

進捗報告

1 進捗

ipsj 支部の発表パワポ

2 4コマ漫画ストーリーデータセット拡張のための手法提案

2.1 想定

- Google Form または
- 自作ツール

2.1.1 事前処理

すべてのコマに含まれるフキダシ内を白抜きにし、番号を割り振る。

2.1.2 仕様

- エディターには固有の ID が与えられる
- エディターには登場人物の名前を独自に決めてもらう
- 各タッチについて4コマ内のセリフを考えてもらい、感情ラベルも付けてもらう
- 4コマ内での話の一貫性を保ってもらう
- フキダシの大きさとセリフの量の制限については未確定

感情ラベルは本データセットの仕様に合わせる。

2.1.3 Google Form

- まず、4コマ全体を見せる

Figure 1 shows a sequence of four manga panels on the left, followed by a blue arrow pointing to a Google Form interface on the right. The form is titled "話-1" and "ギャグタッチ1-1-1". It displays the first panel of the manga sequence. Below the panel, there are three input sections. The first section is for character 1 (Bさん), with a text input field for the response and a dropdown menu for the emotion label. The second section is for character 2 (Aくん), with a text input field for the response and a dropdown menu for the emotion label. The third section is for character 3, with a text input field for the response and a dropdown menu for the emotion label.

図 1: Google Form 概要



図 2: 自作ツール 概要

- 1 コマずつ, 含まれるセリフについてラベルとともに決めてもらう

メリット

- 特に何も考えなくても取り敢えず回答を集めることが可能

デメリット

- 操作が煩雑・編集の難しさ
- フォーム作成を全手動でやるのは面倒 (GAS の勉強が必要)
- 回答を整形しなおさないといけない
- データセットの権利関係が分からない
- コマ画像は別窓で開いてもらう方がいいかも

2.1.4 自作ツール

- GUI アプリケーション

エディター用メモ欄

エディター ID
opu1234
A (男性) 太郎
B (女性) 花子

入力フォーム

③ Bさん*
回答を入力

④ 感情ラベル*
選択

⑤ Aくん*
回答を入力

⑥ 感情ラベル*
選択

⑦ Bさん*
回答を入力

⑧ 感情ラベル*
選択

- csv ファイルに自動保存

メリット

- 4 コマ全体を見ながら入力できる
- アプリ上ですべてのタッチ・コマに対して編集可能
- 操作・編集が楽

デメリット

- 開発 (何をえばいいかわからない. PyQt, Tkinter, kivy ...)

3 今後の予定

- ipsj 支部発表本番
- セリフから話者の推定