生の向川康博さんが開発し 系の大田友一教授と大学院 を、筑波大電子・情報工学 ど、さまざまな向きの顔を や下からのぞき込んだ顔な

簡単に合成できるシステム









顔写真が二枚あれば、横顔 異なる方向から撮影したージュにも応用できるとい 50 体情報を高精度に推定でき 開筑波大で

手法はこれまでにも提案さ シンポジウムで発表する。 開かれる画像の認識・理解 てない向きの顔を合成する 数枚の顔写真から、写っ 成果は十七日、奈良市で の中から、目じりや口元な 十八個の三角形に分解し 点を頂点に、 を中心に選んだ八十六個の ど顔の特徴が出やすい個所 る数学的手法を応用。写真 顔全体を百五 真(二枚)を組み合わせれ (二枚)と笑顔や怒った写 さらに、無表情な顔写真 いろいろな角度のほほ

用性は高いと話している。 表情を自然に再現でき、実 を用いる合成ではないた パソコンでもこなせるだろ め、処理データが少なく、 人田教授は「立体モデル しわの微妙な変化など

G)作製の手間が大幅に省 けるほか犯罪捜査のモンタ

は一つの平面データから立

これに対し、大田教授ら

きるのが特徴で、コンピュ

表情をほぼ忠実に再現で

ターグラフィックス(C

があった。

り、隅がゆがむなどの欠点 きる角度に制限があった

れていたが、作ることので

向から見た顔なども合成で 上と正面の写真から、下方 どに条件はなく、例えば右 真一枚ずつ。撮影の角度な

表情を左右から撮影した写 伸縮し顔が変化する。 点の位置が動き、三角形が 力すれば、それに応じて頂 入力に必要なのは、同じ 合成したい顔の向きを入 も復元できるという。 笑んだり、ムッとした表情