



ZENKEI

AI

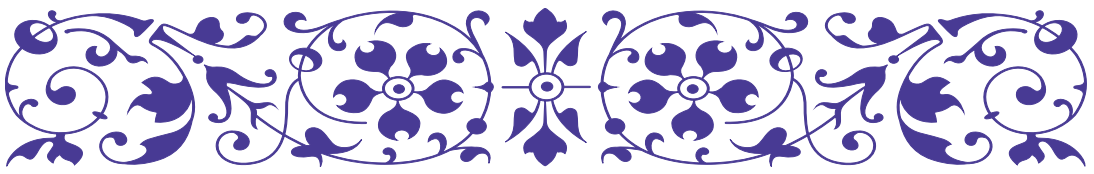
月刊 ZENKEI AI MAGAZINE 2021年3月号

MAGAZINE

目次

| | |
|--------------------------------------|----|
| まえがき | 2 |
| 第1章 当日のイベントの様様 | 3 |
| 第2章 はじめに | 4 |
| 2.1 ZAM 創刊号、印刷版きました！ | 4 |
| 2.2 浮世絵データセット | 5 |
| 第3章 コンピュータ会話教室 - コンピュータと会話しよう (市來健吾) | 7 |
| 3.1 はじめに | 7 |
| 第4章 東海道5 X (ホンダナオ) | 10 |
| 第5章 東海道五十 X プロジェクト (大島圭祐) | 20 |
| 執筆者紹介 | 30 |
| 編集後記 | 31 |





まえがき

早いもので、2021年1月からスタートした ZENKEI AI MAGAZINE (ZAM) もこの2021年3月号で3冊目になります。

計画していたスケジュールでは、3月末の ZENKEI AI FORUM (ZAF) 開催時には ZAM 2月号は発行済みで、その時点で気持ちを切り替えて3月号の編集に入るはずだったのですが、気付いたら半月ほど2月号の編集が延びてしまい、結果として3月号の編集は必然的に残り半月でやることになっています。

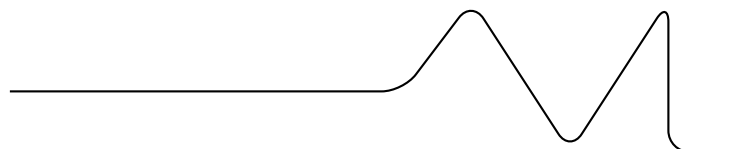
頑張るぞ！

2021年4月14日

金沢にて

ZENKEI AI MAGAZINE 編集長

市來健吾



第1章

当日のイベントの様様

3月のZAFはゲストをお迎えしました！

内容は、これから紹介していくように、以下の3つのトピックを話しました。

- **【第2章】 はじめに（市來健吾）**

当日しゃべった前座の話題、それから浮世絵データセットの話をもとめます

- **【第3章】 コンピュータ会話教室 - コンピュータと会話しよう（市來健吾）**

ここ1ヶ月の時事ネタから話題をピックアップ

- **【第4章】 東海道5X（ホンダナオ）**

最近画像分類でSOTAを更新したと話題のNFNetsを紹介

- **【第5章】 東海道五十Xプロジェクト（大島圭祐）**

1月のフォーラムで創刊すると宣言したZAMを実際に刊行したというはなし

第2章

はじめに

発表者が自分だけとは言え、ウォーミングアップは必要だろうということで、いつも通り「前座」をやりました。内容は、時事ネタを3つほど取り上げて、しゃべりました。

2.1 ZAM 創刊号、印刷版きました！

ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！

ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！

ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！ ZAM 創刊号、印刷版きました！

2.2 浮世絵データセット

ZAF 3月のメインはホンダさんと大島さんによる『新東海道5 X』でした。そして本号ZAM 3月号のメインの記事も、続く第4章と第5章です。ということで、少し前に

浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット

浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット

浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット

浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット

浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット浮世絵データセット

(6 ページ)

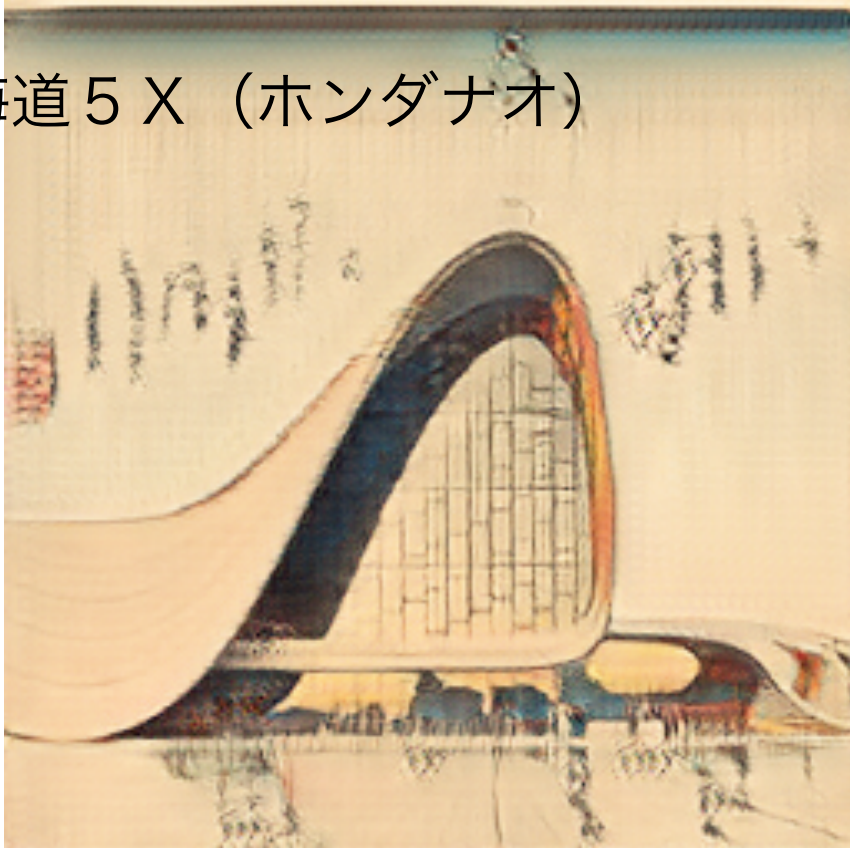
(ページ2)

