箕浦　弘人

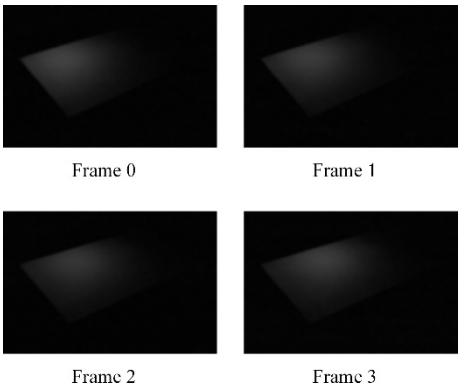
実写とCGの区別をつかなくします．

近年はVR(Virtual Reality)という言葉がよく聞かれるようになりました．VRで使われる合成画像において，CG(Computer Graphics)とカメラで撮影した実写を重ね合わせるときに発生している違和感を改善する工夫をしています．

所属： 電子情報工学科　　職名： 教授　　学位： 博士(工学)

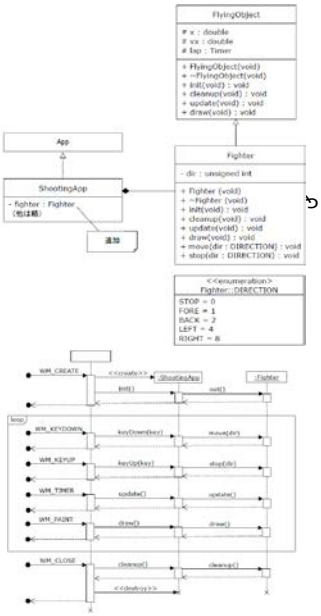
Mail:　minoura@info.suzuka-ct.ac.jp

Web:　https://researchmap.jp/read0060019



動画像中の光源パラメータの推定

暗室にある平面上で点光源を動かし，カメラ撮影した動画像を用いて，推定モデル式を評価



UMLによるプログラム設計

授業・実験を通して，並行分散開発に求められるスキルを修得

研 究

専門　　情報工学，Virtual Reality

所属学会　電子情報通信学会，情報処理学会，ヒューマンインターフェース学会，日本バーチャルリアリティ学会

研究　　画像中の光源パラメータの推定

Key words　光源パラメータ，視知覚特性，深層学習，Mixed Reality

論文など　https://researchmap.jp/read0060019

教 育

担当授業　　プログラム設計（2年），電子情報工学実験(2年)，オペレーティングシステム(3年)，ソフトウェア工学（4年），ヒューマンインターフェース（専2年），総合イノベーション工学実験（専2年），卒業研究（５年），特別研究Ⅰ・Ⅱ（専1，2年），情報セキュリティ教育（全学年）

(担当授業の特色を記載)

学習していることが，今後の授業，仕事，社会にどう役に立つのか，実例をを交えながら授業を進めています．