

## 研究報告 2020-CG-177

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください.

3月17日(火)

### ■セッション1 [9:40-10:40]

- (1) [マルチモーダル対話型キャラクターを用いた接客訓練システム](#)  
古野 友也, 藤田 智, 王 東皓, 尾身 優治, 星野 准一
- (2) [地理的要素とユーザー自由度を考慮した日本城郭都市のプロシージャルモデリング](#)  
三浦 嘉大, 藤塚 巧, 伊藤 智也, 菊池 司
- (3) [深層学習を用いた動物の姿勢推定](#)  
清水 洋杜, 謝 浩然, 宮田 一乗

### ■セッション2 [10:50-12:10]

- (4) [Human Motion Generative Model using Wasserstein GAN](#)  
Ayumi Shiobara, Makoto Murakami
- (5) [物体情報の活用による画像の超解像](#)  
笹俣 匡平, 岡部 誠
- (6) [機械学習による特徴量を用いた顔画像選択支援システム](#)  
日比野 友博, 謝 浩然, 宮田 一乗
- (7) [UkiyoGAN: 自然画像の浮世絵風スタイル変換](#)  
幸家 大和, 遠藤 結城, 栗山 繁

### ■特別招待セッション [13:20-14:00]

- (8) [東映トークン研究所が目指す新しいコンテンツ制作のかたち](#)  
美濃 一彦, 木下 紘, 池城 和夫

### ■セッション3 [14:10-15:30]

- (9) [バスケット中継映像からの試合状況の視覚化](#)  
神徳 直樹, 守田 了
- (10) [正多角形の再帰アルゴリズムによる建築デザイン](#)  
田原 拓美, 守田 了
- (11) [特徴点に基づくセルアニメーションの顔の動きの描画法の分析に関する研究](#)  
山川 圭介, 齋藤 豪

(12) [伸縮性パッチを用いたモーションスタイルのゼロショット変換](#)  
栗山 繁

■セッション 4 [15:40-17:20]

(13) [非指数型媒質の高速描画についての一検討](#)  
矢川 敏生, 関口 滉貴, 楽 詠灝

(14) [インタラクティブな魚類形状のモデリングシステム](#)  
田宮 聖之, 土橋 宜典

(15) [Sketch-based folded surface generating method with local remeshing and physical simulation technique](#)  
Yufei Zheng, Suguru Saito

(16) [拡張型スペースコロナイゼーションによる有向グラフ生成とモデリングへの応用](#)  
田中 利樹, 伊藤 智也, 菊池 司

(17) [連続画像を用いた流し撮り画像合成手法](#)  
三嶋 道弘, 川崎 洋