(ページ3)

東海道5x

第4章

東海道5 X (ホンダナオ)



ホンダナオ

April 2021

「東海道54次を作ろう」

2020年のある日、市來さんに軽く誘われた。

そうだな、それは楽しそうだ。楽しいことをしたかった私は二つ返事でお受けした。

さあ、どうする。

”東海道五十三次を学習させて、54番目の浮世絵を作ろう”

とりあえず東海道五十三次をおさらいしてみた。



東海道五十三次：東海道（江戸ー京都）にある53の宿場

Wikiによれば東海道に大阪を含めた延長線があり、それを含めると五十七次あることが判明。大津、伏見、淀、枚方、守口がそう。

「じゃあ、54じゃなくて、5xにしよう」と決め、職場にいるエンジニアの大島に連絡を入れた。

大島は私より息子に歳が近い。若いので焼肉と好奇心の二つで動く。彼もまた二つ返事だった。最近導入したTeamsで話を詰めて、やり方をざっくり確認。

「5xの作り方」

1. Google mapで東海道をオンライントリップで「良い景色」をキャプチャー
2. キャプチャーしたイメージから線画をおこす
3. Pix2pix する

「これでできるやろ」「完璧」お気楽に始めた。が、割と最初からつまづいた。Googleストリートビューで東海道をうろついてあまり「良い景色」を発見できなかったからである。

はて、良い景色ってなんだろう？初心に戻って東海道五十三次をじっくり見てみた。



原宿：東海道五十三次の13番目の宿場 現在の静岡県沼津市



掛川宿：26番目の宿場 現在の静岡県掛川市



現在の掛川某所

良い景色って？

- 遠景と近景がある（奥行き感がある）
- 山か川、海がある(広さを感じる)

- アシメトリーな構図
- 相似形を配置して、絵の中にリズムがある。

どうやらそういうことらしい。というか、旅情、旅情や… それが全くない。
アカン。

ストリートビューじゃ無理な気がしてきた。時間の無駄っぽい。
焦った私は、DMMの河西さんに頼み込んで黒崎Baseを予約した。



黒崎BASE

時間も押してきたのでここで一気に仕上げようと開発合宿することにした。

が、LT会とBBQと折り紙に夢中になってしまい、あまり進捗せず。なんてこった。

参加者の一人がCycle GANで卒業論文を書いていた。そう、あのウマをシマウマにするやつである。彼に話をしてもらったつもりだったが、彼は野良猫2匹とじゃれて疲れて眠ってしまった。（普段から早寝早起きらしい）

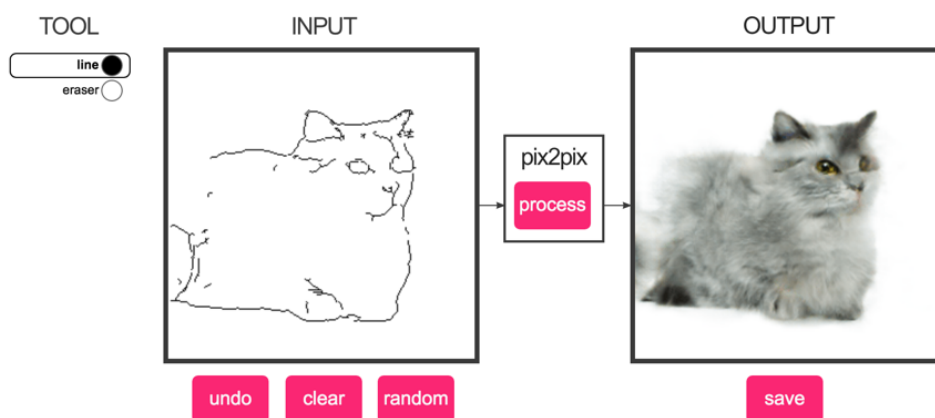
別の参加者、金沢工業大学の中沢先生曰く「犬もシマシマになる！」とシマシマの犬を見せてくれた。おお、本当だ。凄い！ペア画像でなくていいというのは本当だったんだ！

