

所属・職・氏名	岩手大学工学部 情報システム工学科 メディアシステム学 教授・千葉 則茂
シーズ名	自然景観を含む映像コンテンツを制作するためのCG技術
シーズの概要	当研究室では、1987年頃より、高品質な自然景観映像を創るための以下に列挙するようなCG技術の開発を行ってきている。 本技術の活用分野としては、以下のような映像コンテンツ産業があげられる。 映画・テレビ 景観シミュレーション ゲームやシミュレータなどのリアルタイムシステム アニメーション ●対象別CG技術 [1] 基本的な構成要素の表現 地形、樹木、森林・草原、炎・煙、水流、雲、岩場地形、… [2] 季節や天候景観の表現 紅葉、降雪、積雪・融雪、降雨、稲妻、… [3] 経年変化の表現 腐食、苔生し、木材の風化、汚れ、… [4] 動物の表現 蝶の飛翔、魚の遊泳、鳥の飛翔、行動モデル、… [5] 柔軟物体のモデリング技術 粘土、粘性流体（溶岩流など）、… ●基盤的CG技術 [6] 多重解像度CG技術 [7] 粒子ベースCG技術 [8] 揺らぎベースCG技術 [9] 絵画調表現のCG技術 [10] 効果音の生成技術 
その他参考資料	以下のサイトに、研究成果であるCG画像やアニメーション，論文リストとアブストラクトを公開している： http://www-cg.cis.iwate-u.ac.jp/lab/index-e.html
共同研究機関・企業	一部の技術について：（株）ジェーエフピー，（株）岩手ソフトウェアセンター
特許(出願)番号	なし