

CG によるスタイル表現の比較と実験

文理学部情報科学科

5419045 高林 秀

2021 年 7 月 28 日

概要

本稿では、今年度マルチメディア情報処理の第 2 回目課題研究として、「blender」及び「Google Colablatry」における 3DCG の描画をもちいて、配布されたデータ「Lit-Sphire」と [StyleBlit] を使用し CG 画像のスタイル表現の動画化を実験し、それぞれのデータにおける結果を比較・考察するものである。結果は、、、で、、、であった。

1 目的

2 関連技術調査

3 実験方法

3.1 実験準備

3.1.1 実験環境

今回の実験は仮想マシン上で R 言語を起動し行った。下記に実験時の環境を示す。

- ホスト OS : Window10 Home Ver.20H2
- 仮想 OS : Ubuntu 20.04.2 LTS
- CPU : Intel(R)Core(TM)i7-9700K @ 3.6GHz
- GPU : Nvidia Geforce RTX2070 OC @ 8GB
- ホスト RAM : 16GB
- 仮想 RAM : 4GB

4 実験結果

5 考察

6 まとめ

7 巻末付録

- 使用したソースコード、画像等へのリンク：https://drive.google.com/drive/folders/1ciY7XHNFSsUBXfiAC9xqw2D2_LYDKVSv?usp=sharing

参考文献