



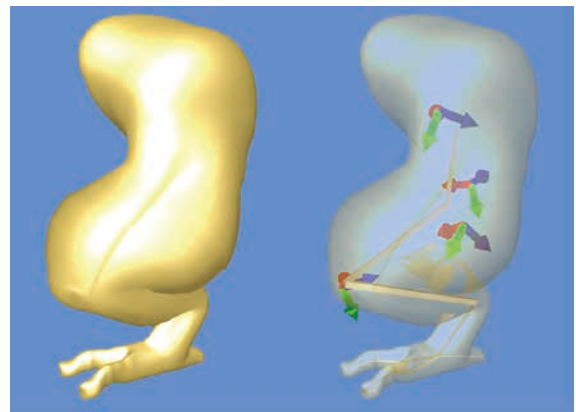
開発者からの視線を感じながらの研究

向井 智彦 東海大学 情報通信学部情報メディア学科

〔受賞論文〕
線形ブレンドスキニングのための例示ベース補助骨リグ構築
向井智彦(東海大学情報通信学部)
情報処理学会論文誌 Vol.56, No.11 pp.2141-2150 (2015)

まずはこのような栄誉ある賞に本論文をご選定いただいた関係者の皆様に感謝いたします。本論文は、CG キャラクターの複雑な皮膚変形を高速に計算する手法について、現CGとビジュアル情報学研究発表会での発表(研究会優秀発表賞および山下記念研究賞受賞)を経て、国際会議ACM SIGGRAPH I3D 2015に採録された会議予稿に一部加筆して投稿したものです。研究着手当初からさまざまなご意見やご支援をいただいたCG研究会の皆様にも感謝いたします。なお、その後の研究成果は、CG分野における最難関学会であるACM SIGGRAPH 2016にフルペーパーとして採択されています。このように一連の研究成果を評価いただけるのは少々できすぎている気もしますが、この紙面をお借りしてその理由を考察してみます。

振り返ると本研究成果は、以前就業していた企業において同僚方が開発していたシステムに感銘を受けたことに端を発します。当時私が在籍していた開発部門には、学術研究のさらに先を行く野心的な技術的課題に取り組みつつ、その成果を着実に商品制作に落とし込むプロセスにも秀でた技術者が数多く在籍していました。そうした同僚方の仕事に大きな刺激を受けつつ、実用に足る先端技術を生み出すことの面白さや難しさを実感しました。先端技術を追い求めつつ、商品価値の最大化を図るプロフェッショナルの仕事と共にできた経験や知見があったからこそ、本プロジェクトは遂行できたように思います。実は、本論文で提案している技術自体は、先行研究に新しい解釈を与えた上で、わずかな拡張を施したものにすぎません。それでも、



想定読者である開発者・元同僚方の目線を意識しながら実用を指向しつつ実験を繰り返すことで、最終的には迷いなく論文を書き上げられた記憶があります。

そして同時に、本研究成果は商品価値をさておいて、技術のみを追求できたからこそ得られたとも感じています。実務の現場では広く認知されていないながらも、さまざまな理由のために解決に至っていない技術的問題が数多くあります。学会内では"決着がついた"と見なされている問題も少なくない気がします。そうした現場で取り組むにはリスクの高い技術的問題に対して、少しずつでも成果を出し続けることで、産業界にも貢献していければと考えています。今回の受賞を新たな契機として、今後も教育研究や産学連携に取り組む所存です。

(2017年5月16日受付)

向井 智彦 (正会員) tomohiko.mukai@gmail.com

2003年豊橋技術科学大学大学院情報工学専攻修士課程修了。2006年同大学院博士後期課程電子・情報工学専攻修了。同年同大情報工学系助教。2009年(株)スクウェア・エニックス主席研究員。2014年東海大学情報通信学部講師。2017年同大同学部准教授。博士(工学)。コンピュータアニメーションにかかわる研究に従事。