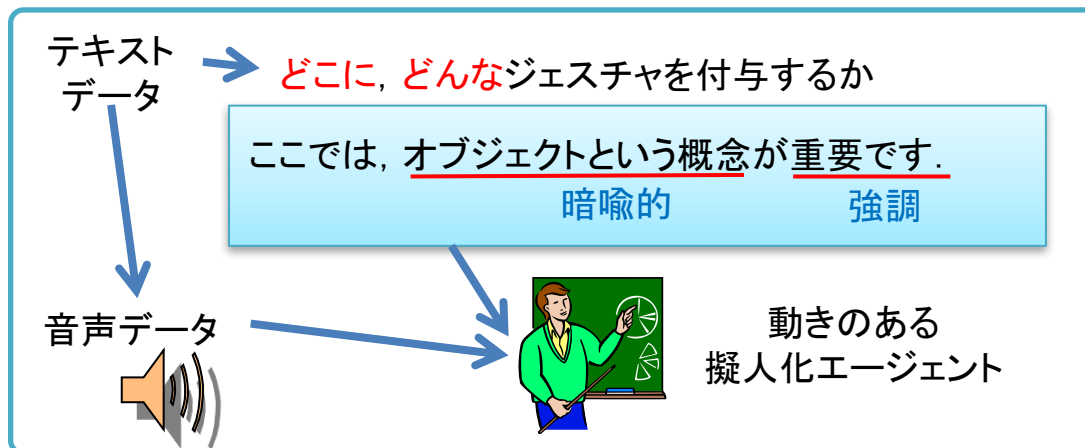


機械学習によるジェスチャの生成

✓ 擬人化エージェントを用いたコンテンツ

- 重要な概念や要点で、適切なジェスチャをすることで理解向上
- ✗ ジェスチャ付与位置を手動で与えるのは大きな労力

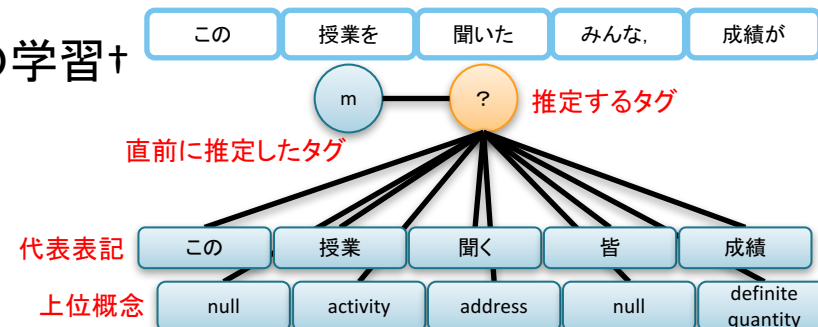
✓ 問題設定



ここでは、
オブジェクトという概念が
重要です

✓ 研究例: 条件付き確率場 (CRF) によるジェスチャモデルの学習†

- 教育動画からテキストとジェスチャのデータセットを作成
- ジェスチャ付与の問題を系列ラベリング問題として定式化
- データセットを用いてジェスチャ付与モデルを学習



† 塙俊樹, 白川真一, 長谷川大, 塩入直哉, 大原剛三, 佐久田博司: 条件付き確率場を用いた発話テキストに対するジェスチャの推定, 電気学会論文誌C (2016)