

アニメ作画素材データセットの再構造化のためのアノテーションゲーム

小川莉奈, 山西良典(関西大学), 馬場保仁(株式会社ファリアー), 辻野雄大(明治大学), 松下光範(関西大学)

背景

アニメ作画素材の課題

- **アノテーションの付与は難しい**
- トリガーデータセットでは1枚1枚にアノテーションは付けられていない



レイアウトであることはわかっている
このデータには、何が写っているか？
不明

人手のアノテーションが必要

- 曖昧な判断を要するため
 - 時間と作業コストが高い
- **ゲームにすることで、楽しんだゲーム結果をアノテーションに利用**

アノテーションゲームのポイント

お題と入力画像を変更することで様々なデータセットが作成できる

- 既存のデータセットから研究用途に応じて、新たなデータセットを作成
- 非構造的なデータセットを**整理**
- 既にあるデータセットの**再構造化**



インタフェースとテストプレイによって得られたデータ構造

- お題: 同じ種類の画像を集める
- 画像集合: レイアウト, キーフレーム, 絵コンテの混合



同じ種類の画像が集まった

セットID
1, 015,022
2, KeyFrame_C064_001, Layout_C052_001
3, Layout_C070_001, Layout_C099_001
4, 007,044

再構造化されたデータセットの利用可能性

- お題: 同じキャラクタを集める
- 画像集合: レイアウト or キーフレーム
- **キャラクタごとの素材データセット**
 - キャラクタごとのPV作成

お題: 同じ行動・表情を集める
画像集合: レイアウト or キーフレーム

- **行動ごとや表情ごとのデータセット**
 - 同じ行動で異なるキャラの動き方の違いの分析