

次世代3次元CGに関する研究

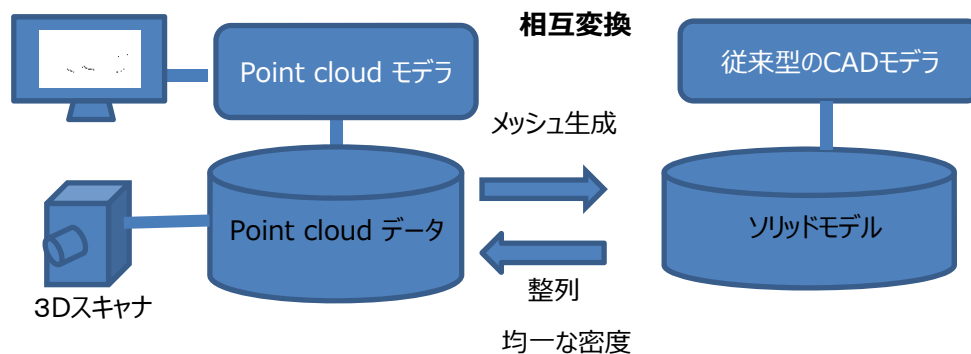
小堀 研一 (こぼり けんいち)
情報科学部 情報メディア学科 教授



用途・応用分野：製品設計、CGによるゲーム、造形

■ 研究シーズ概要

コンピュータで三次元形状を扱う分野は広がっている。現在のマウスとキーボードによる形状入力は熟練を要する。また、コンピュータ内に保持するモデルもソリッドモデルのように位相構造を持った複雑なデータで処理が重い。三次元スキャナを用いて既存の形状を計測する方法も行われているが、精度の面で普及しているとはいえない。そこで、従来の形状モデルであるソリッドモデルと離散データであるPoint Cloudデータをハイブリッドにして、両者の長所を生かした技術を開発している。



■ 研究シーズの特徴

- ① 容易な形状モデリング
- ② ソリッドモデルと離散データのPoint cloudデータの長所を生かしたモデリング
- ③ 3Dスキャナからの三次元形状の自動復元

