



シズカ

Shizuka (.The painter)

● 絵を描くことが、● 楽しくてしょうがない!

<著作者>

迎山 和司 (むかいやま かずし)

E-mail: i@kazushi.net URL: <http://www.kazushi.net/>

公立はこだて未来大学 システム情報科学部 情報アーキテクチャ学科 講師

<協力団体・支援者>

- 事業推進 : 独立行政法人 情報処理推進機構 (IPA)
URL : <http://www.ipa.go.jp/>
- 担当 P M : 近山 隆 (東京大学 新領域創成科学研究科 教授)
- デザイン制作 : 有限会社パルスデザイン (代表取締役 萩原 宏治)
URL : <http://www.pulse.ne.jp>
- 技術サポート : 有限会社アリゾナデザイン 技術部
URL : <http://www.arizona.ne.jp/>
- プロジェクト管理組織 : 有限会社アリゾナデザイン (代表取締役 上野 剛志)



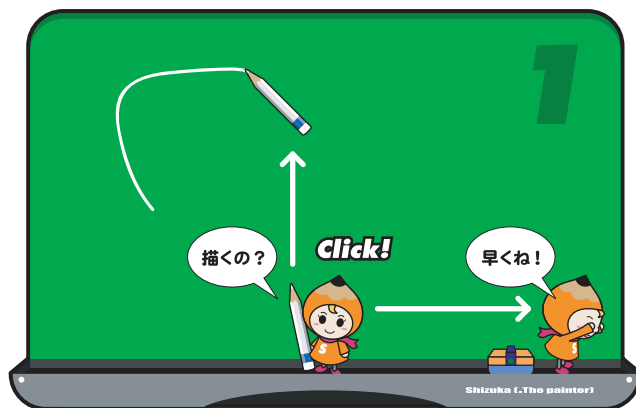
平成15年度 未踏ソフトウェア創造事業 人工知能画家「静」

「人工知能画家・静」は、プログラム自体が絵を自律的に描くソフトウェアです。

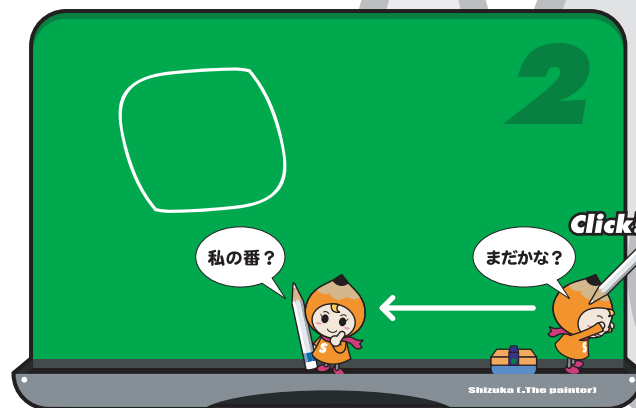
しかし、これは人が絵を描かなくてもよい便利な機械を作ること、目的としている訳ではありません。むしろ、人が絵を描く行為を深く考察する行為なのです。

さらに、それを手順化したものをプログラムに行わせることは、逆に「絵を描く事とは、どういうことなのか?」を深く考えることに繋がります。この試みによって「なぜ人間は絵を描くことが出来、また鑑賞し、理解できるのか?」ということ、絵画が本来的に持つ役割を改めて考えてみたいと思っています。創作行為のモデル化自体は非常に大変なことで、本開発期間終了後もさまざまな展示形態を変えて、制作を続けていく予定です。

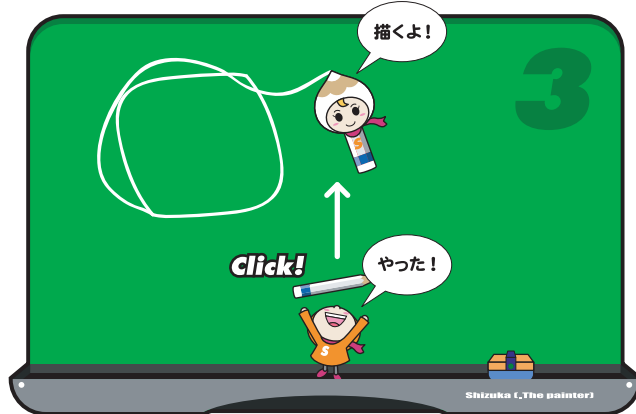
今回のプロジェクトでは、ユーザーの描いた線描を解釈して、それに人工知能が「考えた」線描を新たに加えるという「連想」という人間の想像力に注目した「お絵かきソフト」の開発を目指しました。



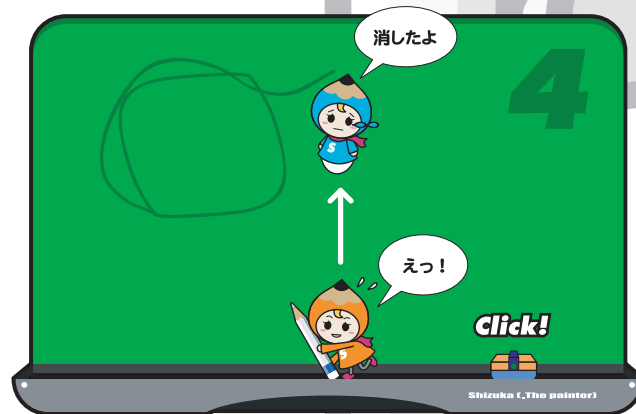
シズカちゃんをクリックして、ペンを借りると描画開始です。
描画中は、目隠しシズカちゃんになります。



描き終わったら、目隠しシズカちゃんをクリックして呼んで下さい。
するとシズカちゃんが、順番の交代を尋ねて来ます。



お尋ねシズカちゃんをクリックすると交代です。
シズカちゃんは、しばらく考えてからペンに変身して描き出します。



やり直したい場合は、黒板消しをクリックします。
シズカちゃんが消しゴムに変身後、今まで描いた絵が全て消えます。