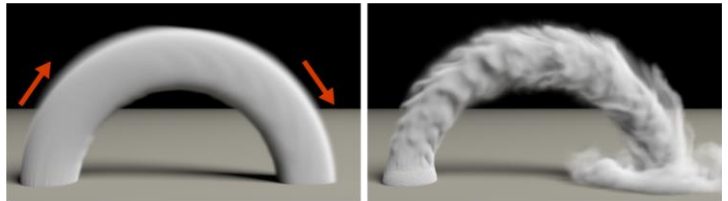


## ◆ 研究テーマ

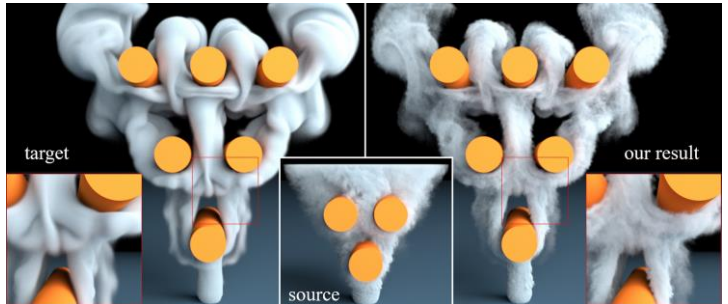
映画やゲームといったエンタテインメント分野の映像制作に役立つ技術について研究しています。具体的にはコンピュータグラフィックス分野全般を対象に、より早く映像を生成できる方法や、アニメータがより簡単に望む映像を作成できる方法などについて、世界に通用する技術の開発を目的としています。周辺分野である画像処理や最近話題のメタバースに関する研究、またAI・機械学習技術の応用研究なども行っています。

－研究分野－

- ・ コンピュータグラフィックス
  - －シミュレーション
  - －アニメーション
  - －レンダリング
  - －モデリング
- ・ 画像処理
  - －画像・動画編集
  - －3次元再構成
- ・ その他
  - －VR/AR応用
  - －AI・機械学習技術応用



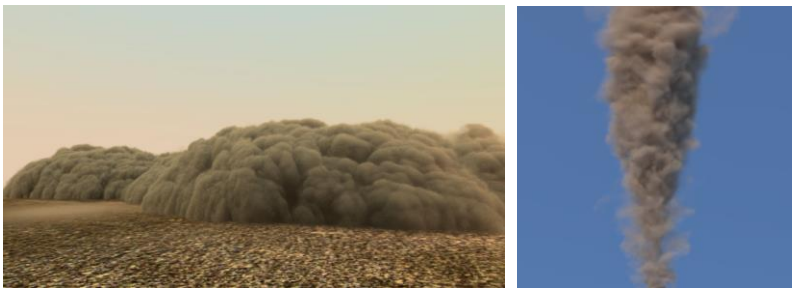
煙のガイドシミュレーション



乱流のスタイル転写

## ◆ 展示内容

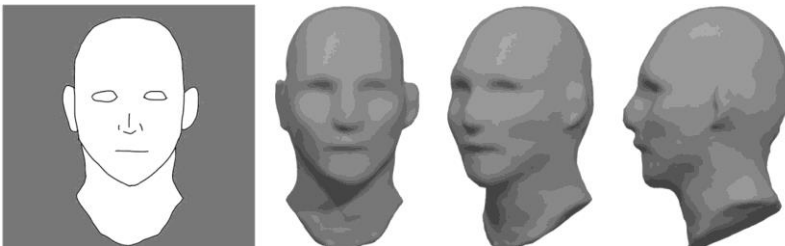
上記の研究テーマに関して、これまでの研究成果を動画や実際にシステムを動かしている様子を交えながらご紹介します。また、進行中の卒業研究について学生がご紹介します。



砂嵐や竜巻のアニメーション



炎シミュレーションの制御



スケッチからの3D顔モデル生成



透明物体表面の傷のリアルな表現



テーマカラーへの画像の色変換