

画風変換による 3D Gaussian Splattingの印象変化

キーワード: 3D Gaussian Splatting, 画風変換, セグメンテーション

研究概要

近年, ニューラルネットワークを用いて複数画像から3Dシーンを生成する3D Gaussian Splattingが, 従来手法より高精度かつ高速に描画できるため注目を集めており, VRや映像制作など複数の分野での活用が期待されている. また, 生成された3Dシーンに対して画風変換を施すことで, より印象的な3Dシーンを生成することが可能となる. しかし, 3Dシーン全体へ画風変換を行う場合, 背景など生成精度が低い領域のノイズが強調される問題がある.

そこで提案手法では, セグメンテーションを用いて被写体領域のみを抽出し, クラスタリングを用いたノイズ除去を行うことで, ノイズを抑えた被写体領域への画風変換を実現する.