更に調子に乗って「人もシマシマになる！」と見せてくれた。

ここでは肖像権の兼ね合いもありお見せできないが、見事に学内の偉いオジサンがシマシマ人間になっていた。なんというシマシマっぷり。まるでウルトラ怪獣ダダではないか。

Pix2pix案はあっさり却下となり、Cycle GANでクルクルしようぜ！と決まった。

edges2cats



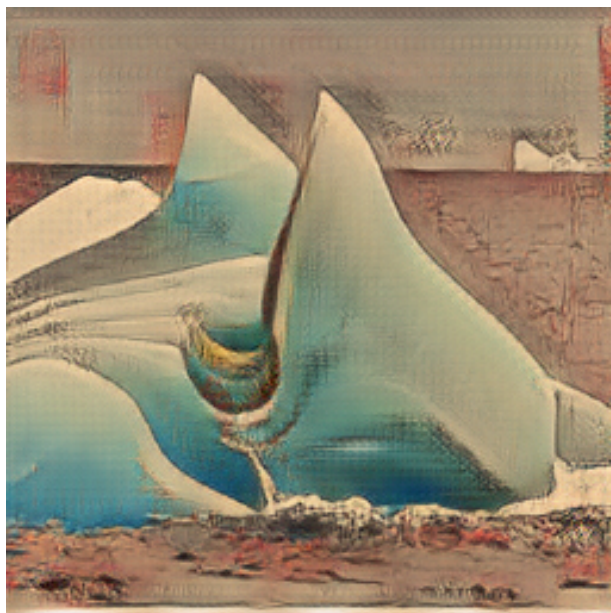
pix2pix : 輪郭の線画から絵画を画像生成できる



horse → zebra

CycleGAN : pix2pixみたいに輪郭がぴったりあつてるようなペア画像ではなくても柔軟に変換可能

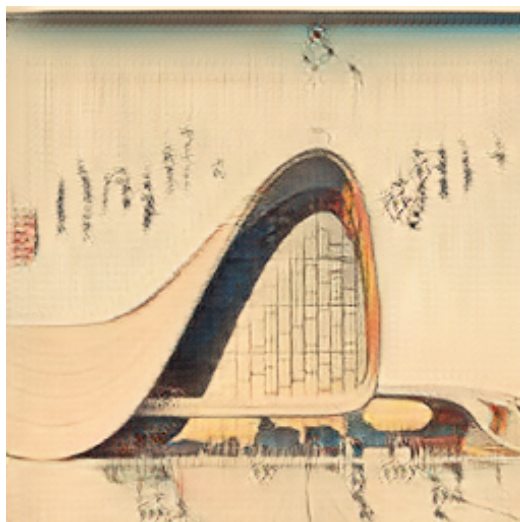
Cycle GANでクルクルしてみた



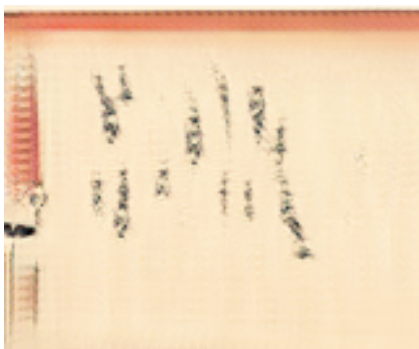
瑪瑙みたいな氷山の写真を浮世絵風に



パタゴニアの山体崩壊も浮世絵風に



ザハ・ハデイドの見事な建築も浮世絵風に



技術的詳細は次項の大島のテキストに任せるとして、
写真をどんどん浮世絵風にするのが大変面白い。
単純に面白い。

非常に面白いのが、空の余白に文字が浮かび上がった
ところ。拡大しても読めない。全然読めない。
偽文字爆誕である。

実は私は偽文字が大好きなので、これには大変興奮。21世紀のアタナシウス・キルヒャーがここにいるのだから。

DLの徒花

アタナシウス・キルヒャーは17世紀のドイツ出身のイエズス会司祭で、当時のヨーロッパの中において、あらゆる知識に接するポジションにあり、学会の権威でもあったのですが、晩年はあのデカルトにかなりミソクソ批判されたオジサンである。



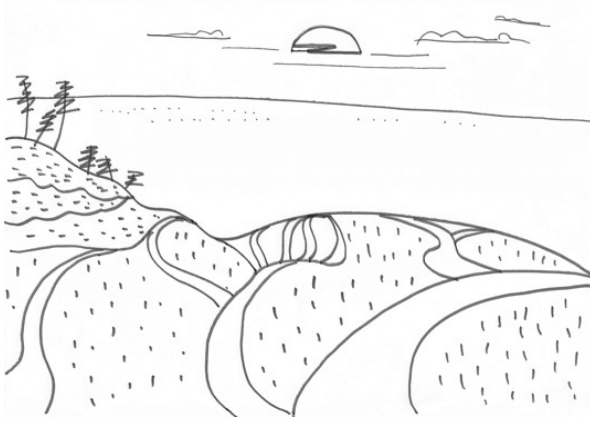
確かに彼の業績は勘違いの塊で、漢字もその中の一つですが、当時行きたくて行けなかった東方に対する情熱がこじれまくった末の不可読漢字を見るに、ビバ！！想像力！！と万歳したくなります。

