



SIGGRAPH2016 参加報告

広域システム系 金井崇研究室 修士1年 石室屋正人

2016年7月24日から28日にかけて、アメリカ・アナハイムでおこなわれたコンピュータグラフィックス(CG)の国際会議SIGGRAPH2016に参加し、ポスター発表、各種発表の聴講を行いました。

SIGGRAPH について

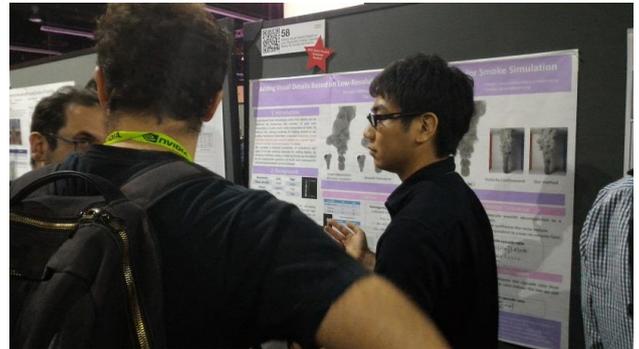
SIGGRAPHはCG分野における最大の国際会議とされており、毎年、最新の研究内容の発表や、企業による製品や技術の紹介、映像作品のコンテストなどが行われる大規模なイベントです。100以上の論文が分野ごとのセッションで別れて発表され、またテーマ毎に専門家が講義をするCourseというセッションもあります。流体やアニメーションについては、近年取り上げられていた計算の高速化よりもむしろ、物体や流体の挙動をリアルに見せるための計算方法や物理モデル、ユーザが容易に動きをコントロールするための新しい枠組みが多く発表されていました。また他のセッションでは、機械学習を取り入れた研究も多く見られました。また空いている時間を利用して、研究内容を実演して紹介するデモブースも見て回りました。東京大学を含め、多くの日本人学生が参加しており、中には学部生の方もいて、堂々と英語で発表しているのを見て強く刺激を受けました。



会場の Anaheim Convention Center

研究内容

自分は2日目と3日目のポスターセッション中に発表を行いました。またSRC (Student Research Competition) というコンテストにも参加していたので、審査員の前で簡単に研究紹介を行いました。自分の研究を簡単に説明すると、煙といった流体の動きを派手に見せるために詳細付加という手法が研究されてきましたが、今までの手法では加える渦が多すぎてノイズ感の強い結果になります。そこで、乱流の物理的性質を取り入れて、詳細付加した結果をより自然に見せることを目標としました。ポスター発表では研究の詳細や評価の方法についての質問に加えて、「以前発表された〇〇の論文を参考にするといい」といったアドバイスももらいました。以前参加した国内の学会よりも専門的な質問が多く、加えて英語でのコミュニケーションはとても大変でしたが、おかげでいい経験になりました。今回参加して得られた知見や経験を基に、今後の研究についても頑張っていきます。



ポスター発表の様子

発表で使用したポスターと研究の概要はこちら

<http://dl.acm.org/authorize.cfm?key=N16545>

http://s2016.siggraph.org/poster_pdfs/Poster_58_0063.pdf