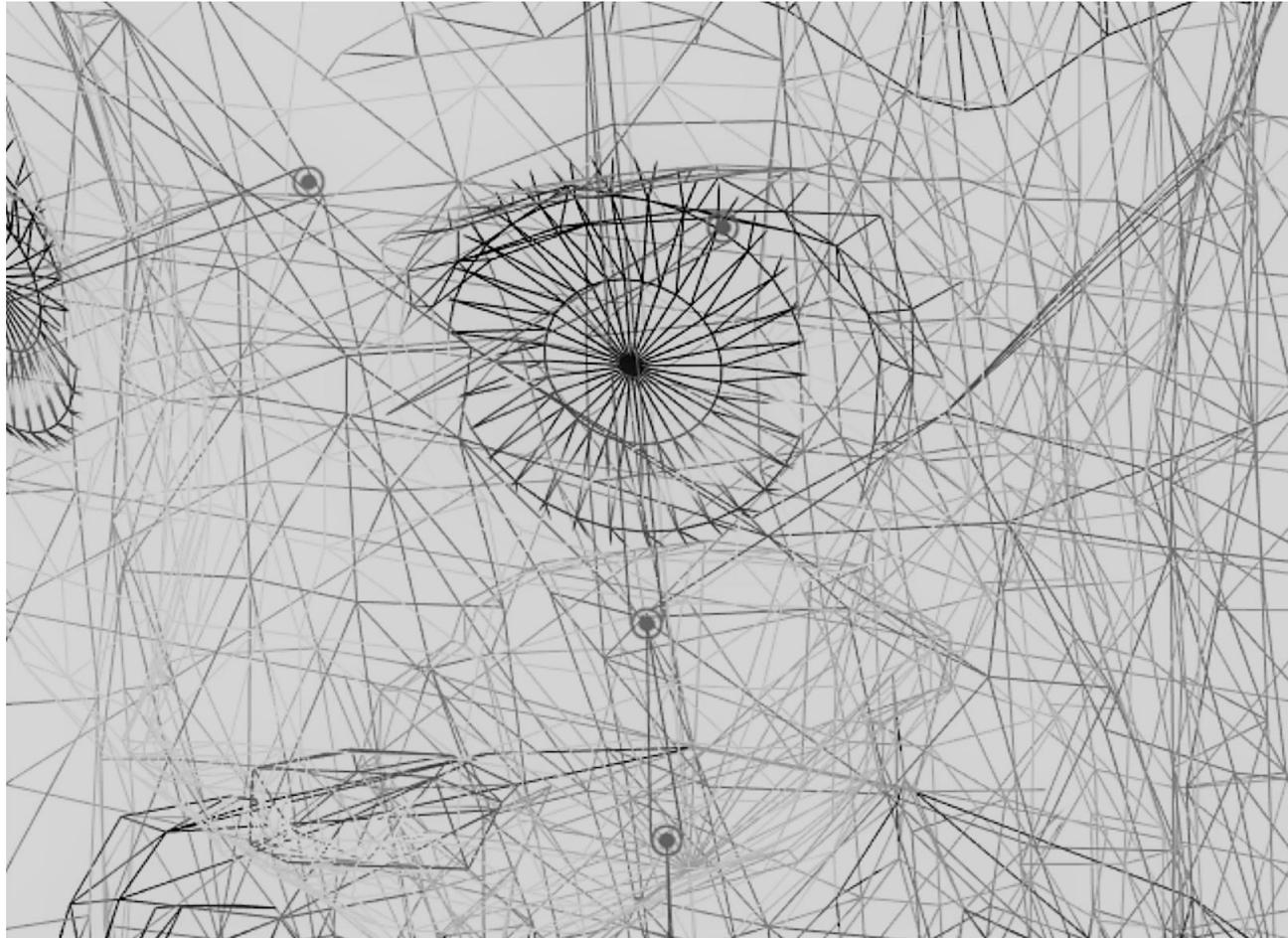
- 人気キャラの瞳の特徴

背景の映り込みも含めた透明感が重要。

## 【オリジナル】



通常、瞳のデータは、半球状のポリゴン群に対応させて、テクスチャマッピング(Texture Mapping)で投影する。



MMDの標準データ



キズナアイの瞳データ

## 【捕捉】

- イラストポーズは3Dを反映させるため、MMD(MikuMikuDance)で透視変換のかかったポーズを作成してポーズ見本として作画を行う。
- 記事の場合、章単位で扉絵がある。フルカラーは目次のあとにもある。
- 記事中のイラストは、モノクロまたは2色印刷となる。
- ただし、サイトでは、全部フルカラーで掲載。



【以前のプロジェクト】





にゃお  
奈緒  
700三三  
にゃ







お正月  
お雑煮  
お餅  
お団子  
おしんこ