

はじめに本書では2016年2月時点の研究活動の中間報告を行う。

背景・目的近年、3Dプリンタ、プロジェクションマッピングやバーチャルリアリティ技術の普及より、コンピュータ

3D技術が身近になることで、現実世界に近いリアルな画像やアニメーションの作成技術もさらに重要になると予想される。CGの研究においては水の表現のような流体シミュレーション