



情報工学研究院
知能情報工学研究系
教授

乃万 司 先生

コンピュータグラフィックス

～ コミュニケーションのためのCGを目指して～

普及したCG

コンピュータグラフィックス(CG)がどのような技術であるかについて、もはや説明の必要はないでしょう。「ジュラシックパーク」などの作品をきっかけとして、CGは映画で当たり前の技術になり、現在では日常生活を描いた映画でも、CG技術はさりげなく使われています。また、最新のゲーム機やソフトでも、CGにより非常にリアルな情景が表現されるようになりました。

リアルさだけがCGの目標ではない

このようなCG技術は写真のようにリアルな画像を生成しようとするところから、フォトリアリスティック・レンダリングとよばれ、CGの初期の頃から研究の主流をなしてきました。しかしCGが目指すものはそれだけではありません。たとえば我々の研究室でも、写真のリアルさを目標にするのではなく、油絵の筆のタッチを表現したり、特定の画家の色調や陰影の付け方を再現したりする研究をしてきました。あるいは、ゲームのためにキャラクタを動かすのではなく、簡単な指示や操作で人間の代わりにキャラクタにパワーポイントのスライドを説明させることもできます。こうすれば恥ずかしがり屋な人でも、キャラクタを自分の身代わりにすることができるのです。

コミュニケーションのためのCG

もともと「絵」や「図」というものは言葉よりも、ものごとの様子や関係を直感的に表してくれます。また、上で紹介したようにキャラクタに図を説明させることができれば、単に図を提示するだけよりも相手にとってわかりやすいでしょう。様々な情報があふれている現代社会では、複雑な情報をわかりやすく表し、情報伝達の効率を高め、人と人、人と機械とのコミュニケーションを向上させることが大切です。我々はそのようなコミュニケーションに役立つCG技術を追求したいと考えています。