

共同利用

デジタル映像表現のための数的手法

種別	研究集会(I)
研究計画題目	デジタル映像表現のための数的手法
研究代表者	安生健一（株式会社 オー・エル・エム・デジタル・研究開発部門 R&Dスーパーバイザー）
研究実施期間	平成25年10月21日（月）～平成25年10月23日（水）
研究分野のキーワード	コンピュータグラフィックス、離散微分幾何、リー理論、計算流体力学、グラフ理論、関数補間、学習理論
目的と期待される成果	<p>本提案の代表者等は、コンピュータグラフィックス(CG)に代表されるデジタル映像表現に関する数理的な研究を長年行ってきている。今回提案する研究集会では、世界的に活躍する国内外の研究者を集め、さまざまな講演を通して、これまでの研究動向を総括し、また今後解決すべき重要問題の発掘、さらにその解決に向けての研究体制の基礎作りを目指す。CGとしての具体的な研究テーマは、現在も最も難しいとされる人間や流体の表現に特化し、議論の方向を明確にする。</p> <p>CGにおける数的手法の重要性と期待は急速に高まっているため、本研究集会は、CG系の学会や数学系の学会では従来なし得なかった、数学者とCG研究者間の本格的な議論の場としたい。またアカデミックな側面のみならず、デジタル映像制作現場に身をおく研究者も参加させることで、CGに関する理論から実用面までの幅広い視野を獲得することも目指したい。</p>
組織委員(研究集会) 参加者(短期共同利用)	安生健一（株式会社 オー・エル・エム・デジタル・R&D スーパーバイザー） 落合啓之（九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所・教授） 溝口佳寛（九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所・准教授） 鍛冶静雄（山口大学 大学院 理工学研究科・講師） 土橋宜典（北海道大学 大学院 情報科学研究科・准教授）