死んだら会いたい人のトップに立つキルヒャーがDLで復活してしまったのです。これに興奮しないわけがない。さすがディープラーニング！！！！

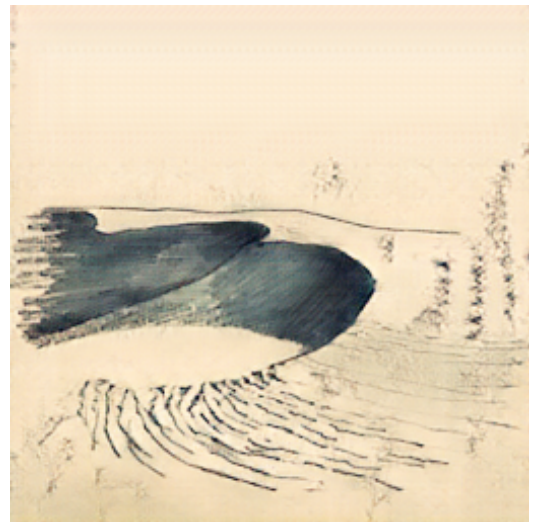
興奮のあまり、このプロジェクトの本旨であった「描いた線画を浮世絵風にして新しい東海道5xを作る」を忘れてしまっていた。

は！線画描かなきゃ。慌てて描いた絵を渡したが、全く、浮世絵風にはならなかった。失敗である。

ダメな理由は多分、絵としての粒度が荒い、これにつきるのかもしれない。佐伯さんが手伝って描いてくれた山の絵は鉛筆で丁寧に書き込んだ部分がちゃんと彩色されており、ちょっとした昭和の画家が描いた風景画の様になっていた。



浮世絵化に失敗したテキトー過ぎる能登の風景



と、ということで次回は

- ・絵の粒度を調整して再度5Xに挑戦
- ・アウトプットが荒いので超解像化して綺麗にしてみる

要するにクオリティをあげていく、という方向で進めていきますので、今後も宜しくお願いします。

続く！

はじめに

筆者が ZAF において発表するのは今回で 3 度目になります。1 度目は 2019 年の夏に「AI 開発に必要なもの」という題で、2 度目は 2019 年の冬に「TOEIC500 点台の僕が 1 日 10 本以上英語論文を読めるようになるまで」という題で発表させていただきました。この 2 度の発表では「AI の開発において大事なものは気合と根性」というお話をした気がします（正直な話をするとう AI という言葉はあまり好きではないので自分は基本的に人工知能と言っています）。この発表を聞いた方の中には「AI の開発って想像以上に地味で地道だな」と感じたりしているかもしれません。発表では主に学習データ作成を頑張ったお話をしたんですが、実はそれ以外でもたくさんの力業を試しています。

第 5 章

東海道五十 X プロジェクト (大島圭祐)



AI エンジニアと呼ばれる人の中にはアカデミックな知識を持って実世界の現状の課題解決であったり、現在世にある DeepLearning のモデルアーキテクチャの改善手法などを考えたりしている人たちがいます。彼らは筆者からすると雲の上の存在で、平たく言うと「超賢い人が超タフなことをやっている」というイメージでいます（本当のところはよくわかりませんが）。かたや筆者はというと、基本的な理論を抑えているつもりではいますが超賢いわけではないので最後の最後は力業に頼りがちです。さすがに雲の上の存在と張り合うつもりはありませんが、ある程度の頭脳、理論の理解の差は力業で埋められるのが DeepLearning のいいところでもあります。真面目に試行錯誤をすれば精度を上げられるため日本の技術者に向いている技術と言われたりもします。要はやる気があれば決してハードルが高い技術ではないわけです。先の 2 回の発表ではそのこともあって気合と根性が大事だというお話をしました（発表当時はそこまで真面目に考えていたわけではないですが）。

と、散々言ったわけですが今回は珍しく力業ではなく、「いろいろ試してみました」というある意味前回前々回と比べると一番 ZAF らしい発表となりました。特に今回は ZAF への発表を見据えた開発をしているので、前回までの発表と比べると技術的には少し難しいかもしれませんが面白い発表になっていると思います。

1. 東海道五十 X プロジェクト

1. 1. 東海道五十 X プロジェクトとは？

平たく言うと「AI を使って東海道五十三次に続く存在しない浮世絵を作ろう」というプロジェクトになります。東海道五十三次については名前だけでも読者はなんとなくでもご存じだとは思いますが割愛します。おそらく Nao Honda 氏が説明してくれていると思いますので。



1. 2. 取り組みのきっかけ

Nao 氏が紹介してくれているとは思いますが、今回の取り組みのきっかけを筆者目線で簡単に説明いたします。筆者が初めて今回の取り組みとなる「東海道五十 X プロジェクト」について聞かされたのは去年の夏ごろ（現在は 2021 年 4 月）だったと記憶しています。そのお話を聞いたときはやろうやろうという話にはなったのですが、個人的に忙しかったために当時はあまり手を付けられず（すみません）。先月の頭に ZAF で発表するというお話を Nao 氏から聞いて取り組みを再開したわけです。

1. 3. 開発の方針

AI で浮世絵を作るというお話を聞いたとき、筆者の頭には以下の 2 通りのやり方が浮かんでいました。

1. ゼロから浮世絵を生成する
2. 写真、絵などを浮世絵に変換する

Nao氏は「GANで浮世絵作ろう」とだけ言っていましたが、どうやら彼女の中ではゼロから浮世絵を作る気だったようです。ただ線画から浮世絵を作ることもできるということをお話したところそちらの方が琴線に触れたようで、めでたく(?) 2の「写真、絵などを浮世絵に変換する」方法で開発を進めることになりました。

