

コンピューターグラフィックス（CG）は今や映画、ゲームなど多方面で利用されています。皆さまはCGをどのような技術と思われませんか。高度な研究というより、アーティストやクリエイターがCGソフトを利用して映画やゲームの作品を作成するというイメージをお持ちではないでしょうか。でも、実際は研究者が開発した基本・応用技術で、複雑な自然現象や照

想



にしたともゆき
西田友是

CGに魅せられ半世紀

明効果などを計算式に置き換えて計算しているのです。

私は広島大でその基本・応用技術の開発に関わってきた一人です。昨年秋には「CG研究の業績」として紫綬褒章をいただきました。広島は実は、日本のCG研究の中心でした。受賞者を代表してあいさつに立った私は、次のように述べました。

「私がCGの研究を始めた頃、計算機に絵を描かせるとは何事

だと周囲に笑われました。しかし、私はCGの魅力にとりつかれ、評価されないまま半世紀、仲間と愚直に研究を重ねてきました。その結果、CGは映像産

業やバーチャルリアリティばかりか、自然科学やものづくり、医療の発展をも支える技術に成長しました。私が今、大変名誉な褒章をいただけるのは、この分野に関わってきた全ての人々の汗と努力の末、ついにCGが

重要な文化、技術であると認められた結果であります」

私が卒業研究としてCGに取り組み始めたのは、1970年でした。当時、計算機は大学の共同利用のものしか使えませんでした。私はその貴重な計算機で絵を描いて遊んでいるとみられ、研究とは認識してもらえませんでした。まだカラーのディスプレイ装置もない時代で、研究は限界に達したため、地元企

業に就職しました。しかしCGへの思いは

30歳の時、研究を再開する福山大へ移籍し、広島大の研究をしました。その成果められて94年から東京大をし、非常勤を含め20年を経て地元へ帰りました。紀に及ぶCG研究を踏ま郷・広島に貢献したいと、私が私の現在の願いです。修道大教授・東京大名誉