

メタバース・DE・アバター



AI 班 Artificial Intelligence

中川 瑠碧 佐藤 颯太 金澤 侑馬

3DCG 班 Modeling

磯角 翔太 尾崎 修斗 菅原 温太
川村 裕太 児玉 妃 西巻 鳳之介 藤江 和真

メタバース班 Metaverse

米原 悠人 佐藤 光将 小柳 航太 岡崎 悠久

担当教員 Faculty Members

角 薫 Dominic Bagenda 元木 環

プロジェクト概 Overview

人がアバターに成り代わって、お互いにコミュニケーションができるメタバース、および人と対話のできる人工知能 (AI) を構築することで人間と人工知能と一緒にコミュニケーションを行うと何が起るか、何ができるかについて探る。

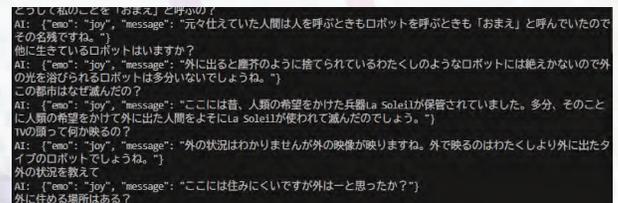
By creating a metaverse where people can communicate with each other through avatars, and by developing artificial intelligence (AI) capable of interacting with humans, we aim to explore what happens and what becomes possible when humans and AI engage in communication together.

技術班 Technical group

AI 班 Artificial Intelligence

各々の性格付けをした AI との自然な対話を可能とする。およそ 100 以上の質問と解答を用意し、AI のファインチューニングを行い、人格の作られた AI との音声を用いた会話を可能にする。

Enable natural conversations with AI characters, each with distinct personalities. By preparing over 100 question-and-answer pairs and using them for fine-tuning, we make voice-based interaction with personality-driven AI possible.



チューニング済みの AI : Valerie.act1 AI



パラレル Body 班で作成したアバター
Avatar created by the Parallel Body Team



感情花畑班で作成したアバター達
Avatars created by the Emotion Flower Garden Team

Modeling 3DCG 班

それぞれのコンテンツに適したアバターとオブジェクトを作成する。各コンテンツが必要とするアバター、オブジェクトを制作している。アバターのデザインやモデリング、モーション制作、建物や小道具の制作を行っている。

Creating avatars and objects tailored to each piece of content. This includes designing, modeling, and animating avatars, as well as producing buildings and props required for the various contents.

メタバース班 Metaverse

それぞれのコンテンツに適したワールド、ギミックを Unity で作成する。3DCG 班が作成したオブジェクトやアバターを導入し、コンテンツにあったワールドやギミックの作成を行う。Unity を用いてワールドとなる 3D 空間の作成を行っている。

Creating worlds and interactive gimmicks tailored to each piece of content using Unity. By incorporating objects and avatars produced by the 3DCG team, we are developing 3D environments and features that align with the content's objectives.



トークルーム Talk Room



ウガンダの家の中
Inside a house in Uganda



花畑 Flower Garden

今後の展望 Future prospects

各コンテンツごとに人間と AI 会話できる空間を作成し、外部への授業を通してメタバースや AI への理解などのデータを取ることができ、成果を得ることができた。しかし、オブジェクトの細かい部分や AI の部分で改善点も見つかった。今後はこれらの問題に対処しながら、より質を上げていくことで完成度の高い体験ができると考えられる。

We created spaces where users could converse with humans and AI for each content area. Through external classes, we gathered data on understanding the metaverse and AI, achieving positive results. However, we also identified areas for improvement in the finer details of objects and the AI components. Moving forward, we believe addressing these issues while enhancing quality will enable us to deliver a more polished experience.

5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
チーム分け 制作・技術修得開始	方針決定	中間発表 前期提出物の提出	各自制作 各技術の勉強	制作物の報告	小学校連携授業の準備	制作物運搬 小学校連携授業 中学校連携授業の準備	期末発表 期末提出物の提出 中学校連携授業	制作物 プロジェクト全体の評価