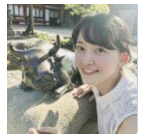
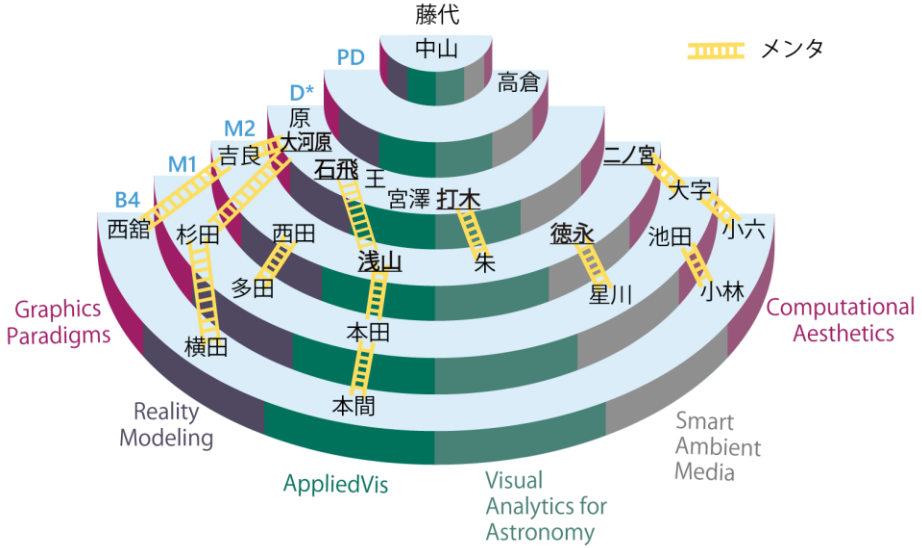
GP 大河原

RM 石飛


AV 浅山

藤代研究室

2021年10月23日　研究室配属説明会



VA² 打木

SAM 徳永

CA 二ノ宮

Graphics Paradigms

— CGにおける新しい
計算パラダイムを探究する

大域照明を考慮した人物全身の
ディジタル画像コンポジット

異なる画像から抽出した
複数の視覚要素を
周囲の照明環境に
調和させながら
合成する研究

Computational Aesthetics

— 人間の創造的表現における美しさを
計算論的に分析・評価し
画像合成に役立てる

SpiCa: ろくろ型三次元透明キャンバス
によるエフェクト作成支援

自転する三次元透明
キャンバスを用いることで
立体的なエフェクトを
描画するインタフェース

Reality Modeling

— 写真のようにリアルな
物象のモデリング方法を追求する

変形を伴う塗膜のウェザリング

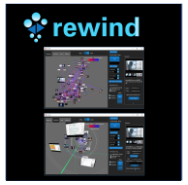
経年劣化によって
剝がれていく
塗膜を表現することで
現実感のある金属物体を
描画する研究

Applied Visualization

— 様々な分野とむすびつき
専門家と一般大衆をつなぐ
架け橋となる

rewind: 内省を目的とした
Web動画視聴履歴の可視化

個人の膨大なWeb動画
視聴履歴を可視化し
人生の振り返りや
他人との共有を可能にする
システム

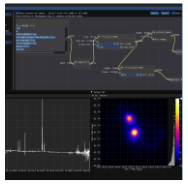


Visual Analytic for Astronomy

— 自然科学（現在は主に天文学）の
データ分析に可視化から
アプローチする

aflak: 面分光データ視覚分析のための
ビジュアルプログラミング環境

三次元面分光データ
とよばれる，奥行き方向に
大きなサイズの波長次元を
もつデータを視覚分析する
ための環境



Smart Ambient Media

— FAKEを科学するために
人間における視認特徴を
システムに利用する

直交配置マルチディスプレイを用いた
裸眼立体映像生成

トリックアートにも
使われる錯視を利用し
L字に配置した複数枚の
ディスプレイで裸眼
立体映像を生成する研究