

## 研究報告 2019-CG-173

※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5日(火)

### ■テーマセッション 1 [10:00-11:00]

(1) [風鈴音にあわせた動的な和紙テクスチャの生成のための潜在空間の探索区間のガンマ補正](#)

佐藤 信

(2) [Generative Adversarial Networks を用いたキーポーズからのキャラクタ動作生成](#)  
渡辺 祐貴, 中澤 篤志, 幸村 琢

(3) [生成的ライトフィールドを使ったリアルタイム大域照明](#)

森重 伸也

### ■一般セッション [11:10-11:50]

(4) [局所リースピラミッドを用いた高速なビデオマグニフィケーション](#)

武田 翔一郎, 磯貝 愛, 志水 信哉, 木全 英明

(5) [多種多様なコンテンツへのスケーリングに特化したパラレルレンダリングを用いたサーバーサイドレンダリングアーキテクチャによる合成 CG 作成法](#)

石井 翔, 齋藤 豪

### ■招待講演 [13:00-14:20]

(6) [機械学習を使ったデジタル・ファブリケーションのためのデザイン支援](#)

梅谷 信行

(7) [対話的なニューラルネットワークによるコンテンツ作成の支援](#)

シモセラ エドガー

### ■テーマセッション 2 [14:30-15:10]

(8) [一枚画像と音情報を用いた動画生成](#)

土屋 志高, 板摺 貴大, 夏目 亮太, 加藤 卓哉, 山本 晋太郎, 森島 繁生

(9) [生成モデルと印象評価を用いた文字フォント推薦システム](#)

藤田 裕樹, 謝 浩然, 宮田 一乗