技術はスタイル変換系のDeepLearningの技術であるCycleGANを試しています。選定した理由は「よく聞くから」という適当なものなのですが、そこはご愛嬌ということで。ただ、試してみたところ期待以上に「いい感じ」にしてくれるので最初に触ってみるにはちょうどいい技術ではないでしょうか。逆に言うと適当にやってもそれなりにいい絵を出力してくれるのでよく聞くのでしょう。ここではまずCycleGANについて説明していきます。基本的に中身に関しては知らなくても問題ないので興味がない方は飛ばしちゃって大丈夫です。

2. CycleGANについて

2. 1. GAN

CycleGANは、主に画像生成等に用いられるGANと呼ばれる技術の一つです。GANをご存じの方にとっては耳タコかもしれませんが、ご存じない方のために少しだけ説明します。

2. 1. 1. GANの大枠

GANとは敵対的生成ネットワークと呼ばれるもので、以下の二つのモデルがお互いに敵対し、競い合うことで学習を進めていく仕組みとなっています。

- ・ Generator : 学習画像をもとに架空の画像を生成する生成器
- ・ Discriminator : Generatorが生成した画像か本物の画像かを見破る画像認識器

流れとしては基本的に以下の通りです。

- ① Generatorに値を入力し、生成画像を出力(多くの場合入力は無次元ベクトル)。
- ② ①の架空画像、学習画像(本物画像)をDiscriminatorに入力、本物か生成画像を識別。
- ③ Generatorは生成画像をDiscriminatorに本物画像と誤認させるように、Discriminatorは生成画像を本物画像と見分けられるようにそれぞれ学習、①へ。

この一連の流れを繰り返すことで人でも見分けがつかないような完成度の高い架空の画像を生成することができます。

2. 1. 2. ルパン VS 銭形警部

先ほどの説明ではいまいちイメージがつかなかった方のためにもう少しだけ。GANの基本的な仕組みはアニメ「ルパン三世」に出てくる主人公ルパンと銭形警部の関係性で説明できます。(※ルパン三世をご存じない方はスルーしてください。数分時間を無駄にすることになります。)

ルパンは一流の怪盗でありながら変装の名手であり、本人と寸分たがわぬ変装でたいの警察官を巻いてしまいます。しかしながら銭形警部はそんなルパンの変装をわずかな違和感で見破る術に長けており、彼だけはほぼ毎回変装を見破ってしまいます。これは最初から銭形警部がルパンの変装を見破られたわけではなく、何度も何度もルパンを追い詰めた経験の賜物とみることができます。そしてルパンもまた、そんな銭形警部の目を欺くために変装の腕を上げていっているに違いありません。

このときルパンを Generator、銭形警部を Discriminator とみることができます。まさにルパン (Generator) は銭形警部 (Discriminator) を欺くように変装し、銭形警部 (Discriminator) はルパン (Generator) の変装を見破れるように目を光らせるわけです。そうやって、ルパンと銭形警部の欺き、見破るいちごっこは私たちのような第三者 (ルパン三世で言うなら普通の警官でしょうか) から見ると何がどうなっているかわからないようなレベルの高い変装 (生成画像) に見えるわけです。

2. 1. 2. Mode Collapse

発表でもお話したので、GAN 特有の問題として Mode Collapse について簡単に書いておきます。Mode Collapse とは Generator がある特定の画像を出力し続ける、いわば学習が崩壊してしまった状態を指します。これは GAN が二つのモデルを同時に学習させ、しかも両モデルの実力の均衡を保ちながら学習を進めないとうまく学習が進まないという繊細な問題から来ています。例えば 0~9 の 10 種類の手書き数字を生成しようとした場合、「1」の画像は縦棒が一本で最も単純な形をしています。もしも Generator 様が「1 は簡単に出力できて、Discriminator を簡単に欺けるから 1 だけ出力してればいいや！」となるとそこで学習が止まっちゃうわけです。GAN の技術の進歩はこの Mode Collapse との闘いでもあります。

2. 2. CycleGAN

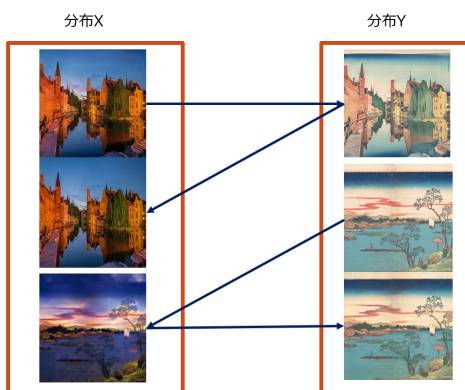
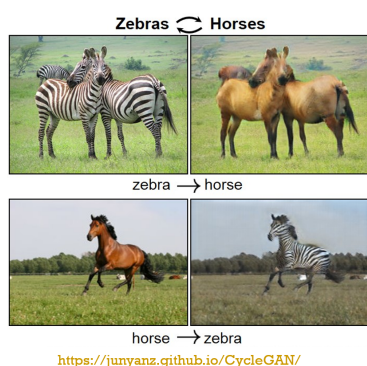
GAN についてはこの辺にして、CycleGAN について説明します。CycleGAN は GAN の仕組みを使った画像のスタイル変換技術です。スタイル変換には CycleGAN が出た時点で Pix2Pix をはじめとした GAN 系の技術がすでにありましたが、CycleGAN は学習画像に対となる画像が必要ないという大きな利点がありました。要するにそれ以前は線画と写真の変換を学習させる場合写真と、その写真をなぞったような線画が必要だったわけです。

