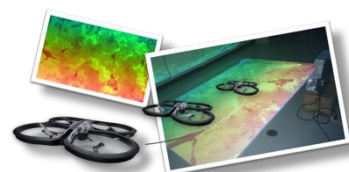


◆ 研究テーマ

コンピュータによってリアリティを創り、それを実世界で再現・体験することを目指した、未来のメディア技術を研究しています。要素技術の研究だけでなく、プロトタイプを実装することで、実際に体験できる技術の実現を研究室の方針としています。

研究には、コンピュータ・グラフィックス (CG)、映像処理、バーチャル・リアリティ (VR)、拡張現実感 (AR)といった情報技術を駆使します。ソフトウェアだけでなく、リアルな3次元映像表示のための様々なディスプレイや、3次元を撮影するためのカメラの研究もしており、ソフトウェアからハードウェア、コンテンツまで、幅広く取り組んでいます。大きく分けて次の3つになります。

1. リアリティの取得
 - 最新のカメラやセンサを使って実世界の情報を取得します。
2. リアリティの生成
 - CGや物理シミュレーション技術を使って、リアリティをコンピュータで創りだします。
3. リアリティの再現(表示)
 - ヘッドマウントディスプレイ (HMD) や3次元ディスプレイ、ドローンを使った空中映像ディスプレイ、電気味覚などで生成したリアリティを実世界に再生します。



実世界指向
メディア研究室
Computational
Reality Lab.

◆ 展示内容

オープンキャンパスでは、体験型の研究を中心に展示をしています。ぜひ、実際に体験して下さい。

1. HMDを用いたVR技術デモンストレーション
2. 再帰反射型実像鏡を用いた空中像ディスプレイ
3. 動画やポスターによる、研究室の最新成果 (CG, 食メディアなど) 紹介

