

研究報告 2021-CG-183

※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.

8 月 25 日(水)

・一般セッション: マルチメディアおよび CG 技術一般(13:10-15:10)座長: 安東遼一

13:10-13:30

- (1) [対戦アクションゲームにおけるプレイヤーの挙動観察のためのシーン検索](#)
三ツ井 慧太郎, 岡部 誠

13:30-13:50

- (2) [CG シーンの学習に基づく法線と輪郭線の推定と 3 次元モデリングへの応用](#)
山梨 傑, 岡部 誠

13:50-14:10

- (3) [人工光源を考慮した夜空の効率的な描画に関する一検討](#)
石川 尚登, 土橋 宜典

14:10-14:30

- (4) [参照画像を用いた霧パラメータの推定](#)
新重 俊樹, 土橋 宜典

14:30-15:10

フリーセッショントーク
議題:「国際的に通用する研究を戦略的に行うには」