2. 2. 1. CycleGAN の技術概要

CycleGAN の学習方法は、ある分布 X の画像から分布 Y の画像へ変換する場合、、、と説明するとよくわからなくなるので、写真と浮世絵の変換を考えてみます。通常スタイル変換技術では写真を浮世絵に変換する際は写真と浮世絵の組を用意し、写真→浮世絵の変換の学習を行うという素直なアプローチをとります。一方 CycleGAN では写真→浮世絵の変換と同時に浮世絵→写真の変換を学習させます。この操作は Mode Collapse を防ぐ働きをします。Mode Collapse は Generator がどんな入力に対しても同じような画像を出す現象を

引き起こしました。CycleGAN では写真→浮世絵→写真という変換を行い、変換前の写真と変換後の写真の差がなくなるように学習させます。これにより写真→浮世絵の変換において、写真によって別の画像を出力させる制約を加えるわけです。この時写真→浮世絵→写真の変換と同時に浮世絵→写真→浮世絵の変換も学習しますので、写真→浮世絵の変換器 (Generator) と浮世絵→写真の変換器が同時に作られることになります。少し乱暴な言い方ですがこの枠組みでは写真と、それを描きなおした浮世絵の組が必要ないことがわかります。雰囲気だけでも理解していただけたでしょうか。なおこの CycleGAN にも問題があって、写真→浮世絵の GAN と浮世絵→写真の GAN が必要になるので単純に 2 組の GAN となりリソースが通常の 2 倍必要になります。。。

やったこと : CycleGANでスタイル変換



3. 開発、検証

Nao 氏は線画から浮世絵を作りたいと言っていましたが、線画を持ってないのでちょっと順を追って検証を進めることにします。学習画像は以下のようなものを使っています。

今回使う学習画像 : 歌川広重



今回使う学習画像 : 情景画像

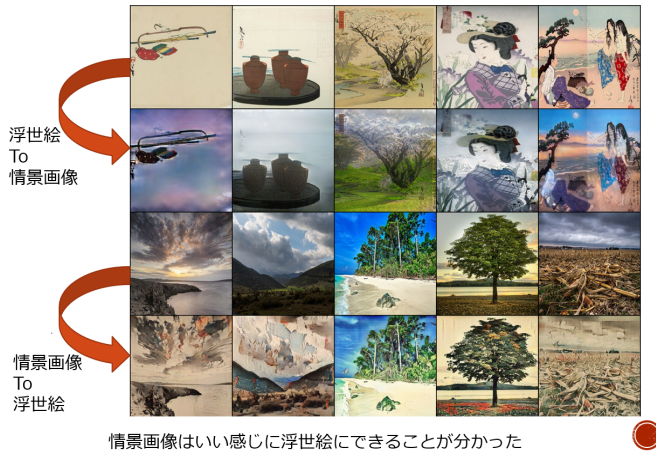


3. 1. 情景画像→浮世絵

線画は持ってないので、まずは情景画像 (画像処理の世界では風景などの写真を慣習的に情景画像と呼びます) を浮世絵に変換するという学習をしてみました。これは予想以上にう

まくいっているように見えます。

検証1：浮世絵to情景画像&情景画像to浮世絵



情景画像はいい感じに浮世絵にできることが分かった

3. 2. 情景画像→歌川広重

情景画像→浮世絵が予想以上にうまくいっていましたが、いきなり線画から！ではなく少しずつ検証を進めます。ここでは浮世絵を歌川広重（東海道五十三次の作者）が描いたものに限定して学習してみました。これも期待通りの出来です。次はいよいよ線画から変換を試してみます。

検証2：歌川to情景画像&情景画像to歌川



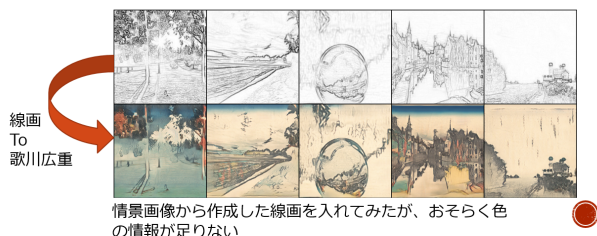
浮世絵を歌川広重に限定してもいい感じに変換

3. 3. 線画→歌川広重

いよいよ線画から歌川広重の画像を作ってみます。この時線画を持っていないので情景

画像から線画を生成しました。筆者はこの学習に用いた線画を事前に Nao 氏に見せて「このくらいの線画ならすぐ描けたりしますか?」と聞いたところ「すぐ描けるんじゃない?」という回答が。つまり、この学習がうまくいけば大方の開発は終了というわけです。結果は御覧の通り。

検証3：線画to歌川 & 歌川to線画



決して悪くはないものの、やはり線画だけでは色の情報が足りないようです。最初から分かっていたことではあります。

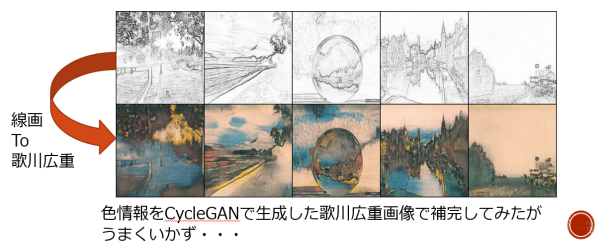
3. 4. 線画→歌川広重（生成画像）

次に試したのは4. 2で試した、情景画像→歌川広重で生成した歌川広重画像を学習データに加える手法です。期待はしていたものの、ちょっと筆者の思惑とは違う画像が出力されています。やっぱり線画から自然な色を付けさせるのは難しいようです。市来さんはじめ何人かの方からは「これはこれで味があっていい」という風に言っていました。確かに少し陰鬱な雰囲気が漂っていてこれはこれで雰囲気があるように見えます。ただ筆者からするとこれは歌川広重ではなく、東海道五十Xではありません!

