

研究報告 2021-CG-181

※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.

2月16日(火)

■テーマセッション [11:00-12:00]

(1) [単視点地形景観画像からの3D地形モデルの2段階推定](#)

高橋 遼, 遠藤 結城, 金森 由博, 三谷 純

(2) [深層学習を用いた基底関数表現によるスペクトル超解像](#)

三家本 雄貴, 坂本 真啓, Raytchev Bisser, 金田 和文

(3) [Variational Recurrent Neural Networkを用いた人物動作生成モデルの構築](#)

村上 真, 生澤 隆広

■特別講演 [13:20-14:00]

(4) [東映トークン研究所の取り組みと最新事例紹介](#)

美濃 一彦, 池城 和夫

■一般セッション1 [14:20-15:40]

(5) [Associated Componentsを用いたグラフィカル・ポインタ](#)

佐藤 信

(6) [3次元シーンの取得における動的視差法とLidar法との比較について](#)

岡 隆一, 橋本 康弘, 奥山 裕市, 畠 圭佑, 石塚 兼也, 近野 利信, 松下 朋永, 中鉢 夏樹

(7) [プロシージャルモデリングによる階層的3次元ダンジョンの制作支援](#)

大川 将広, 謝 浩然, 宮田 一乗

(8) [大規模新聞紙アートの制作支援](#)

有原 啓介, 中島 健斗, 李 思成, 吉田 匠吾, 彭 以琛, 謝 浩然, 佐藤 俊樹, 宮田 一乗

■一般セッション2 [16:00-17:20]

(9) [歪み補正された変位マッピングを用いた波面の伝播シミュレーション](#)

吉良 俊亮, 中山 雅紀, 藤代 一成

(10) [Micro-specular-highlight real-time rendering](#)

Namo Podee, Nelson Max, Kei Iwasaki, Yoshinori Dobashi

(11) [パストレーシングを応用した透明物体内映像の屈折歪み補正](#)

木内 舜司, 小泉 直也

(12) [偏光パターン投影によるシーンの成分分離](#)

新坂 祐人, 松岡 諒, 天野 敏之, 岡部 孝弘