

活动通知: GAMES Webinar413期-三维内容的理解与生成 (08月27日)

Original GAMES技术秘书 图形学与混合现实研讨会 Aug 25, 2026, 7:41 PM 广东

【GAMES Webinar 2026-413 期】

CAX专题

三维内容的理解与生成

• 1 •

报告题目

3D Generation: from shape to topology

报告嘉宾



刘应天
VAST

报告时间

2026年08月27日 晚上20:00-20:30 (北京时间)

报告方式

GAMES直播间:

<https://live.bilibili.com/h5/24617282>

报告摘要

近年来,三维生成技术取得了飞速发展,从基于隐式表示的生成方法逐步迈向直接生成原生网格的新范式。本次分享将围绕"从形状到拓扑"这一主线,介绍VAST在原生网格生成方向的系列工作,包括各向异性四边形网格生成、以及用于原生网格生成的扩散模型,并分享迈向高质量、拓扑友好的三维资产规模化生产的思考与实践。

嘉宾简介

刘应天，VAST算法科学家，2025年于清华大学图形学与几何计算实验室取得博士学位。研究聚焦于原生网格生成、重拓扑、纹理生成等方向，在TOG、SIGGRAPH Asia、CVPR、ICCV等期刊和会议上发表多篇论文。

个人主页

<https://thuliu-yt16.github.io/>

• 2 •

报告题目

High-Precision Scene Understanding and
3D Object Generation

报告嘉宾



宋希彬
山东大学

报告时间

2026年08月27日 晚上20:30-21:00（北京时间）

报告方式

GAMES直播间:

<https://live.bilibili.com/h5/24617282>

报告摘要

近年来，三维视觉技术快速发展，研究范式正从单一目标感知逐步迈向复杂真实环境下的精细化场景理解，并进一步推动三维内容的智能构建。本次分享将围绕“从场景感知到三维构建”这一主线，介绍自动驾驶与无人挖掘机中的高精度三维感知与场景理解工作，以及面向3D AIGC的三维对象生成研究，包括三维检测、深度信息增强、三维几何与纹理生成等，并分享面向真实复杂环境的三维视觉研究与产业实践。

嘉宾简介

宋希彬，山东大学软件学院研究员，山东大学齐鲁青年学者，于2017年获山东大学计算机科学与技术专业工学博士学位，2015-2016年赴澳大利亚国立大学开展国家公派联合培养博士研究。博士毕业后，先后在百度研究院机器人与自动驾驶实验室、腾讯XR Vision Labs担任研究员，从事科研与技术研发工作，长期围绕三维视觉、三维智能与三维生成开展研究，已发表学术论文40余篇，申请国家发明专利50余项、美国发明专利5项；Google Scholar累计引用5500余次。相关成果发表于IEEE TPAMI、IEEE TIP、CVPR、ICCV、ECCV、NeurIPS、AAAI等国际重要学术期刊和会议。

个人主页

<https://xbsong.github.io/>

主持人简介



董秋杰
山东大学

董秋杰，2024年博士毕业于山东大学计算机科学与技术学院交叉研究中心，导师为辛士庆教授；2024—2025年在香港大学从事博士后研究，合作导师为王文平教授。长期面向智能制造与CAD/CAE等应用需求，围绕“几何深度学习驱动的网络生成与处理”开展系统研究，重点突破四边形网络生成、曲面高保真重建与网络特征提取等关键问题。已在ACM Transactions on Graphics、SIGGRAPH (Asia)、IEEE TVCG等国际高水平期刊与会议发表论文十余篇，并受邀在GAMES等学术平台作九场学术报告。代表作Laplacian2Mesh入选ESI高被引论文，获首届“CSIAM GDC优秀博士论文激励计划”（全国仅两人）、山东省优秀学生（全省遴选比例约1‰）等荣誉。担任中国工业与应用数学学会几何设计与计算专委会委员及秘书处干事。目前主持国家自然科学基金青年项目（C类）、山东省自然科学基金青年项目（C类）等项目。



长按二维码，关注公众号

GAMES网站: <http://games-cn.org>