また、写真→歌川広重じゃダメなの?というお話もされましたがそこはやはり線画にこだわりたいです。何しろ Nao 氏が線画からがいいと言っているので(彼女が言うには自分で描いた絵が浮世絵になるのがいいらしいです)。

今回の技術開発はここまで来て時間切れとなりましたので、次回発表する機会があればそれまでに何かしら進展させようと思っています。

検証4：線画to歌川（フェイク） & 歌川（フェイク）to線画



4. 実践

線画から浮世絵の開発は志半ばではありますが、写真から浮世絵はある程度うまくいっ

ているということでもいろいろ試してみました。

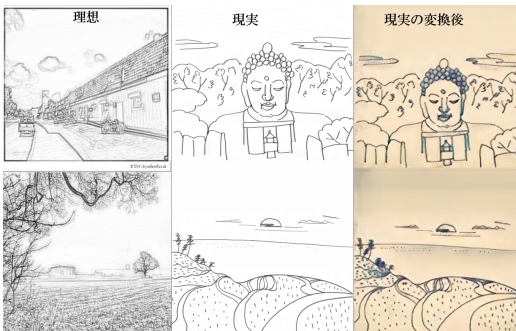
4. 1. 写真→浮世絵

Nao 氏が紹介してくれていると思うので、ここでは発表でお見せしたダイジェスト画像を貼ってみます。下図の左が情景画像、右が変換した浮世絵です。やはり情景画像を浮世絵にすると絵になります。特にタージマハルは何かのアイコンにしたくなるくらいきれいです。これはこれで開発の成果としては十分だと思います。



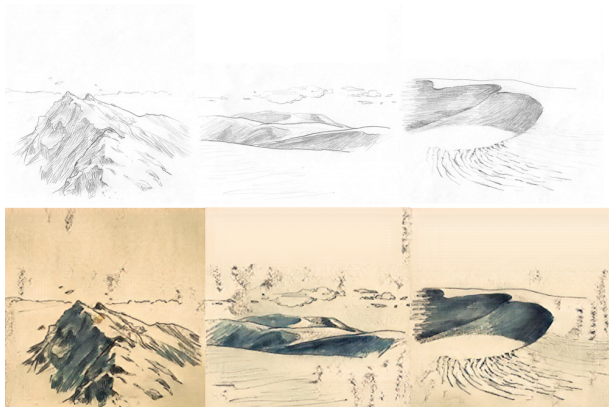
4. 2. 線画→浮世絵

一応線画から浮世絵の変換も試してみましょう。筆者が提示した線画のクオリティに対して Nao 氏は「これならすぐ描けるんじゃない?」と言っていたので書いていただきました。それがこちらになります。並べてみると想像以上に理想と現実が乖離していました(下図左が理想、中央が現実)。ですがせっかく描いていただいたので変換してみましょう。結果は下図右側になります。どうやら書き込みが少なすぎて何を描いてあるのか、どうやって色を付けていいのかわからなかったようです。次回描いていただく際は書き込みを徹底してもらおうことにします。



ちなみにですが、それなりに書き込まれている絵を変換すると下図のようになりました。描いていただいたのは Nao 氏と共通の知り合いであるデザイナーの佐伯有果氏です。下図上段が変換前、下段が変換後です。影の部分が青く塗られ、文字っぽい黒い模様? が出ただけではありますが、やはり書き込みをすると色を塗ってくれるようです! 描いた本人は山の

稜線と砂漠を描いたと言っていましたが、問答無用で青色になったのは砂漠を海と判断しているからでしょうか。



5. 今後

今後何をするか決まっているわけではありませんが、ゆるーく思っていることを描いておこうと思います。

- ① LightWeightGAN を試す
- ② TransGaGa を試す
- ③ (ブロックチェーンと NFT トークンで XX)

① について、軽量で完成度の高い絵を出力する LightWeightGAN を CycleGAN にどーにかこーにか導入できないか考えています。モデル構造に工夫があるみたいです。②は CycleGAN の発展形になるのですが、CycleGAN と違って大きく輪郭を変える様な変換、例えば馬→キリンの様な変換でも対応できる技術になります。③については Nao 氏と一緒にブロックチェーンの NFT プラットフォームで絵を売ってみよー！という取り組みです。すでに「NamcO」というユニット名も決まっています。できれば6月に発表できるように取り組みを進めたいと思います。

