

Mixed Realityにおける反射表現の一手法

キーワード: コンピュータグラフィックス, Mixed Reality, ディープラーニング

研究概要

近年, Mixed Reality(MR)において現実空間に仮想物体を溶け込ませるための研究が行われている. その例として, 光源位置を推定することで仮想物体に現実空間と同様の影を生じさせる研究がある. しかし, 従来手法では正確に光源位置推定を行えていない, 光源色推定を行っていないため, 仮想物体やその影の色が周囲から浮いてしまうなどの問題がある. そこで, 本研究では Residual Network(ResNet)を用いて光源位置推定を行うことで, 仮想物体に正確な影を生じさせる. また, 光源色推定を行うことで, 仮想物体の色を現実空間に違和感なく融合させる手法を提案する.

