

バンダイナムコ研究所の CG&AI キャラクター研究の取り組み (招待講演)

高橋 誠史 清水 脩平

要旨： バンダイナムコ研究所は 2019 年に設立されたデジタルエンターテインメントのために AI や XR といった先端技術の研究を行う会社になります。AI と一口に言っても、そのドメインは CG、ゲーム AI、オーディオ、自然言語処理などの領域を扱っています。今回の講演では前半では、バンダイナムコ研究所での広範なキャラクター技術のための CG や AI 研究の事例をお話しつつ、後半では、特にその中でもキャラクターのポーズから衣服の変形をリアルタイムに予測する技術について紹介します。リアルタイム CG において機械学習を用いることのモチベーションや開発した手法の紹介を通して、ゲームなどのエンターテインメント分野における具体的な研究活動がどのようなものかという一例として参考になれば幸いです