今回参考にしたソースコード：<https://github.com/jesa7955/CycleGAN-PyTorch>

※学習データに使った情景画像、検証1の浮世絵画像は上記 URL をたどって入手しています。歌川広重の学習画像は市来さんよりいただいたものを使用しています。

おまけ：ベクシンスキー

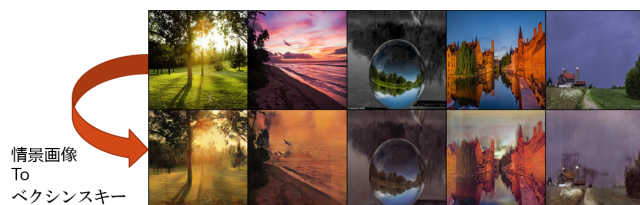
せっかく CycleGAN をそれなりに動かせるようになったので、浮世絵以外の変換も試してみました。試すのは情景画像→ベクシンスキーの変換です。ベクシンスキーとはポーラン

ドの画家で、ナチスへの恨みを絵にした画家だそうです (Nao 氏曰く)。画風はひたすら陰鬱で退廃的な雰囲気で家に飾るのは少し気が引けます。



これと情景画像の組を学習し、情景画像→ベクシンスキーを試してみましたが、色味がくすむ以外はたいして面白い画像は出力されませんでした。

情景画像toベクシンスキー



しかしながら、ベクシンスキー→情景画像の変換では筆者の琴線に触れる画が出力されていました。もともとベクシンスキーの描く絵は筆者にとってどこか別の星の映像にも見えていましたが、情景画像に変換されたベクシンスキーの絵はまるで人が滅んだあとの生命にあふれる世界に見えます。AI とアートでは開発者が意図しない産物が生まれるところが面白いのですが、まさにそれが見れた試みでした。。



筆者の記事はここまでになります。読んでくださった方、ありがとうございました。次回また記事を書く機会をいただければもう少し読みやすい記事を書こうと思います。



執筆者紹介

ZAM 2021年3月号の執筆者紹介です。

第2章、第3章

いちきけんご
市來健吾

自分とみんなの人生が楽しくなるかなと思って、勝手に雑誌を作って、勝手に編集長をやっています。金沢の全景株式会社でプログラマをやっています。またその活動の一つとして2017年から「ZENKEI AI FORUM」という地域コミュニティの運営もやっています。

ぼくは2009年に日本に帰国するまでは物理の研究者として大学や研究所で研究をしていました。これまで住んできた街は、広島、仙台、京都、パサデナ（アメリカ）、エンスヘデ（オランダ）、ボルチモア（アメリカ）、ロンドン（カナダ）、エドモントン（カナダ）、金沢です。

写真は10年ちょっと前の、就職活動用の写真です。この頃はまだ若かったですね（と、今後ずっと言い続けていくんでしょうね）。

第4章

ホンダナオ（デザイナーでアーティスト）

エンジニアの大島、ちゃんもりと日夜楽しくAIを使った何かをしている。今回作った絵はNFTにして売れたら焼肉パーティをしたいと企んでいる。

第5章

おおしまけいすけ
大島圭祐

1990年生まれ、石川県出身。石川高専、金沢大学、金沢大学大学院を経て通っていた中学校よりも家から近い地元企業で働いている生粋の地元人間。

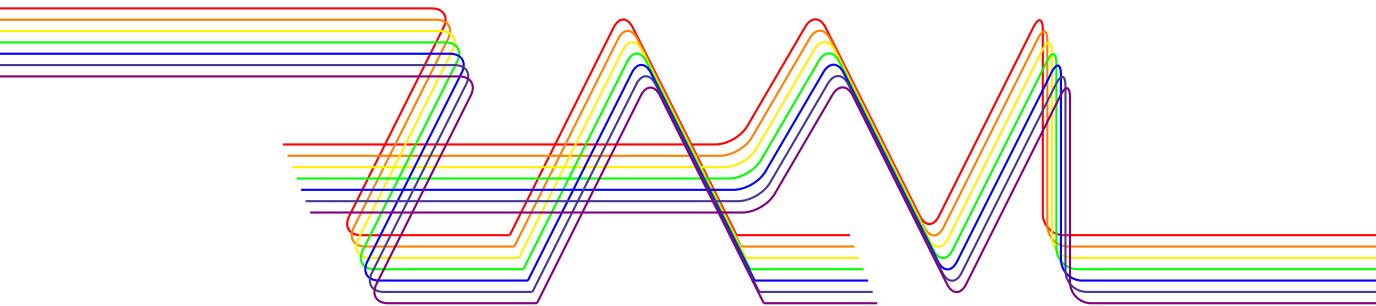
専門は画像処理、人工知能。Nao氏とは会社で出会い、今回のように一緒にプロジェクトを進めたり、飲んだり、イベントに参加したり、面白い人と会ったりする仲です。



編集後記

本文にもたくさん（愚痴のように）書きましたが、なんとか『月刊 ZENKEI AI MAGAZIN』の2冊目、2021年2月号が仕上がりました。

ZENKEI AI FORUM の文字化、ということで、2月の登壇者がわたし一人という事態に（ZAM 2号目で）なってしまう、結局これってこれまでの単行本書いてた『技術書典』じゃないか、と思ったりもしました。しかし書き終わった今、これも1つの通過儀礼だと思っています。



月刊 ZENKEI AI MAGAZINE

2021年3月号

2021年4月28日 初版発行 (オンライン)

編集 : ZAM 編集部

発行者 : 市來健吾

発行所 : ZENKEI AI FORUM

連絡先 : <https://forum.ai.zenkei.com/>

表紙 : ホンダナオ

© ZENKEI AI FORUM 2021, Printed in Japan

