

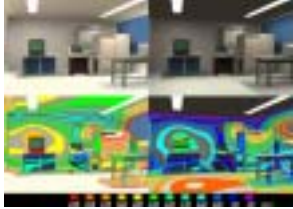
西田研 研究室紹介

西田研究室では、主にCGを研究しています。CG分野における世界の研究機関はプロの研究者が多いのに対し、本研究室は学生のみですが、共同研究者の協力もあり、世界に通用するレベルで活躍しています。国内でCG (CAD, VR, CV分野含) を対象とする研究室は100以上ありますが、CG分野で最もアクティビティの高い研究室を目指しています。

研究内容

リアルな画像の生成

リアルさは照明効果を忠実に計算することによって得られるため、種々の光源に対するシェーディングモデルの開発を行っています。特に、半影の計算、相互反射光の計算(ラジオシティ法)などにおいては、先駆的な研究をしています。



(a) 相互反射



(b) 緑光源



(c) 回折光



(d) 光跡

インタラクティブレンダリング

グラフィックスハードウェアを利用して、水、髪、ソフトシャドウ、砂状物質等をリアルタイムに変形表示する研究を行っています。また、流体を考慮した風きり音の生成は、CGの新たな研究方向として期待されています。



(a) 水中の光学的効果



(b) コースティクス



(c) 風きり音



(d) ソフトシャドウ

自然景観(現象)の表示

自然界の複雑な現象である、雲、煙、火山、水、砂漠などのダイナミックスのシミュレーション技術の開発、および、そのリアルな描画法を開発しています。描画法としては、CG画像と写真との合成をはじめ粒子の散乱特性を考慮することによって、リアルな画像の生成法を研究しています。



(a) 雲の生成



(b) 多重散乱



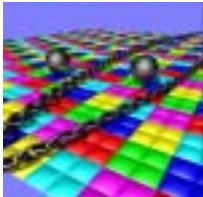
(c) 風紋



(d) 雷の大気散乱

形状処理とその応用

曲面をレイトレーシングするためのBezier Clipping法や、曲面を多角形に分割しないで表示する方法を開発したり、形状を自由に变形するFFD(自由形状変形)法や2次元の形状補間によるアニメーションの研究、ネットワークを介した形状伝送・処理の研究も行っています。



(a) レイトレーシング



(b) 掃引円柱



(c) モーフィング

絵画風描画

近年では、リアルな画像に限らず、絵画風のCGも注目されてきています。墨絵風、ステンドグラス風、色鉛筆風、ペンアンドインク風など、多様な画風の生成技術を開発しています。



(a) 墨絵風



(b) ステンドグラス風



(c) 色鉛筆風



(d) ペンアンドインク風

最近6年間での成果

- 1998年10月に理学部情報科学科の4年生3人とスタートし、1999年から複雑理工学と計算科学科(現コンピュータ科学)の両専攻に属しています。
- 論文(国際会議含):80件,研究会・シンポジウム:53件,全国大会:40件 発表
- 2003年では、SIGGRAPH, EUROGRAPHICS, Pacific Graphics, CG International 等、ほとんどのCGの国際会議で発表

受賞

- 2005年8月に、CG界のノーベル賞にあたるThe Steven A. Coons Awardを受賞
- 1993年以降の学生の受賞は23件 (情報処理学会山下賞, 優秀論文賞, 国際奨励賞, 大会優秀賞, 研究優秀発表賞 etc)
- 国際会議 EUROGRAPHICS'03 において髪のレンダリングの論文が Best Paper Award 受賞
- Java 教材が情報処理学会から優秀教材賞を受賞(2003.3.12)