

世界に輝く
WASEDA

西安電子科技大

清華大学

朝鮮民主主義人民共和国 (北朝鮮)

大韓民国

日本

UCバークレー

スタンフォード大学

カ合衆国

マサチューセッツ大学

MIT

復旦大学

東南大学

南京大学

交通大学

台湾大学

チュラロンコン大学

ブルネイ

南洋理工大學

成功大学

国際ワークショップ・技術/文化交流会

グローバルCOEシンポジウム

特別講義 (Distinguished lecture)

知識処理
認識、検出、追跡、...

セキュリティ処理
暗号、...

映像処理
圧縮、超解像、...

ネットワーク処理
エラー訂正、無線、...

The diagram illustrates the process of image recognition technology for sports TV broadcasting. It starts with two input images on the left: a wide shot of a volleyball game and a close-up of a player jumping to hit a ball. A large blue arrow points from these inputs to a central image of the player. This central image has four red arrows pointing to specific body parts, labeled in Japanese: '頭の動き' (Head movement), '両腕の動き' (Both arms movement), 'ボールの動き' (Ball movement), and '両足の動き' (Both feet movement). From the central image, two blue arrows point to the right. The top arrow is labeled 'データ解析' (Data analysis) and leads to a small inset image of a player and a graph showing multiple red line plots. The bottom arrow is labeled '情報付加' (Information addition) and leads to a small inset image of a player. On the far right, the text 'ゲーム戦略' (Game strategy) and 'スポーツTV中継' (Sports TV broadcast) is displayed in blue.